UNIVERSIDADE FEDERAL DE PERNAMBUCO
UNIVERSIDADE FEDERAL DA PARAÍBA
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM ARTES VISUAIS - UFPE/UFPB

Diego Malta de Campos

ARTE E EDUCAÇÃO DO DESENHO ANIMADO EM PERNAMBUCO

Recife
2015

DIEGO MALTA DE CAMPOS

ARTE E EDUCAÇÃO DO DESENHO ANIMADO EM PERNAMBUCO

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Artes Visuais UFPE/UFPB como requisito para obtenção do Título de Mestre. Linha de Pesquisa: Ensino de Artes Visuais no Brasil, sob orientação do Prof. Dr. Erinaldo Alves do Nascimento.

Recife
2015

Catalogação na fonte

Bibliotecária Maria Valéria Baltar de Abreu Vasconcelos, CRB4-439

C198a Campos, Diego Malta de
Arte e educação do desenho animado em Pernambuco / Diego Malta de Campos. – Recife: O Autor, 2015.
97 f.: il.

Orientador: Erinaldo Alves do Nascimento.
Dissertação (Mestrado) – Universidade Federal de Pernambuco. Centro de Artes e Comunicação. Artes Visuais, 2015.
Inclui referências, apêndices e anexos.

1. Arte. 2. Desenho animado – Pernambuco. 3. Educação. 4. Ensino. I. Nascimento, Erinaldo Alves do (Orientador). II.Titulo.

700 CDD (22.ed.) UFPE (CAC 2015-186)

DIEGO MALTA DE CAMPOS

ARTE E EDUCAÇÃO DO DESENHO ANIMADO EM PERNAMBUCO

Aprovada em 12 de Março de 2014

BANCA EXAMINADOR

_____

Prof. Dr. Erinaldo Alves do Nascimento – Orientador (UFPB)

_____

Prof. Dr. Raimundo Martins – Membro Titular Externo (UFG)

_____

Profª. Drª. Maria Betânia e Silva – Membro Titular Interno (UFPE)

"Não sigo, pois, meus antecessores?
Sim, mas me permito descobrir coisas novas,
modificar algumas e abandonar outras. Não sou um
servidor deles, apenas alguém que com eles concorda".

Lucius Annaeus Seneca (4 - 65 d.C.)

Essa é mais uma vitória para engrandecer a minha vida. Dedico esse esforço aos meus pais e padrinhos, sempre incentivando e acreditando em meu ofício; aos meus irmãos e amigos, companheiros das más e boas horas; aos meus professores, em especial meu orientador, por me indicar os melhores caminhos. Agradeço à Universidade Federal de Pernambuco pela oportunidade a mim concedida e à Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal no Ensino Superior, pelo incentivo e manutenção dessa pesquisa. Todas essas pessoas e instituições tornaram possível a realização de mais um sonho.

RESUMO

Desde a década de 1980, é possível ver que a produção de desenhos animados se desenvolve no cotidiano de diferentes áreas do conhecimento no Estado de Pernambuco. Esta pesquisa analisa os percursos daqueles que vivenciam a produção da arte de animar, objetivando assim, a reflexão sobre o seguinte questionamento: como aprendem e como ensinam os desenhistas de animação em Pernambuco? Para tal, explorar-se-á os diversos aspectos que cercam esse debate - contextos históricos, espaços de ensino, núcleos de pesquisa e extensão, percursos artísticos. Será possível conhecer alguns detalhes sobre a obra de um dos precursores da produção de desenhos animado no Estado: o cineasta Lula Gonzaga; além de seu grandioso trabalho coordenando o Ponto de Cultura Cinema de Animação. Veremos também um dos mais importantes laboratórios de ensino, pesquisa e produção de animações digitais de Pernambuco - "O Maquinário" -, coordenado pelos professores da Universidade Federal de Pernambuco, Manoel Guedes e Marcos Buccini. Através de obras como "Arte da animação: técnica e estética através da história", de Alberto Lucena Jr., "The animation book", de Kit Laybourne, "The animator survival kit", de Richard Williams poderemos ter acesso à uma variedade de informações sobre o desenvolvimento dessa técnica, incluindo seus modelos de ensino. Percebemos que esse debate poderá incluir para o campo da animação e da arte reflexões sobre o processo educacional vivenciado por desenhistas e animadores responsáveis por uma significativa produção de visualidades na contemporaneidade.

Palavras-chave: Arte. Desenho Animado – Pernambuco. Educação. Ensino.

ABSTRACT

Since to decade of 1980 is possible look that productions of animation develops in daily from diverse areas of knowledge in state of Pernambuco. This research analyzes the ways of those who experiences the art of make animation aiming to thinking about the question: how have learned and how are teaching the designers of animation in Pernambuco? For such will be explored the unlike appearance that surround this discussion - historical contexts, environment of teaching, core of research and extention, artistic pathway. Will be possible to perceive many details about the work of one of the pioneers of the animation production in state: the film-maker Lula Gonzaga; beyond of the your biggest service coordenating the "Ponto do Cultura Cinema de Animação". We will see yet one of most important laboratory to learn, research and production of digital animation from Pernambuco - "O Maquinário"-, arranged by teachers of Federal University of Pernambuco, Manoel Guedes e Marcos Buccini. Trough the books as "Arte da animação: técnica e estética através da história", by Alberto Lucena Jr., "The animation book", by Kit Laybourne, "The animation survival kit", by Richard Williams we can have access to various informations about the development of this technique, including your templates of teach. We realized that this discussion will include for the field of art and animation reflections about the educational process lived for animators responsible to one of the most significant productions of visualities in contemporaneity.

Key-words: Art. Animation – Pernambuco. Education. Teaching.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1- Seqüência de imagens de um flip-book de George Griffin; 13
Figura 2 - Três das Técnicas de desenvolvimento de animação mais comuns 19
Figura 3 - Reprodução do desenho produzido em 1995, por Don Oriolove e Phil Roman, para a série de retorno “The Twisted Tales of Félix the Cat”; 21
Figura 4 - Macrofases do plano de produção de um desenho animado; 21
Figura 5 - Cartaz do I Encontro Nacional de Cinema de Animação de Olinda (1987); 25
Figura 6 - Registro de atividades com a professora e os alunos durante o projeto Educando com Animação; 27
Figura 7- Seqüência de imagens retiradas do curta-metragem "Igarassu", 2005. 39
Figura 8 - Sequência de imagens retiradas do curtam-metragem "O Cangaceiro", 2012. 42
Figura 9 - Diálogo entre Lampião e o "Coisa Ruim", em “O Cangaceiro”, 2012. 44
Figura 10 - Grupo de estudo de desenho da figura humana ministrada por Don Grahan; 49
Figura 11 - Câmera Multiplano criada por Ub Iwerks e utilizada nos estúdios Disney; 50
Figura 12 - Estande simples de manufatura profissional; 51
Figura 13 - Cena do filme *Voisins*, de 1952, produzido pela National Film Board e dirigido por Norma McLaren; 52
Figura 14 - Cena do curta "Meu pé, meu querido pé" (1994), direção de Marcos Magalhães; TV Cultura - Fundação Padre Anchieta. 54
Figura 15 - Método de Animação Popular proposto por Lula Gonzaga; 55
Figura 16 - Filipetas produzidas por jovens das escolas públicas da cidade de Arlhandra – PB (2012); 57
Figura 17 - Zoétropo e Mesa de Luz; 57

Figura 18 - Desenho original finalizado em *acetato* de uma das cenas do curta-metragem Igarassu. 58
Figura 19 - Truca Oxberry; 59
Figura 20 - Arquitetura padrão de um computador pessoal; ilustração de George Escobar 63
Figura 21- Recortes (A) e montagem (B) do curta *Fine Feathers* (1968), de Evelyn Lambart; 65
Figura 22 - Área de trabalho do software de edição e criação de imagens Adobe Photoshop CS6. 66
Figura 23 - Área de trabalho do software de animação Adobe After Effects CS6. 67
Figura 24 - Exercício de planejamento de ritmo; 68
Figura 25 - Movimento de braços; do livro de Richard Williams (2001, p. 233 [livre tradução]). 68
Figura 26 - Hierarquia do Laboratório "O Maquinário"; 70
Figura 27 - Macrofases de produção de um desenho animado; 71
Figura 28 - Reprodução dos recortes digitais de três personagens do curta-metragem “O Macaco e o Rabo”; 72
Figura 29 - Tarefas relativas ao projeto Animando Histórias; 74
Figura 30 - Estande padrão para produção de animação digital; 78

SIGLAS E ABREVIAÇÕES

ABCA	Associação Brasileira de Cinema de Animação
Ancine	Agência Nacional do Cinema
CAA	Centro Acadêmico do Agreste
CCC	Centro Cultural dos Correios
CTAv	Centro Técnico de Áudio Visual
DIA	Dia Internacional da Animação
EMBRAFILME	Empresa Brasileira de Filmes
FUNDAJ	Fundação Joaquim Nabuco
IMDb	Internet Movie Database
IPHAN	Instituto do Patrimônio Histórico e Artístico Nacional
LAA	Laboratório de Animação do Agreste
MinC	Ministério da Cultura
NFB	*Nacional Film Board of Canadá*
OS	*Operating System*
PC	*Portable Computer*
UFPE	Universidade Federal de Pernambuco
UNE	União Nacional dos Estudantes
UNESCO	*United Nations Education, Scientific and Cultural Organization*

SUMÁRIO

1 **INTRODUÇÃO** 12

2 **DESENHO ANIMADO EM PERNAMBUCO** 19

2.1 Cinema, o ciclo da Super 8 pernambucana e os primeiros passos da produção de animação no Estado 22

2.2 Ensino formal e desenho de animação 26

2.3 Os festivais e o ensino não-formal do desenho de animação 30

2.3.1 IV ANIMAGE 33

2.3.2 DIA INTERNACIONAL DA ANIMAÇÃO DE IGARASSU 34

2.3.3 II FESTIVAL INTERNACIONAL BRASIL STOP MOTION 36

3 **ANIMAÇÃO E CULTURA VISUAL** 38

3.1 Igarassu, 2005 (35mm, '15''57) 39

3.2 O Cangaceiro, 2012 (Digital, '5''34) 42

4 **PONTO DE CULTURA CINEMA DE ANIMAÇÃO** 48

4.1 Política e desenho animado 52

4.2 Observações sobre o ensino do desenho animado tradicional 55

5 **"O MAQUINÁRIO" - LABORATÓRIO DE ANIMAÇÃO DIGITAL / UFPE** 61

5.1 Animação de recorte digital 65

5.2 Observações sobre o ensino de desenho animado digital 69

6 CONSIDERAÇÕES "FINAIS" / PERSPECTIVAS FUTURAS 76

REFERÊNCIAS 79

ANEXOS 85

APÊNDICES 91

1 INTRODUÇÃO

Estar diante dos diversos campos de investigações artísticas, filosóficas e históricas, indica um movimento de eterna procura pelo sentido das coisas, suas origens, seus significados. Tensões que expandem nosso olhar diante das nossas próprias certezas. Nesse momento, vemo-nos, talvez, como mergulhadores prontos a adentrar num grandioso mar do conhecimento; tão complexo quanto as reflexões filosóficas propostas pelo francês Edgar Morin[1] sobre o método de observação, organização e exames de nossas ideias.

Entender a construção do conhecimento como um processo interdisciplinar e transdisciplinar foi uma importante reflexão no momento que atuei como bolsista do projeto de extensão universitária chamado Educando com Animação, oriundo do curso de Design - UFPE na cidade pernambucana de Caruaru. Nessa ocasião – ano de 2009 –, tomar conhecimento sobre as obras de Morin, foi essencial para compreender as conexões que existem nas relações que pretendíamos executar naquele projeto. Diante do desafio de ensinar as técnicas básicas de animação inseridas nas aulas de Língua Portuguesa do Ensino Básico da rede pública de ensino do município, comecei a desenvolver minhas reflexões sobre os diversos campos de investigação, especialmente relacionado com as imagens que interagem conosco cotidianamente.

Desde então, tenho trazido em minhas pesquisas – e com esta não seria diferente – observações sobre esse processo de comunicação mediante a sucessão de imagens surgida em meados do século XIX, e que conhecemos, hoje, por "desenho animado" ou simplesmente animação (do latim “*animare*”, que significa = dar vida, ânimo, tornar vivo).

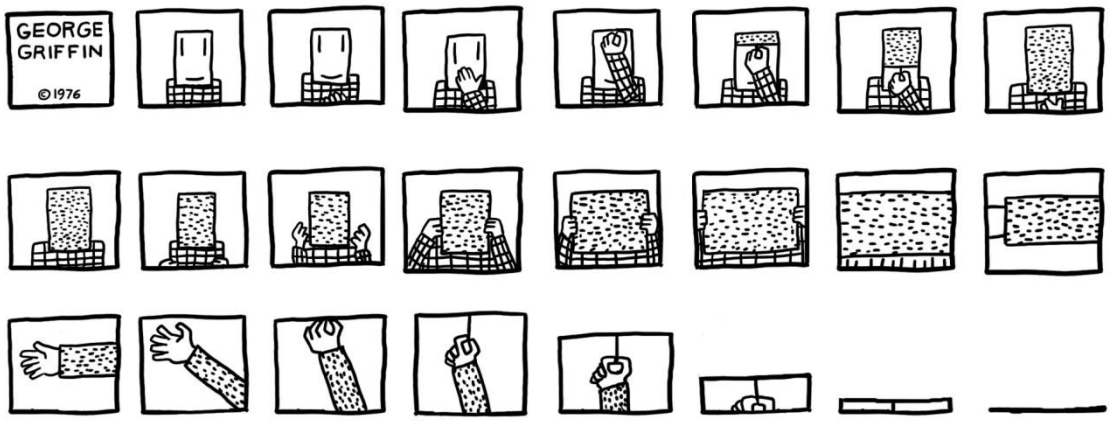
Podemos então, entender os primeiros passos da animação como um método experimental no uso do movimento das imagens. Destacam-se as contribuições dos artistas e cientistas que se empenharam para a elaboração de "brinquedos" ópticos durante o decorrer do século dezenove. Numa reconstrução virtual disponibilizada

[1] Ver “O Método”, conjunto de seis volumes, produzido entre os anos de 1977 e 2004. Neles podemos encontrar diversas reflexões sobre a vida, a natureza, as organizações, a ética, a consciência.

pelo *Museu del Cinema* – Coleção Tomàs Mallol, em seu canal do site de vídeos Youtube[2], vemos o funcionamento do Teatro Óptico de Émile Reynaud: atrás da projeção, de forma mecânica, cenário e personagens são movimentados; um jogo de espelhos e um canhão de luz exibem as imagens capturadas para a platéia, que se encontra em frente à tela.

A própria compreensão sobre o processo da visão e da captura das imagens torna-se essencial para o desenvolvimento da técnica. Kit Laybourne (1998) nos lembra que o entendimento sobre um fenômeno fisiológico humano conhecido como *persistência da visão* evoca um princípio básico do processo de animar: a capacidade de interpretarmos um movimento contínuo a partir de imagens seqüenciais. Vinte e quatro seqüências (figura abaixo) de quadros - *frames* - é o necessário para se produzir um segundo de filme em 16mm. Considera-se, então, 24 fps (*frames per second*) a velocidade internacional padrão de captura e reprodução fílmica (*ibidem*, p. 32).

Figura 1 - Seqüência de imagens de um flip-book de George Griffin;



Fonte: do livro de Kit Laybourne (1998).

Esse esforço para nos aprofundar e estudar o processo de comunicação por meio de imagens, nos fez e ainda faz nos lançar num vertiginoso núcleo de saberes diversos para, quem sabe assim, podermos entender, de forma mais complexa, o que vemos e o que pensamos em artes visuais. Mas, enquanto analisamos o produto artístico – a animação –, tratamos também, com igual importância, a

[2] https://www.youtube.com/watch?v=e4zQ49zgclM

compreensão sobre o trabalho do criador do desenho animado e é aí que entramos na questão primordial dessa pesquisa: como os desenhista de animação, atuantes em Pernambuco, aprendem e ensinam o seu ofício?

O Estado de Pernambuco, descrito em "Cinema Pernambucano: uma história em ciclos", de Alexandre Figueirôa (2000), já figurou como um dos principais circuitos do cinema brasileiro. A produção cinematográfica pernambucana pode ser sistematizada didaticamente em ciclos: na década de 1930 o Ciclo do Recife e na década de 1980 o Ciclo do Super 8. Foi nesse ultimo grande ciclo que se concebeu a primeira produção em animação do Estado: "Vendo Ouvindo", curta-metragem dirigido por Lula Gonzaga, em 1973. Desde então, Pernambuco vem se empenhando para figurar também como um dos Estados brasileiros que mais desenvolve estudos e produções em desenho animado.

Um estudo sobre a formação artística dos profissionais e estudantes que produzem e experimentam animação em Pernambuco pode também mostrar aspectos históricos ainda desconhecidos sobre produção, uso e reprodução dessa arte num âmbito regional, bem como a sua exploração e os processos de ensino e aprendizagem. Além disso, destacam-se a presença de festivais de considerável reconhecimento internacional, como o Animage, o Festival Internacional de Stop Motion de Pernambuco, o Dia Internacional da Animação e PE Nação Cultural. São eventos que apresentam um vasto campo de investigação sobre as diversas formas de produzir, promover a explorar o desenho animado, tanto na capital quanto no interior do Estado.

Compreendendo que se trata também de uma busca por novos olhares sobre os percursos, não só dos animadores, mas também de como se constrói o ensino do desenho animado, podemos considerar esse estudo como mais uma provocação para se tentar compreender sobre as diversas relações de ensino e aprendizagem das artes visuais no Brasil. Dessa forma, temos como objetivo geral, compreender como os desenhistas de animação aprendem e ensinam o seu ofício em Pernambuco.

Destacamos alguns objetivos específicos concernentes à pesquisa em foco: identificar as primeiras produções de animação em Pernambuco; esboçar algumas dimensões do ensino formal, não formal e informal da técnica; sistematizar os

percursos de ensino de núcleos de experimentação e produção de animação no Estado e exemplificar modos de aprender e ensinar de alguns dos principais desenhistas de animação de Pernambuco.

Em relação aos processos de aprendizagem e ensino, devemos nos preocupar com sua construção nos diferentes espaços, sejam eles institucionalizados ou não-formalizados. Em razão disso, incluiremos nessa pesquisa o laboratório de criação em animação - O Maquinário -, oriundo do curso de Design da Universidade Federal de Pernambuco, na cidade de Caruaru/PE, representando uma experiência institucionalizada de ensino. Observaremos também o Ponto de Cultura Cinema de Animação, que oferece oficinas itinerantes por todo o Nordeste brasileiro, como um exemplo de processo educacional não-formal.

Na cidade de Caruaru, o Maquinário funciona todos os dias da semana; surgido a partir da necessidade de se ter um laboratório de produção e experimentação para atender os objetivos do Núcleo de Animação da Universidade Federal de Pernambuco - UFPE -, no Campus do Agreste - CAA. Sob a orientação dos professores Marcos Buccini e Manoel Guedes, os alunos envolvidos produzem animações oriundas das disciplinas eletivas do curso e demandas de outros parceiros que atuam junto com a Universidade. Ainda que o início de suas atividades seja recente - 2008 -, as produções de animação desenvolvidas nesse espaço já ganharam reconhecimento em vários festivais. É o caso do primeiro curta-metragem produzido no laboratório: "O Macaco e o Rabo", que até o fim de 2012 já havia participado de 25 festivais espalhados por todo Brasil.

O segundo grupo, coordenado pelo cineasta Lula Gonzaga, desenvolve atividades de ensino não-formalizado. A maior parte de suas atividades ocorre por meio de oficinas e exibições de animações em várias cidades do Nordeste brasileiro. Na ocasião do aniversário de 100 anos do forrozeiro Luiz Gonzaga, por exemplo, foram realizadas oficinas nas 10 etapas do circuito PE Nação Cultural, promovida pela Secretaria de Cultura do Estado de Pernambuco.

Em razão dos objetivos e dos procedimentos de coleta e análise de dados, estaremos diante de uma pesquisa prioritariamente qualitativa. Afinal, buscamos não só documentos bibliográficos, ditos oficiais, mas também detalhes do cotidiano de quem pratica o desenho animado, suas emoções, seus caminhos, suas atitudes e

crenças pessoais. Ainda pretendemos investigar acervos de diferentes plataformas virtuais, atentando para planos de aulas, gravações de programas de TV, metodologias de produção, registro de atividades, documentos oficiais, premiações, relatos pessoais, acervos virtuais.

Para a contextualização histórica e artística do desenho animado, recorremos a algumas referências bibliográficas que tratam do tema, tais como "Arte da animação: técnica e estética através da história" (2005), de Alberto Lucena Júnior. Vale salientar ainda, outras publicações que representam conteúdo essencial para a formação do conhecimento sobre desenho animado: "The Animator's Survival Kit" (2001), de Richard Willian e "The Animation Book" (1998), de Kit Laybourne - dois experientes animadores que se propuseram a publicar coleções que nos trazem os mais elaborados e bem sucedidos métodos sobre a produção e o exercício da animação.

Interessa, também, para a realização desta pesquisa, identificar e situar o que é produzido em forma de investigação científica recente e que possa ser útil para nossas reflexões a cerca do tema aqui proposto. Duas palavras-chave foram fundamentais para essa investigação preliminar: desenho animado e ensino do desenho animado.

Numa busca por assunto, realizada em janeiro de 2013, no Portal de Periódicos Capes/MEC, utilizando da palavra-chave "desenho animado", foi possível trazer alguns resultados interessantes. Grande parte as reflexões apresentou-se na forma de artigo científico, constando 36 resultados; outra fatia composta por 14 produções apresentou-se em formato de livros e somente uma como dissertação de mestrado. Contudo, os resultados obtidos mostravam o desenho animado somente como citações no corpo do texto das pesquisas.

Mas, alguns textos aludem à investigações sobre o tema: "O desenho animado e a televisão na cultura contemporânea", artigo de Carla Figueredo Molina (2009), publicada pela Revista Eletrônica de Divulgação Científica em Língua Portuguesa e "Os desenhos animados e as crianças: um estudo multicaso sobre as preferências de desenhos animados por crianças do 1º ciclo do ensino básico", dissertação de Sandra Araújo Martins Moraes, defendida em 2008, pela

Universidade do Minho, Portugal. Ambas as pesquisas, podem nos abrir caminhos sobre a reflexão dessa arte contemporaneamente.

Usando ainda da mesma palavra-chave, outros portais virtuais mostraram resultados mais satisfatórios. O Portal Brasileiro de Acesso Aberto à Informação Científica - [*sic*] *OASISBR* -, via RCAAP (Repositório Científico de Acesso Aberto de Portugal) apresentou pesquisas que podem ajudar em investigações sobre a organização do desenho animado e suas metodologias de produção. Trabalhos como "Desvendando a metodologia da animação clássica: a arte do desenho animado como empreendimento industrial", de Antônio Cesar Fialho de Souza, dissertação de mestrado defendida em 2005, pelo programa de Artes Visuais da UFMG, pode ser útil para a reflexão sobre os estúdios-escolas presentes na indústria de animação brasileira, por exemplo.

Ao acessar o banco de dados da Biblioteca Digital Brasileira de Teses e Dissertações, foi proposto uma busca pelo termo "ensino da animação". Uma mudança de termo foi necessária, pois o vocábulo inicial (ensino do desenho animado) não mostrou resultado condizente à pesquisa. Como resultado mais significativo, estacam-se "A linguagem da animação como instrumental de ensino", dissertação de Erika Rodrigues Simões Duran, defendida em 2010, pela Pontífica Universidade Católica do Rio de Janeiro - PUC-Rio.

Notemos que parte dos resultados relevantes numa exploração inicial nos mostrou que, nesse momento, os estudos sobre os aspectos do ensino e de aprendizagem de quem produz a animação em Pernambuco ainda é obscuro. Talvez isso nos dê ainda mais obstinação para explorar e tornar claro como se dá a construção do conhecimento desse ofício.

Isabela Cribari e Germana Pereira resumem bem o *web site*[3] colaborativo que nos permite "navegar" por um acervo inicial com aproximadamente 400 filmes do cinema pernambucano, incluindo animações. Contando ainda com entrevistas, catálogos, fichas técnicas, é possível encontrar informações sobre animações de alguns momentos da história pernambucana. Nele, as autoras definem que sua abrangência vai "desde a cronologia da história do cinema no Estado, passando pela filmografia da década de 1920 até a recente produção contemporânea". Nesse

[3] http\\:www.cinemapernambucano.com.br; primeiro acesso em 05 de dezembro de 2012.

acervo, encontramos o registro de um dos curta-metragens de animação contemporâneo ao Ciclo da Super 8, ocorrido entre as décadas de 1980 e 1990: "As Corocas se Divertem", dirigido por Fernando Spencer, em 1978.

O DESENHO ANIMADO EM PERNAMBUCO, iniciará os capítulos; veremos diversas abordagens sobre a prática e o ensino do desenho animado no Estado pernambucano; suas origens nos mostram o amadorismo das primeiras produções, mostrando-se capaz de desenvolver-se para uma nova “classe” de trabalho artístico profissional e de reconhecimento internacional; teremos ainda a oportunidade de observar as ligações entre o ensino formal escolar e as práticas do desenho animado, além de propor reflexões sobre o ensino não-formal dessa prática artística.

Em *ANIMAÇÃO E CULTURA VISUAL*, teremos um segundo capítulo voltado para uma análise parcial do que é produzido no Estado pernambucano. Conheceremos melhor as obras e os contextos em que foram construídas através de um breve estudo sobre Cultura Visual, a fim de entender criticamente as imagens que formam essas animações.

Nos dois capítulos seguintes - *PONTO DE CULTURA CINEMA DE ANIMAÇÃO* e *O MAQUINÁRIO - LAB. DE ANIMAÇÃO / UFPE*, respectivamente -, será possível adentrar com mais propriedade sobre os percursos dos núcleos que consideramos relevantes na arte de animar no Estado pernambucano: o laboratório "O Maquinário" e o "Ponto de Cultura Cinema de Animação". As observações sobre os processos de aprendizagem e ensino desses grupos mostram um valioso campo de investigação.

Sendo assim, a intenção dessa pesquisa não é fixar respostas absolutas, mas identificar vertentes e lacunas dessa prática artística; fazer um diálogo entre a prática e a teoria do desenho de animação e suas possíveis provocações na arte/educação.

2 O DESENHO ANIMADO EM PERNAMBUCO

Seria possível encarar a pesquisa sobre a produção das imagens como um trabalho de escavação do passado? Num trabalho[4] apresentado no XVI Encontro Socine de Estudos de Cinema e Audiovisual, a partir do conceito de investigação sugerida por Michel Foucault[5], Carla Schneider (2012) expõe que é possível entender esse tipo de pesquisa imagética como uma modalidade de "escavação". A partir dessa abordagem, pode-se "identificar elementos recorrentes que foram sendo reescritos em novos contextos, com o passar dos anos" (SILVA e SCHNEIDER, 2012, p. 25). Os autores sugerem - embasados pelos estudos do russo Lev Manovich -, a possibilidade de identificarmos processos sistemáticos dos primórdios da animação (sobreposição de camadas, quadros chaves) que ainda permanecem nas estruturas dos *softwares* - Toon Boom Animation, Autodesk Maya, Adobe AfterEfects - que produzem desenho animado de forma digital. Investigar alguns percursos históricos do desenvolvimento do desenho animado será útil para a compreensão do que se produz contemporaneamente, mundial e regionalmente.

Dentro da imensa variedade de técnicas, destacaremos três das principais formas de se conceber um desenho animado: a captação fotográfica seqüencial através de objetos tridimensionais (*Stop-motion*); a seqüência de desenhos bidimensionais feitos à

Figura 2: Três das Técnicas de desenvolvimento de animação mais comuns ;

Fonte: Ilustração do Autor;

[4] Artigo proveniente da tese de doutorado em andamento: *Decifrando a Caixa Preta do Cinema de Animação: arqueologia dos modos de produção das imagens técnicas* (PPGCOM-FABICO/UFRGS).

[5] FOUCAULT, M. *A arqueologia do saber*. 5.ed. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 1997.

mão livre (tradicional); a produção de animação a partir de microcomputadores (digital). A análise sobre a produção e o ensino dessas três técnicas se mostrará de extrema importância no decorrer dessa pesquisa.

Pois bem, após os primeiros anos de experimentações e estudos sobre a concepção do movimento[6], surge, no século XX, a primeira combinação entre fotografia e desenho: Com a ajuda do cientista e inventor americano Thomas Edson, o desenhista inglês James Stuart Blackton apresenta em 1906, a seqüência de desenhos - cerca de 3000 - até então mais complexa já vista, chamada "Humorous Phases of Funny Faces" (WILLIAMS, 2001, p. 15).

Para Lucena Junior (2005, p. 46-60), nas duas primeiras décadas deste século, alguns desenhistas se destacam por transformarem o experimentalismo do movimento das imagens em modelos artísticos mais elaborados. Na França, o cartunista Émile Cohl produz seu primeiro desenho animado: *Fantasmagorie* (1908) e ganha *status* de um dos precursores do "moderno cinema de vanguarda" (*ibidem*, p.53) que estava se iniciando; nos Estados Unidos, o quadrinista Winsor McCay revoluciona a estética dessa arte ao incorporar desenhos mais detalhados e narrativas mais elaboradas.

Em 1917, um desenho animado tupiniquim ganha sua primeira aparição em salas de cinema: o curta-metragem "Kaiser", exibido no Cinema Pathé, na cidade do Rio de Janeiro. Foi um trabalho realizado pelo cartunista Álvaro Martins, também conhecido como *Seth* (GOMES, 2008, p. 6).

Nos anos seguintes, a industrialização desse ofício fez surgir outros trabalhos que fazem do desenho sequencial a essência de seus estudos. Segundo Lucena Junior (2005, p. 63), John Randolph Bray seria o responsável por essa revolução na concepção da animação como instrumento de comunicação de massa, ao introduzir teorias de divisão do trabalho e administração do americano Frederick W. Taylor na produção do desenho animado em grande escala.

[6] Ver os estudos fotográficos do inglês Edward Muybridge; além do premiado "The Horse in Motion", de 1878, Muybridge tem trabalhos que se aprofundam no estudo do movimento através da captura fotográfica sequencial.

A partir daí, oportunizou-se a consolidação dos estúdios voltados especificamente para a produção de animação. Em 1919 é lançado o que se tornaria a primeira grande personagem em desenho animado a ganhar popularidade internacional: O Gato Félix (Figura ao lado); Este personagem foi concebido e desenhado pelo animador Otto Messmer e produzido/distribuído pelos estúdios do americano Pat Sullivan (CANEMAKER, 1991). Por volta de 1940, grandes equipes já disputavam a hegemonia de uma lucrativa indústria do entretenimento.

Figura 3: Reprodução do desenho produzido em 1995, por Don Oriolo e Phil Roman, para a série de retorno "The Twisted Tales of Félix the Cat".

Fonte: CANEMAKER (1991);

Graças a essa profunda busca pela organização de metodologias que facilitassem a produção desses desenhos, pode-se encontrar, atualmente, quase um século após sua "industrialização", macrofases presentes em grande parte das produções realizadas em estúdio. Kit Laybourn (1998, p. 281) apresenta um plano de produção detalhado dessas etapas: desde estudos sobre composição, desenvolvimento de roteiro, captação de som; até a produção das seqüências de desenhos, pinturas de cenários e edição final. Veremos essas divisõescom mais detalhes no Cap. IV. No momento, devemos nos preocupar com investigação de alguns aspectos sobre a presença do desenho animado em Pernambuco, partindo das primeiras produções registradas no Estado. Desde o início da década de oitenta, podemos identificar que a animação vem ganhado cada vez mais importância no ensino e nas práticas em artes visuais em território pernambucano.

Figura 4: Macrofases do plano de produção de um desenho animado; adaptação do modelo presente no livro de Kit Laybourne (1998, p. 281).

Fonte: Ilustração do Autor;

2.1 Cinema, o ciclo da Super 8 pernambucana e os primeiros passos da produção de animação no Estado

Em Pernambuco, os primeiros vestígios da arte do desenho de animação percorreu paralelamente os caminhos de um período do cinema brasileiro, conhecido como Ciclo da Super 8[7]. É considerado como o segundo grande ciclo de produções cinematográficas do Estado, ocorrido durante a década de 1980 e início de 1990.

Anteriormente, no primeiro ciclo do cinema de Pernambuco, chamado de Ciclo do Recife, impulsionados pelas iniciativas de jovens cineastas, entre os anos de 1922 a 1931, a capital do Estado viu surgir produtoras independentes, grupos que lutavam contra a precariedade técnica, falências e instabilidade econômica de produções que não tinham nenhuma garantia de êxito. Ainda assim, nomes como Edson Chagas e Gentil Rois despontaram como fundadores de uma das primeiras firmas de produção cinematográfica de Pernambuco: a "Aurora-Filme" (BERNADET, 1970, p.8). Destacam-se ainda a criação de outras oito produtoras: Goiana-Filme, Iate-Filme, Liberdade-Filme, Olinda-Filme, Planeta-Filme, SPIA-Filme, Veneza-Filme, Vera Cruz-Filme (NOGUEIRA, 2009, p. 20). E mesmo que os filmes produzidos nesse primeiro ciclo seguissem sob forte influência norte-americana, poder-se-ia ver também a introdução de temas regionais nordestinos, a preocupação com o cotidiano urbano e seus conflitos sociais. Foi uma década de iniciativas que deram a Pernambuco a possibilidade de figurar como grande produtor de cinema brasileiro. Mesmo com seu declínio, em 1931, o segundo grande ciclo retornou (40 anos depois) com a mesma determinação de experimentar e produzir cinema de vanguarda (BERNADET, 1970).

Em *O cinema Super 8 em Pernambuco: do lazer doméstico à resistência cultural*, Alexandre Figueirôa (2000) nos apresenta um cenário de produções de cinema marcado pelo amadorismo experimental e de grupo, mas que foi além da manipulação doméstica de lazer. Esse amadorismo usando a câmera de 8mm não deixaria de lado o desejo de produzir desenho animado. Afinal, deparamo-nos com

[7] Super 8 foi um dispositivo de captação de imagem desenvolvido pela empresa americana Kodak, entre as décadas de 40 e 50 e comumente é relacionada à gravação de filmes caseiros.

uma década embrionária das produções de animação em Pernambuco. Neste período, podemos ver a experimentação cinematográfica como um viés para a produção de "[*sic*] um pouco de tudo - filme de artista, *agit-prop*, cinema de poesia, amadorismo radical etc" (MACHADO JR., 2011, p. 29).

Curiosamente, as animações do cinema de Super 8 ganharam pouco destaque na história do cinema pernambucano. Mas, esse aspecto não foi exclusividade desse período. Trabalhar com animação num âmbito experimental e competir com grandes estúdios sempre foram desafios para os animadores independentes. Para Lucena Jr. (2005, p. 82), esses animadores "vão seguir trabalhando sempre na fronteira do desconhecido. Um trabalho em geral solitário, pouco produtivo, mas de enorme importância para a animação".

Segundo Nogueira (2009, p. 22), mais de 200 filmes foram produzidos durante esse período e em 1975, Pernambuco já tinha a maior produção de cinema em Super 8 do Nordeste. Mas é possível afirmar, de modo geral, que a produção de cinema nessa ocasião, mesmo que com uma grande quantidade experimentações, teve suas reverberações pouco difundidas; "[*sic*] (nem os mais vistos S8 de E. Navarro, ou H. Oiticica, tiveram em décadas alguma página de análise)" (MACHADO JR., 2011, p. 28).

De certo, podemos destacar três animações inseridas no ciclo da Super 8: "Vendo Ouvindo", dirigido por Lula Gonzaga, em 1973; "O homem que punha a mão para fora", produzido em 1975 por Ignácio Loyola; "As corocas se divertem", dirigido por Fernando Spencer, em 1978; "A saga da Asa Branca"(1979) e "Cotidiano"(1980), ambas dirigidas novamente por Lula Gonzaga, foram produzidas ainda nesse ciclo, mas em 35mm.

É visível, então, que além de precursor, Lula Gonzaga foi também quem mais se preocupou em produzir desenho animado durante esse ciclo. Essa trajetória começa anos antes, quando o jovem Luiz depara-se com as salas de cinema da capital pernambucana: "Aos 15 anos, quando entrei pela primeira em uma sala de cinema de bairro no Recife, decidi que iria trabalhar com cinema."[8] Nos anos seguintes, Lula Gonzaga dedicou-se à procura pelos trabalhos em cinema. Em

[8] Entrevista concedida ao blog Cariricult; Disponível em: http://cariricult.blogspot.com.br/2011/02/lula-gonzaga-redescobrindo-o-brasil-com.html; acesso em 02 de janeiro de 2013.

1971, com 18 anos, vai para o Rio de Janeiro, com o desejo de começar sua carreira na produtora francesa Persin Perrin, localizada no bairro da Glória. Durante os anos de trabalho nessa produtora, teve acesso aos conhecimentos sobre as várias etapas de criação cinematográfica.

Ignácio Loyola levou sua experimentação em animação para dar "vida" a um de seus contos: "O homem que punha a mão para fora" (1975)[9]. Notadamente, Ignácio não se enquadraria numa classificação de desenhista de animação como principal ofício artístico. Mas, experimentou o desenho animado como forma de representação artística das diferentes idealizações da vida cotidiana. Em 1976, tal animação ganhou o terceiro lugar como Melhor Roteiro do Festival Nacional de Cinema de Aracaju - FENACA, no Estado de Sergipe.

Fernando Spencer, pernambucano nascido em Recife, figura com aproximadamente 36 filmes, nas mais diversas plataformas (8mm, 16mm, 35mm, vídeo). Fernando talvez seja o mais notório desses três cineastas que experimentaram e produziram animação, todavia, ganhou mais reconhecimento com suas outras produções cinematográficas, voltadas prioritariamente para o filme documentário (GASPAR, 2008).

Possivelmente, a falta de uma maior mobilização por parte dos poucos animadores desse período, tenha dificultado um maior desenvolvimento da produção e veiculação da animação. Afirmamos isso apesar de reconhecermos a tentativa, ainda em 1977, de criação do Grupo de Cinema de Super 8 de Pernambuco (ARAÚJO, 2000, p. 425). Apesar de iniciativas como essa, o desenho animado ainda não teria seu espaço idealizado em um grupo fetivo. Para a Sociedade Brasileira de Estudos de Cinema e Audio Visual é necessário que se tenha uma "noção de grupo, no sentido de uma sociabilidade artística e intelectual de indivíduos que interagem intensamente entre si e com a cidade para viabilizar sua produção" (HAMBURGER, 2008, p. 106).

Como se manter mobilizado num período tão restrito como foi a ditadura militar brasileira (1964 - 1985)? Mesmo convivendo com a repressão oficializada, a animação pernambucana fez surgir seu primeiro "fruto", produzido em 1973 e

[9] Ficha técnica disponível no website da Cinemateca Brasileira: http://cinemateca.gov.br/cgi-bin/wxis.exe/iah/?IsisScript=iah/iah.xis&base=FILMOGRAFIA&lang=P&nextAction=search&exprSearch=ID=031073&format=detailed.pft; acesso em 17 de fevereiro de 2013.

ganhador de festivais na cidade do Recife e no Estado da Bahia. Referimo-nos ao curta-metragem "Vendo Ouvindo", primeira animação produzida em Pernambuco, que reproduz as aflições que o regime militar causou no espírito do ser humano[10].

Seria exagerado tentar analisar uma produção de vanguarda no desenho de animação, tentando situá-la resumidamente em um ciclo. Mas, de fato, o trabalho desses pioneiros mostra-nos algo que se sobressai em forma de cinema de animação. Podem ser vistos como uma modalidade de ofício de cinema doméstico ou de experimentação do desenho animado mediante o "amadorismo" do uso da câmera Super 8. Apesar desta condição, as produções visuais apresentaram seus ideais artísticos, filosóficos e profissionais e que não se encerraram simplesmente com o fim do ciclo.

O que se pôde perceber nos anos após o declínio da S8, foi a procura dos animadores em aperfeiçoar suas técnicas e seus conhecimentos na área, além de fortalecer a classe artística promovendo encontros nacionais e regionais, como é possível ver na figura 5. Na década seguinte ao ciclo da S8, relações intergovernamentais foram decisivas para que fosse consolidado o conhecimento sobre as diversas técnicas em animação por parte de quem praticava esse ofício. A concessão de bolsas de estudos da CAPES/MEC para países como a Croácia e o Canadá possibilitou o intercâmbio de alguns jovens animadores brasileiros (REVISTA FILME CULTURA, nº 49, 2007, p. 51).

Figura 5: Cartaz do I Encontro Nacional de Cinema de Animação de Olinda (1987);

Fonte: Acervo de Lula Gonzaga;

Em 1981, por exemplo, foram oferecidas três bolsas de estudos no exterior e Lula Gonzaga foi o representante nordestino dessa seleta lista. Em razão deste incentivo, Lula Gonzaga pôde estagiar na Zabreb Film Croácia e Krakty Film, na República Checa. Nos anos seguintes, teria suas principais ações voltadas ao

[10] O conteúdo exato da animação experimental "Vendo Ouvindo", de Lula Gonzaga, ainda é desconhecido. As (poucas) informações sobre seu enredo estão disponíveis no blog do próprio cineasta: http://pontocinemadeanimacao.blogspot.com.br; primeiro acesso em 5 de dezembro de 2012.

fortalecimento do cinema local da cidade de Olinda, atuando fortemente no projeto conhecido como Cine Bajado.

O que até então se produzia como amadorismo com uma câmera Super 8 revelou-se um importante canalizador para o desenvolvimento de produções e experimentações artística das mais democráticas. Mesmo com o seu rápido declínio, o ciclo da S8 representou um período de intenso desenvolvimento artístico para o cinema, conseqüentemente para o desenho animado.

A crescente produção de curta-metragens se mostra como o principal resultado dessa atividade embrionário entre cinema e animação; com animações que vão desde trabalhos para cinema até videoclipes, programas para TV e propagandas institucionais, Wildes Sampaio e Marcos Buccini são responsáveis por uma significativa produção em animação na última década, por exemplo. Tratando-se de média-metragem, é possível identificar "Morte e Vida Severina" (2010), com direção de Afonso Serpa. Porém, essas nãos são as únicas produções de desenho animado em Pernambuco; os campos de produção da animação são diversificados e seus agentes (animadores) apresentam-se de forma bastante heterogênea.

Como o nosso foco deve manter-se sobre os aspectos visíveis do ensino de arte, englobando o desenho animado, analisaremos alguns processos de ensino dessa arte na contemporaneidade.

2.2 Ensino formal e desenho de animação

Produzir animação pode se incorporar na rotina de sujeitos de diversos campos de conhecimento. Alguns caminhos de ensino e de aprendizagem ligados à criação artística do desenho animado podem ser aplicado tanto na educação básica formal, quanto no desenvolvimento acadêmico e profissional. O uso de novas ferramentas no ensino artístico reflete uma dinâmica peculiar à arte como disciplina curricular. Ações e discussões do século passado ainda continuam atuais no que diz respeito ao papel inovador da arte na educação. Ana Mae Barbosa já havia exposto o futuro da arte-educação num caminho de “iniciação ao design especialmente para escolas de 2º grau” [atual Ensino Médio] (BARBOSA, 1989). Ainda em seu ensaio sobre a história da arte/educação no Brasil na década de 1990, exemplifica que, naquele contexto, a pesquisa sobre uso da arte e sua aplicação na educação ainda

não eram recorrentes, limitando-se a estudos e projetos da Universidade de São Paulo, FUNARTE e Fundação VITAE, por exemplo. As expectativas e projeções de Ana Mae estavam corretas. Atualmente, é possível perceber a crescente abertura das possibilidades de se compreender e aplicar a arte na educação em diferentes situações curriculares. Pode-se dizer que, durante o decorrer das últimas décadas, suas proposições foram bem aceitas. A utilização da técnica de animar no contexto escolar pode ser conferida em alguns projetos realizados no Brasil, inclusive em Pernambuco.

Figura 6: Registro de atividades com a professora e os alunos durante o projeto Educando com Animação. Coleção de imagens

Fonte: Coleção de imagens de Manoel Guedes e Auxilidora Padilha;

No ano de 2009, num projeto piloto de extensão universitária – Educando com Animação –, desenvolvido no Agreste pernambucano, o campus da UFPE contou com um núcleo de extensão que direcionou uma semelhante ação de inclusão do desenho animado em salas de aula nas redes municipais de ensino.

No mesmo ano, por ocasião do 9º Congresso Brasileiro de Pesquisa e Desenvolvimento em Design, Manoel Guedes Alcoforado e Maria Auxiliadora Padilha publicaram um artigo[11] que discorre sobre a experiência de fazer desenho animado em salas de aulas do ensino público da cidade de Caruaru/PE. Naquele momento, somente uma escola foi contemplada com essa iniciativa - a Escola Municipal Duque de Caxias -, mas possibilitou a abertura de uma nova possibilidade de integração entre Universidade e comunidade escolar.

Alcoforado (2009, p. 2) salienta a implantação de políticas públicas do Governo Federal para o desenvolvimento das mídias digitais nas escolas públicas, que "desde o final da década de 90, busca prover as escolas com laboratórios de informática através do PROINFO (Programa Nacional de Tecnologia Educacional)".

[11] ALCOFORADO, Manoel Guedes; PADILHA, Maria Auxiliadora Soares; **Educando com Design de Animação**; 9º Congresso Brasileiro de Pesquisa em Design – 2009.

Metodologicamente, foi possível destacar dois tipos de sujeitos inseridos nessa iniciativa: o professor da disciplina a ser trabalhada e os respectivos alunos. Ao docente foi proposto encontros e debates acerca das tecnologias e dos processos de produção do desenho animado, de modo que pudesse propor a interação entre plano de aulas e a melhor utilização das técnicas de animação. Aos alunos, 40 no total, foram desenvolvidos encontros em formato de oficina, pré-produção e produção de animações em sala de aula.

Atualmente, esse mesmo projeto encontra-se inserido no projeto *PET Infoinclusão, demanda da cultura e direito de todos* (proveniente do EDITAL nº 09 do Programa de Educação Tutorial - 2010 - MEC/SESu/DIFES). Trata-se de uma ação que pretende promover o aperfeiçoamento social, econômico e cultural do Agreste pernambucano mediante ações cooperativas e trocas de conhecimentos entre os cursos de Design e Pedagogia do Centro Acadêmico do Agreste (CAA-UFPE). No portal destinado ao projeto[12], pode-se ter acesso ao planejamento de atividades desenvolvidas entre fevereiro e julho de 2011 - ver Anexo 1.

Manoel Guedes destaca, ainda, que, durante as atividades desse projeto, professores e alunos foram acompanhados por alunos bolsistas do curso de Design e Pedagogia, bem como por pesquisadores coordenadores, que forneciam os conhecimentos técnicos e pedagógicos para que a metodologia pudesse ser aplicada. Vemos, então, que o desenvolvimento da proposta contou com ações de ensino, pesquisa e extensão oriundos do ensino superior.

Nesse ponto, distinguimos um núcleo de conhecimento em desenho animado que vinha se construindo a partir do curso de bacharelado em Design pela UFPE, com atividades iniciadas no ano de 2006. Na ocasião desta atividade - 2009[13] -, o curso já contava com duas disciplinas específicas: animação básica e animação experimental, ministradas pelos professores Manoel Guedes e Marcos Buccini, respectivamente.

Atualmente, pode-se perceber que mais dois grupos de estudos foram inseridos nesse núcleo de conhecimento, concebendo disciplinas que se apresentam atualmente com as denominações: Animação Experimental;

[12] Ver http://petinfoinclusaoufpe.wordpress.com/ acesso em Janeiro de 2013.

[13] Ver Apêndice V.

História da Animação; Animação 3D; Animação 2D[14]. Contudo, o oferecimento dessas disciplinas varia de acordo com a disponibilidade de cada professor[15].

Analisando ainda o modelo pedagógico do curso de Cinema da UFPE, recolhemos uma parte desse documento (Anexo 2) para observar a caracterização do perfil do profissional a ser formado e as habilidades que o bacharel advindo do curso teria como perfis específicos. Dentre os conhecimentos citados, constantes nos ementários:

> (1) produzir audiovisual nas bitolas e formatos cinematográficos, videográficos, cinevideográficos ou digitais, incluindo-se nessa produção direção geral, direção de arte, direção de fotografia, elaboração de argumentos e roteiros, montagem/edição, ***animação***, continuidade, sonorização, finalização e demais atividades relacionadas; e ainda pela preservação e fomento da memória audiovisual da nação;

Nessa perspectiva, a aquisição de conhecimento em desenho animado é uma das exigências na formação do perfil profissional do curso. Porém, observando mais atentamente o fluxograma curricular oferecido, não encontramos nenhuma disciplina que forneça os conhecimentos específicos em animação. Sendo assim, o campus do Agreste continua se desenvolvendo como núcleo de conhecimento em animação na graduação, mas as disciplinas trabalhadas ainda se mostram como matérias eletivas do Curso de Design, sem ter ainda uma base sólida para se manter como curso independente, ainda que dentro da Universidade.

Ao procurar por outros caminhos do ensino superior no Estado, encontramos outro curso de graduação, iniciado no ano de 2007, dessa vez, voltado para o cinema de animação: o Curso de Cinema de Animação, oferecido pelas Faculdade Integradas Barros Melo (AESO), com sede na cidade de Olinda.

Em entrevista para a revista virtual ProNews, no ano de 2011, Leonardo Castro, coordenador do curso, identifica algumas características do que ele considera como mercado da animação e sua abrangência: "[...] O segmento da animação atende demandas do mercado publicitário, da televisão ou do cinema,

[14] Ver anexo 3.

[15] No Apêndice V poderemos ver como essas turmas vem se apresentando no currículo do curso.

mas também é capaz de gerar demandas, existem editais orientados ao fomento da animação tanto no estado [*sic*], quanto no país".

"Toda a grade curricular foi pensada com o objetivo de unir prática, reflexão conceitual e aprofundamento teórico, no sentido de formar profissionais aptos a conceber, criar, produzir e vender projetos de animação", complementa, Leonardo Castro. Como descrito na página destinada ao curso, a formação do conhecimento ocorre por intermédio das atividades das diversas disciplinas que a Faculdade possibilita. O curso conta com as seguintes disciplinas: Animação de fluidos e partículas; Animação e rigging 2D; Animação experimental; Animação para jogos; Animação tradicional; Animação, modelagem, rigging e texturização 3D; Arte sequencial; Criação de personagens; Desenho; Direção de arte; Direção de fotografia; Direção para audiovisual; Escultura; História do cinema; Ilustração; Lip sync; Live action e animação; Montagem para audiovisual; Produção para audiovisual; Roteiro e linguagem audiovisual; Sonorização e efeitos de som e cinema; Stop motion; Storyboard.

A partir da biblioteca virtual[16] dessa mesma instituição, é possível encontrar monografias que abordam desde a construção do gênero no desenho animado (SILVA, 2004) até o processo criativo da animação na publicidade (SILVA, 2005).

O ensino do desenho animado pode ir desde a educação formal básica até as atividades do ensino superior. Mas o conjunto de conhecimentos sobre essa arte, não somente viria do ensino formal, como conhecemos hoje: disciplinarmente organizado, hierarquizado e validado pela educação construída na esfera escolar. É válido considerar que fora da escola, também há outros dispositivos de aprendizagem não-formais.

2.3 Os festivais e o ensino não-formal do desenho de animação

Aprender e ensinar não é uma exclusividade da educação formal. O que se aprende na escola é somente uma vertente diante do conjunto de conhecimento que adquirimos em nossas relações sociais e nos diferentes espaços que transitamos. É

[16] Disponível em http://biblioteca.aeso.br/online2000/cgi-bin/biblio.dll?g=geral; acesso em 15 de outubro de 2013.

possível reconhecer diversos caminhos e possibilidades sobre como e onde é possível aprender e ensinar Arte. Praticar arte é uma modalidade de construção do conhecimento, de reflexão e vivências que não se limitam apenas à escola formal.

Esses rumos de investigações nos mostram a grande necessidade de se entender o valor da Arte na educação em diferentes espaços educacionais. É uma reflexão que precisa ser continuamente retomada. Mesmo que a compreensão sobre a não formalidade da educação ainda não esteja bem compreendida e assimilada, para Maria Glória Gohn (2009, p. 31), pesquisadora da Universidade Estadual de Campinas: "a educação não-formal designa um processo com várias dimensões".

Gohn (2009) aponta, ainda, os principais processos de construção do conhecimento, adquiridos de forma coletiva nos extramuros escolares. Podem ser destacadas as seguintes: a educação como referência para a construção dos direitos políticos do sujeito; a educação para o desenvolvimento de habilidades para o trabalho; educação para o exercício das práticas de manifestação comunitária; educação reflexiva sobre a compreensão do cotidiano do indivíduo e aprendizagem mediante as diferentes formas de mídia de expressão.

Podemos, então, perceber outros espaços de educação à partir da prática artística denominada "não-formal", por se tratar de uma condição fora do padrão escolar vigente. Nessa modalidade educacional, é possível perceber as Organizações Não-governamentais como principais representantes de entidades que utilizam do ensino não-formal de arte para promover suas atividades. Mas, isso não nos impede de acrescentar museus, pontos de cultura e festivais de arte para ampliar a relação de ambientes que podem propiciar outros modos de se aprender e de experimentar arte.

As Organizações Não-governamentais (*non-governmental bodies*) ou simplesmente ONGs, foi o termo usado pela Organização das Nações Unidas (ONU), no momento de sua primeira Assembleia Geral, no ano de 1946. São entidades que têm um percurso inicial relacionado com a ajuda humanitária, atuando em ações como a do Comitê Internacional da Cruz Vermelha e em outras atividade desde a segunda metade do século XIX. A própria ONU mantém representações que promovem semelhante cooperação para a resolução de

problemas sociais das nações, inclusive sobre Educação, Ciência e a Cultura (UNESCO)[17].

No Brasil, a redemocratização política e a crescente desigualdade social dos anos seguintes à queda do regime militar possibilitaram um caminho de transição entre a luta por uma política mobilizadora dos "centros de assessoria" da década de 1970 e a política "integradora" das organizações que viriam posteriormente (COUTINHO, 2005, p. 58-60). Contemporaneamente, é possível salientar que o papel social dessas organizações também atende aos grupos que permanecem sem o acompanhamento efetivo do Estado, interesses que ficam à margem dos empenhos públicos e privados. Segundo Carvalho (2008), praticamente todas essas organizações compartilham da experiência artística como uma atividade de formação do cidadão.

Mas nesse momento, interessa-nos outro importante ambiente de formação artística: os festivais de arte. Alguns desses festivais destacam-se pelas atividades educativas e de produção artística não-formalizadas durante suas atividades. Alguns festivais que ocorreram durante a ditadura militar, por exemplo, destacavam-se no diálogo entre arte, seus idealizadores e o público que sofria com a repressão. De modo geral, esses festivais, especialmente o de Ouro Preto, eram os únicos meios de se propor intercâmbios entre arte e a população desse período (BARBOSA, 2005, p. 15).

E para que se possa entender melhor as relações da arte e seus espaços de ensino e aprendizagem, é necessário a reflexão sobre algumas dessas formas de se aplicar arte na educação. Para isso, os estudos de Elliot W. Eisner poderá nos ajudar; segundo Barbosa (2005, p. 11), Elliot, juntamente com a finlandesa Marjo Rasanem e o espanhol Imanol Agire apresentariam estudos significativos no que diz respeito ao ensino de arte e os estudos culturais.

Eisner é professor e pesquisador da Universidade de Stanford e reconhecido autor dedicado ao estudo sobre o ensino de arte. Em seu livro, *The Arts and the Cration of Mind*, publicado no ano de 2002, é visível sua preocupação para as diferentes visões sobre a função da arte na educação. Apresentar-se-iam da

[17] Organização das Nações Unidas para a Educação, a Ciência e a Cultura, criada em 16 de novembro de 1945. http://www.onu.org.br/onu-no-brasil/unesco/; acesso em 22 de janeiro de 2013.

seguinte forma: Arte como disciplina, Cultura Visual, criação\solução de problemas, livre expressão, preparação para o trabalho, desenvolvimento cognitivo, desenvolvimento da performance acadêmica, integração artística (EISNER, 2002, p. 25 - 41). Ana Mae Barbosa, no prefácio de *Arte/Educação Contemporânea: consonâncias internacionais*, defende essas visões como desafios para nossa compreensão sobre a educação artística.

Observaremos então, três dos principais festivais de animação realizados no ano de 2012. Será uma breve análise com a finalidade de destacar alguns pontos relevantes sobre os festivais de cinema de animação e, por conseguinte, de processos de ensino e de aprendizagem vivenciados nesses ambientes não-formalizados.

2.3.1 IV ANIMAGE

Na ocasião de sua quarta edição, em 2012, o Festival Internacional de Animação de Pernambuco - ANIMAGE - apresentou mostras competitivas, mostras não competitivas, seminários, exposições, sessões especiais e oficinas de animação realizadas entre os dias 17 e 30 de setembro. Com o curta "Viagem à Lua" e o documentário "A extraordinária viagem", exibidos no Cinema São Luiz, foi aberta oficialmente as atividades desse festival, que contou com mais de 350 filmes inscritos de 48 países diferentes[18].

Vale resaltar a diversidade dos ambientes em que é realizado o festival. Além dos cinemas São Luiz e da FUNDAJ, mostras também foram realizadas em locais abertos de Recife e de Olinda, como o Parque Dona Lindu, Parque 13 de Maio, Parque da Jaqueira e a Praça do Carmo. Foram realizadas, ainda, exposições de trabalhos internacionais nas Galerias do Centro Cultural dos Correios - CCC, em Recife.

O festival contou, ainda, com atividades no Instituto Materno Infantil de Pernambuco e no Hospital Barão de Lucena, locais onde foi realizada a oficina *O que é Animação*, ministrada pelo animador Maurício Nunes.

---

[18]http://www.diariodepernambuco.com.br/app/noticia/viver/2012/09/25/internas_viver,398680/festival-animage-invade-cinemas-pracas-e-parques-do-recife-e-olinda.shtml; acesso em 30 de janeiro de 2013.

Para Arthur Braga[19], graduando do curso de Design pela Universidade Federal de Pernambuco e que participou da oficina de *Animação Stop Motion com Papéis e Recortes*, ministrada pelo casal tcheco Andrea Kiss e Jean-Phillipe Salvatori, o que mais lhe chamou a atenção foi o *"intercâmbio de técnicas de animação"*. Afinal, os participantes dessas atividades tinham a oportunidade de compartilhar, conhecer e experimentar técnicas de animações utilizadas em diferentes países e tradições. A esse respeito, Arthur completa: *"a participação me rendeu um maior repertório e a percepção de que independentemente do material que eu tenha em mãos, se houver criatividade e técnica, posso realizar uma animação de qualidade."*

Recordando o que Eisner (2002) propõe, nesse primeiro momento, é possível identificar uma função predominantemente voltada à preparação profissional e a experimentação de diversas técnicas de desenho de animação. Os animadores profissionais propõem esse "intercâmbio" artístico com a finalidade de apresentar um festival competitivo, discutindo temas emergentes sobre desenho animado. É uma oportunidade para que novos desenhistas de animação possam desenvolver suas técnicas de produção e experimentação artística e profissional. Além disso, iniciativas como a produção de oficinas do ANIMAGE no IMIPE, por exemplo, ainda nos mostra uma reflexão sobre o papel da arte/educação como uma alternativa para a arteterapia destinada à pacientes internados em Centros Médicos.

As animações, produzidas pelos alunos das oficinas e de seus instrutores, podem ser encontradas reunidas numa sessão de vídeos do Youtube[20] dedicada ao evento.

2.3.2 DIA INTERNACIONAL DA ANIMAÇÃO DE IGARASSU

Em 28 de outubro de 1892 foi realizada a primeira exibição pública de desenho animado no mundo, através da projeção do teatro óptico de Émile Reynaud

[19] Até o fim deste capítulo, a reprodução dos depoimentos que se seguem, foram obtidas por meio troca de mensagens através da Rede de Alcance Mundial (*World Wide Web*); o conteúdo destas mensagens está disponível no Apêndice III.

[20] Ver: https://www.youtube.com/watch?feature=player_embedded&v=sQm6oYe9mRA. Acesso em Janeiro de 2013.

no Museu Grevin, em Paris[21]. Em comemoração a essa data, a Associação internacional do Filme de Animação (ASIFA) lançou, no ano de 2002, o Dia Internacional da Animação. É um evento que conta com mais de 40 países realizadores. O principal objetivo é a disseminação do desenho animado mediante a reprodução simultânea das mostras selecionadas para o festival. No Brasil, o festival teve início no ano de 2004 e, atualmente, está sob a responsabilidade da Associação Brasileira de Cinema de Animação (ABCA). Em 2012, foi possível a realização desse evento em mais de 200 cidades brasileiras, nas quais 11 foram em Pernambuco.

Mas, este festival não se limita às exibições do dia 28 de outubro. Nas cidades realizadoras, os coordenadores locais têm a liberdade de propor atividades diversas para quem participa. Além das mostras internacionais, nacionais e infantis são realizadas palestras, seminários e oficinas durante os dias que precedem a data comemorativa.

No município de Igarassu/PE foi realizada uma das etapas desse festival. Para tal, foi fundamental a presença da ONG, denominada Aldeias Infantis S.O.S. Brasil, que, há mais de 40 anos, vem lutando para garantir e manter os direitos das crianças. Todas as atividades foram realizadas nas dependências dessa Organização.

Quando questionado sobre o papel da oficina de Stop Motion, o ministrante André Arôxa deixa claro que a experimentação em Arte foi o foco dessa atividade. Para os jovens da ONG, essa seria uma oportunidade de "*perceber o quão é acessível o desenvolvimento de animações próprias, valorizando o improviso, a criatividade e a diversão*". O animador ainda ressalta a aproximação da arte com a vida cotidiana da turma, revelando que a animação, construída durante a oficina, teve como personagens as próprias crianças.

Para a maioria dos jovens participantes das oficinas, aquele era o momento de experimentar, pela primeira vez, a possibilidade de criar animação. Esse impulso de criação, mediada pelo ministrante, daria a possibilidade de "emancipação de espírito" (EISNER, 2002, p. 32) dos jovens participantes.

[21] Ver: http://www.asifa.net/international-animation-day. Acesso em 30 de janeiro de 2013

Apesar do pouco recurso para o investimento e divulgação da primeira exibição do festival da cidade de Igarassu, o coordenador local, André Rodrigues, afirma que as expectativas foram superadas, ao ver o interesse e a participação massiva da população. André resaltou ainda a abertura de exibições e atividades similares a essa em outras oportunidades[22] no decorrer dos próximos anos.

2.3.3 II FESTIVAL INTERNACIONAL BRASIL STOP MOTION

A Escola Polonesa de Animação foi o grande destaque da segunda edição desse festival que ocorreu no período de 27 de novembro a 1 de dezembro de 2012, na capital pernambucana. Foi uma homenagem ao 65º aniversário do Cinema de Animação Polonês. Nesta ocasião, foi possível a reprodução de clássicos poloneses como Za Króla Krakusa (No tempo do rei Krakus), dirigido por Zenon Wasilewski, em 1947, e Kwartecik (O pequeno quateto), de Edward Sturlis, produzido em 1965[23].

As atividades estavam divididas em duas localidades: as reproduções das mostras aconteciam no cinema São Luiz, enquanto as palestras e as oficinas eram ministradas nas dependências da Universidade Católica de Pernambuco. Vale salientar que, até o momento, esse festival é o mais específico no que diz respeito ao desenho de animação, afinal todas as atividades são voltadas para um tipo de produção em animação: o Stop Motion.

Após participar da oficina de Modelagem e encenação em Stop Motion, ministrada pela animadora polonesa Monika Kuczyniecka, Vinícius Milfort, também graduando do curso de Design da UFPE, afirmou que a procura por essa atividade surgiu da "*pretensão de trabalhar com Animação, assim vi na oficina uma oportunidade de conhecer e aprender mais sobre a animação em stop motion*".

Notadamente, o destacar o papel da preparação profissional para a atuação de novos animadores, Eisner (2002) não revela uma visão tão específica da arte, até porque ele nos mostra que o ensino de arte pode propiciar o desenvolvimento criativo e organizacional para qualquer campo de trabalho. Mas, nessa mesma lógica, podemos perceber o ensino artístico da animação por meio das oficinas

[22] Ver o relatório do DIA 2012 IGARASSU; disponível em: http://abca.org.br/dia/2012/10/igarassu/; acesso em 31 de janeiro de 2013.

[23] http://brasilstopmotion.com.br/?p=2

como uma preparação, manutenção e desenvolvimento profissional da arte. Poderíamos ,então, destacar que a preparação para o trabalho se configura como uma das principais visões possíveis para as oficinas ministradas nesses festivais. Não só pelo fato de poderem preparar os novos animadores para a prática desse ofício, mas porque, como o próprio Eisner sugere, esses espaços de ensino de arte coletivos ajudam os jovens a perceberem o valor do trabalho em parceria.

Além disso, o fazer artístico continua se consolidando como processo educativo desses ambientes não-formais. Em razão disso, pode-se perceber que, nessas oficinas, há também a preocupação com o desenvolvimento da liberdade de criação e experimentação, visão que Eisner apresenta como potencial "saída emocional" para quem experimenta essa livre expressão criadora. Essas oficinas poderiam ser vistas então, também como canais para o desenvolvimento e crescimento cognitivo dos participantes. Trata-se de festivais que fazem parte de uma tradição de estímulo à prática artística e pedagógica ainda pouco explorada, porém imensamente atraente.

É possível observar que muito do que se aprende para praticar animação não se limita ao ensino formal. Pelo contrário, a busca pelo desenvolvimento da técnica caminha também pelo experimentalismo intrínseco do amadorismo, que dispensa qualquer tipo de formalidade. E quando se trata da arte de animar, a não-formalidade também nos parece um grande campo de atuação e investigação em arte/educação.

Mas se aqui exploramos alguns aspectos que considerávamos relevantes, tantos outros não puderam ser contemplados pelo foco adotado nessa breve análise. Porquanto, o questionamentos à respeito de nosso conhecimento individual e coletivo sobre animação, suas práticas de ensino, criações artísticas e desenvolvimento como ofício no estado pernambucano pode dar ainda mais desdobramentos. No capítulo à seguir, a análise sobre os desenhos animados e seus discursos poderá ser um grande campo de pesquisa para a compreensão da construção dessas visualidades; e os Estudos sobre Cultura Visual será o principal foco dessas reflexões.

3 ANIMAÇÃO E CULTURA VISUAL

Não é fácil debater sobre um tema ainda emergente no que diz respeito ao papel das artes visuais na busca pela compreensão do fenômeno visual e sua aplicação crítica no ensino de arte. Para Fernando Hernández (2007), professor da Universidade de Barcelona, desde o fim dos anos de 1980 até o momento, o que vemos é a transcendência e o cruzamento entre diversas disciplinas vinculadas a estudos que transitam desde a sociologia visual à análise semiótica e estudos culturais. É uma diversidade que tenta construir um pensamento crítico sobre o papel social do olhar, as diferentes maneiras de ver e representar a vida através das imagens.

A partir de tal conceito, surge um debate que pretende investigar variadas propostas a cerca da significação das imagens que construímos, fora e dentro de salas de aulas. Esse pesquisador considera essa tarefa um desafio; um instrumento politizador para a construção de um “alfabetismo visual crítico” (Hernández, 2007, p.24). Trata-se de uma perspectiva que oferece possibilidades de investigar, interpretar e criar a partir das leituras das representações visuais que nos cercam.

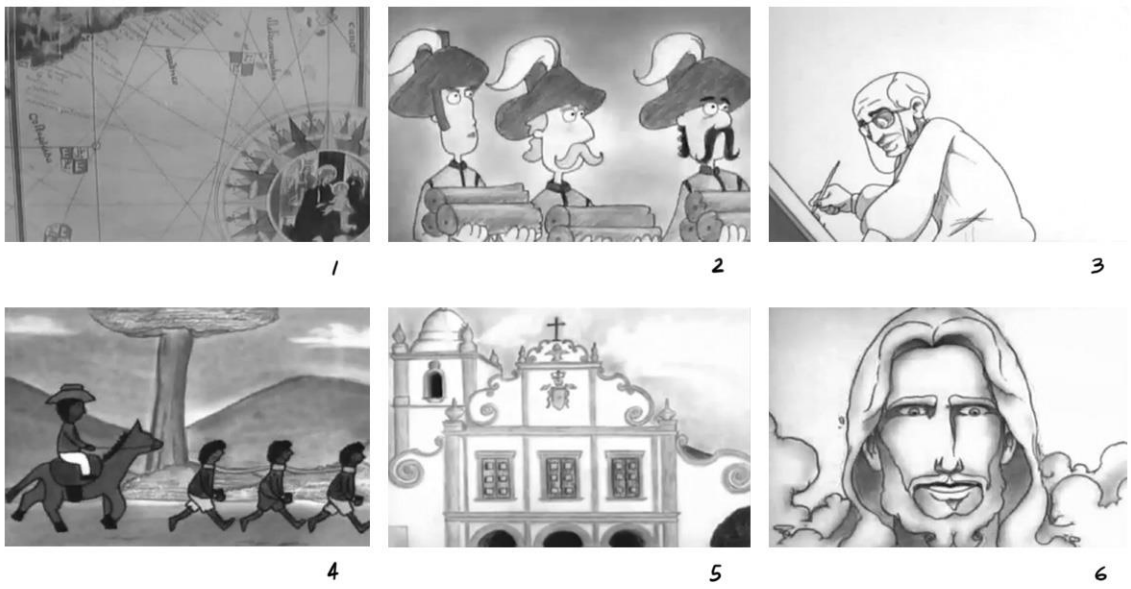
Para Kevin M. Tavin (2008, p. 11-24), examinando alguns antecedentes da arte-educação americana desde a década de 1960, podemos perceber os desafios na construção de uma nova perspectiva de crítica em arte proposta pelos estudos em cultura visual: àquela em que abarcasse não só o pensamento crítico das belas artes, mas também a formulação do ensino de arte através das novas mídias (TV, Internet), da cultura popular e de massa.

Então, observamos uma mudança com relação à orientação das artes visuais na educação. É uma possibilidade de vivenciar outro caminho que vai além do ensino da visualização estética das belas artes ou da expressão aleatória das imagens do cotidiano. É possível observar que a Educação da Cultura Visual tem como objetivo fomentar a capacidade de compreender como se dá a construção da comunicação visual. Colabora para ampliar o nosso olhar sobre as visualidades, entendendo-as como fruto de representações que criamos diariamente e refletimos criticamente sobre os diversos significados (Hernandez, 2007).

Seria possível, então, servir-se de uma animação para aprofundarmos nossa perspectiva sobre cultura visual? Traremos dois curta-metragens, produzidos em Pernambuco, um no ano de 2005 e outro no ano de 2012:

3.1 Igarassu, 2005 (35mm, '15"57)

Figura 7: Seqüência de imagens retiradas do curta-metragem "Igarassu", 2005.



Fonte: Igarassu, 2005.

Esse desenho animado foi produzido a partir de oficinas oferecidas pelo Ponto de Cultura Cinema de animação em escolas públicas da região metropolitana do Recife. Essa ação contou com a participação de 40 alunos do ensino médio, coordenados pelo diretor Lula Gonzaga e da supervisora pedagógica Silvana Delácio - responsável também pelo roteiro. O curta-metragem se desenvolve numa convergência entre os dias atuais e o período inicial da colonização no nordeste brasileiro, destacando a chegada de Duarte Coelho - fundador da primeira feitoria européia no Brasil, de mesmo nome: Igarassu -, até o auge da produção dos engenhos de cana de açúcar.

Surge então, dois questionamentos: a) qual o papel da figura do narrador (figura 7.3) sobre uma concepção de conservação patrimonial? b) quais as visualidades que levaram/levam esse discurso adiante?

Primeiro, é visível que a educação para a preservação do patrimônio histórico está fortemente ligada à presença de um personagem: o restaurador de arte, Mestre Narciso. Cabe a esse ilustre paraibano narrar os fatos que se seguem no decorrer da animação. O Instituto do Patrimônio Histórico e Artístico Nacional - IPHAN, em seu Caderno de Memórias Mestres Artífices de Pernambuco (2012) traz um bom retrospecto sobre vida e obras dos maiores mestres artífices atuantes no Estado. Um deles, o Narciso, está presente como um dos maiores mestres restauradores que atuaram em Pernambuco.

Lima Filho e Abreu (2007, p. 34) lembram que documentos[24] produzidos pela UNESCO propõem a proteção, "no caso das 'culturas tradicionais', os 'mestres' considerados 'patrimônios vivos' de conhecimentos muitas vezes não documentados por meio da escrita". Vemos que a memória patrimonial aplicada na produção desse desenho animado também parte da valorização da figura do mestre artífice.

Grunberg (2007, p. 5) afirma que esse contato com a diversidade de bens culturais seria um "processo permanente e sistemático de trabalho educativo, que tem como ponto de partida e centro o Patrimônio Cultural com todas as suas manifestações". Nesse caso, o trabalho educativo parte da formação da oficina cujo intuito seria o de proporcionar aos participantes a compreensão não somente sobre as técnicas do desenho animado, mas também um exercício de conscientização sobre a conservação do patrimônio da cidade.

Para auxiliar no desenvolvimento dessa educação voltada para a preservação do patrimônio, Grunberg (2007, p. 6) ainda nos apresenta quatro etapas inseridas nessa metodologia: observar, registrar, explorar, apropriar. Essas etapas estaria vinculadas ao processo de perceber o bem cultural, descrevê-lo em forma de registro (esboços, fotografias), interpretar os significados criticamente e aplicar criativamente releituras a cerca do bem trabalhado. Essa ultima etapa nos parece a mais significativa nesse contexto da oficina oferecida pelo cineasta Lula Gonzaga. A apropriação efetiva do tema se dá através da criação dos desenhos animados.

Segundo, haveria a predominância de certas representações visuais que solidificam um discurso religioso específico: o cristianismo. As cartas náuticas - figura 7.1 - que iniciam o curta-metragem (essa montagem faz parte dos créditos

[24] "Recomendações para a proteção e salvaguarda de manifestações culturais tradicionais".

iniciais da animação) indicam uma série de associações às visualidades daquela que seria a religião que dominara o imaginário ocidental da época: a Igreja Católica. "E esse poder foi tão penetrante que permaneceu nas consciências durante séculos: nas cidades, pelo menos até o século XVI; nos campos, até o século XIX" (MICELI, 1988, p. 27)

Apesar da concepção sobre a variedade de narrativas proposta por Narciso: "- Mas existem várias histórias dentro de uma mesma história; dominados e dominadores, todos deixam marcas da sua passagem", a predominância é do discurso dos "conquistadores", daqueles que dispunham de poder para dominar e colonizar esse território recém "descoberto". Os tais dominados - povo nativo indígena, negros escravizados (figura 7.4) - ainda permanecem subalternos à narrativa da "conquista européia à América".

Em suas Teses sobre o conceito de história, o alemão Walter Benjamin reflete sobre o historicismo conduzindo essa imensa "*bild der vergangenheit*" - "imagem do passado" (BENJAMIN, 1940, Tese V). O conceito de patrimônio[25], adequar-se-ia, então, à concepção de herdar àquilo que um dia foi conquistado: "Ora, os que num momento dado dominam são os herdeiros de todos os que venceram antes. A empatia com o vencedor beneficia sempre, portanto, esses dominadores. Isso diz tudo para o materialismo histórico. [...]" (*ibidem*, Tese VII). Em 500 anos[26], o discurso dos dominadores ainda corrobora o típico enredo dos conquistadores civilizados que chegam para "libertar" o povo nativo.

Concentrando nosso olhar sobre as visualidades que propõem esse discurso, não é difícil de perceber o apelo às figuras religiosas e seu poder na retificação de tais ideais. O messiânico (Figura 7.6) e seus santos: Cosme e Damião, são trazidos como os protetores desses patrimônios. A preservação patrimonial partiria, então,

---

[25] **pa.tri.mô.nio**, segundo o dicionário Michaellis: ***sm*** (***lat patrimoniu***) **1** Herança paterna. **2** Bens de família. **3** Bens necessários à ordenação e sustentação de um eclesiástico. **4** Quaisquer bens materiais ou morais, pertencentes a uma pessoa, instituição ou coletividade. **5** ***Reg*** (São Paulo) Povoação. ***P. nacional:*** departamento administrativo subordinado ao Ministério da Fazenda e onde se encontram cadastrados todos os bens do domínio da União ou próprios nacionais: bens imóveis, material bélico, terrenos e acrescidos de marinha e outros.

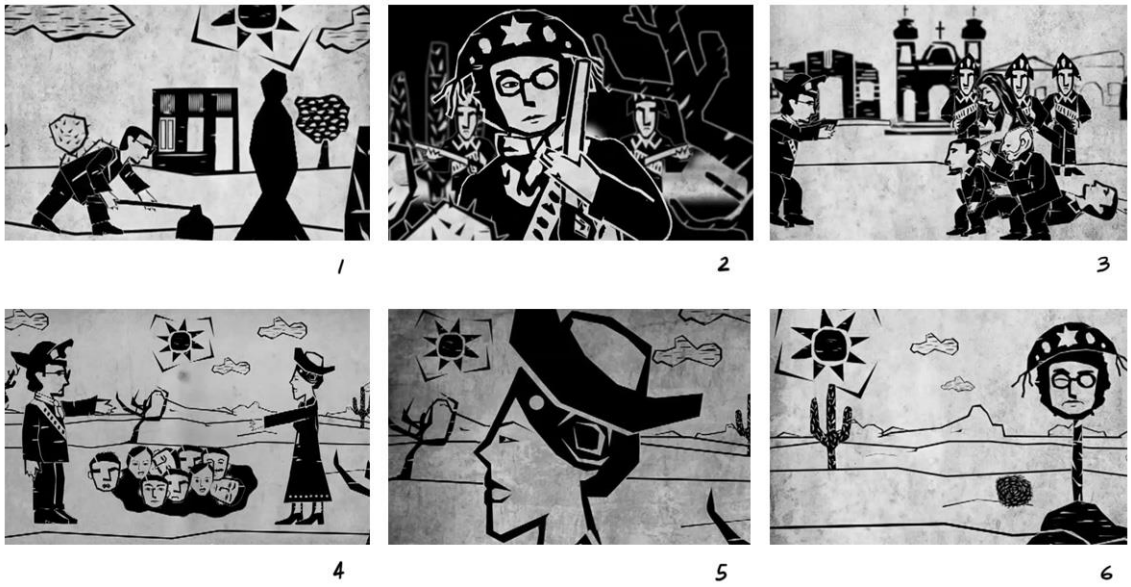
[26] Esse desenho animado faz parte de um conjunto de obras comemorativas dos 500 anos de "descobrimento" do Brasil.

também, da preservação de discursos resultante da tradição histórico religiosa de se conceber as primeiras relações entre povos europeus e americanos.

3.2 O Cangaceiro, 2012 (Digital, '5"34)

Fo

Figura 8: Sequência de imagens retiradas do curtam-metragem "O Cangaceiro", 2012.



nte: O Cangaceiro, 2012;

Produzido de forma conjunta entre alunos do Projeto Animando Histórias da UFPE/CAA e da disciplina de Animação 2D do Núcleo de Design/CAA (turma do primeiro semestre letivo), sob orientação do prof. Marcos Buccini, esse curta-metragem foi finalizado no ano de 2012, dentro das atividades do laboratório "O Maquinário".

A animação é um conto – roteiro de Francisco de Assis Oliveira – que mistura temas ficcionais e passagens reais de um período histórico nordestino: o Cangaço. Seus desenhos trazem também uma representação estética popular: a criação dos personagens foi baseada na tipografia Armoribat, de autoria de Buggy e Matheus Barbosa. Tanto a tipografia quanto os personagens contém elementos visuais de um estilo sertanejo de arte popular, proveniente da xilogravura, modalidade de gravação que resiste historicamente e complementa uma literatura de "batalhas poéticas". Trata-se de uma produção audiovisual em forma de desenho animado que pode ser vinculada ao Movimento Armorial - proclamado por Ariano Suassuna.

A narrativa trata de Lampião, líder dos cangaceiros, que faz um pacto com o demônio para nunca ser pego. Em contrapartida, lhe é exigido nunca ter piedade nem compaixão com seus inimigos. Ainda assim, Lampião não consegue cumprir o acordo. Junto com o perdão vem o fim do seu reinado de sangue. Insatisfeito com a atitude do cangaceiro, o próprio Diabo guia a Volante – força policial que combatia o Cangaço – para a emboscada que acabaria de vez com o trato. Por fim, Lampião e seus seguidores acabam com suas cabeças decepadas e expostas pelo sertão do nordeste.

Três questões: a) O que o estilo dos desenhos pode nos dizer sobre o(s) contexto(s) histórico(s) inseridos nas imagens? b) Como a “tragédia de Fausto” está presente na poética da obra? c) quais os agentes do discurso que nos parecem mais óbvios?

Primeiro, ao tentar compreender este desenho animado pela sua forma ou por seu “estilo visual”, percebe-se que a caracterização dos personagens e dos cenários foram intencionalmente propostos para representar uma mensagem visual com características gráficas tipicamente populares no nordeste brasileiro. Estariam nessas qualidades, traços de sua cultura (CHANDA, 2005, p. 63). As semelhanças com a xilogravura sertaneja, nesse contexto, não se deu por acaso. As peças que compõem a poética idealizada por Suassuna e por “seu” Movimento Armorial é a principal base para representação da mensagem visual. O Armorial é um movimento artístico que tem como principal fonte de alimentação a cultura popular sertaneja e explora os rituais folclóricos, a cerâmica, o teatro de rua, a literatura, a pintura, a gravura, a escultura e a música (SUASSUNA, 2008).

Visualmente, dentre outras construções culturais, a xilogravura tem um lugar de destaque na difusão dos “discursos do povo”. É uma técnica de criação artística que, mesmo ao longo das épocas e da sucessão de processos de reprodução das imagens, não perdeu seu valor artístico. Segundo LIMA e GUEDES (2005), no decorrer do século XX a gravação em madeira perdeu espaço, com desvantagem diante das matrizes metálicas. No entanto, conseguiu ter sua ascensão no campo artístico, promovendo o uso da plasticidade do preto e do branco na expressão dramática de variados artistas. Autores como Osvaldo Goeldi (1895-1961) e Lasar Segall (1891-1957) contribuíram para afirmação da xilogravura no espaço da história

da arte brasileira, abrindo espaço também para uma maneira artística e popular de comunicação visual.

A chamada arte popular dos gravuristas do nordeste brasileiro ajudou a florescer e a (re)construir as imagens do povo sertanejo. Segundo ARANTES e OKABAYASHI (*apud* MOTA, 2008), a produção da xilogravura no Nordeste brasileiro data de meados de 1899, com a impressão de folhetos de cordel. Em cada publicação, os artistas exibem a representação da natureza, dos conhecimentos, das lendas e das histórias do povo sertanejo. Artistas como José Francisco Borges (J. Borges), Gilvan Samico, José Soares da Silva (Dila) e José Martins dos Santos representam de maneira criativa e divertida a realidade e o imaginário da cultura do sertão nordestino.

O Movimento Armorial, desde os anos de 1970, tenta se apoiar para produzir consciência crítica a partir da dinâmica e da riqueza das possibilidades artísticas do povo. Como define Ariano Suassuna em entrevista para o Caderno de Literatura Brasileira, o próprio batismo do movimento evoca um "...conjunto de insígnias, brasões, estandartes e bandeiras de um povo, no Brasil a Heráldica é uma arte muito mais popular do que qualquer outra coisa" (VILAÇA, 2000).

Outro aspecto instigador que é possível desdobrar diz respeito à utilização dessa linguagem visual num processo de comunicação de massa; estilo que foi além da gravura tradicional. Essa reflexão pode ser útil para compreendermos que há realmente uma hibridização entre suportes de comunicação e consumo visual, que não se resume somente à esfera do cinema. Mota (2008) demonstra que o uso dessa linguagem visual, mais especificamente, a figura da xilogravura, também é encontrada em outros meios de consumo de conhecimento simbólico, como é o caso da publicidade.

Figura 9: Diálogo entre Lampião e o "Coisa Ruim", em "O Cangaceiro",

Fonte: O Cangaceiro, 2012.

Pensar a animação como parte de um movimento artístico definido pode ser considerado prematuro de nossa parte. Mas, podemos encará-la como uma ampla construção de imagens e de cultura visual. E

que carrega consigo bem mais do que somente desenhos. A partir de seu estilo, de sua maneira de compor o contexto visual, revela narrativas da cultura e do seu povo.

O segundo aspecto a ser explorado remete ao caráter capilar da produção da cultura popular brasileira. Opor-se à discriminação da cultura popular e nordestina é uma das bandeiras mais relevantes desse movimento (SUASSUNA, 2008). Pode ser considerado como um movimento que tenta fabricar novos contextos artísticos, não se submetendo à força dos discursos controladores e reguladores. É um campo que valoriza o mito, a fábula e o enigma, porque compõem a narrativa popular.

Mas, nem o reinventar está livre dos “discursos do passado”. Tomamos esse conceito *foucaultiano* para entender que mesmo com essa liberdade de criação poética, a narrativa popular também traz elementos de discursos que se mantém pelo simples fato de conseguirem reproduzir os saberes e os poderes da tradição. Em sua aula inaugural no College de France, em dezembro de 1970, Foucault nos dá uma brecha ao esboçar uma compreensão sobre o paradoxo de tentar“...dizer pela primeira vez aquilo que, entretanto, já havia sido dito...” (FOUCAULT, 1999, p. 25).

A partir daí, seria possível refletir sobre o trágico enredo que narramos há pouco. Para tal, recorremos aos versos da tragédia de Goethe para observar o próximo ponto, o mito de Fausto e o contrato com o mal:

[...]

MEFISTÓFELES

Obrigo-me a servi-lo em tudo à risca
enquanto vivo for, e obedecer-lhe
aos acenos até, sem cansar nunca.
Depois, quando lá embaixo nos toparmos
trocamos os papeis.[...]

Essa passagem é um trecho do que consideramos a mais completa e significativa obra literária de manifestação desse mito, produzida por Johann Wolfgang Von Goethe (1749 – 1832). Segundo Haiski e Marinho (2011), esta fábula - consolidada na Alemanha do século XVI, com variantes em diversas épocas, anteriores e posteriores à obra de Goethe - concretizou-se ao longo da juventude até o fim da carreira do autor alemão.

Contudo, todas essas variações do mesmo mito trazem aspectos comuns à narrativa, ou seja, a satisfação dos desejos humanos na forma de contrato com o mal – personificado pela figura do demônio. Busca-se o poder absoluto num acordo com forças transcendentais.

Em *O Cangaceiro,* desloca-se Lampião para o papel de Fausto. Novamente, o Diabo, ou "Coisa ruim", se apresenta como viés para a obtenção de poder sobrenatural. O pacto é selado. E o seu preço, como em todas as outras representações, torna-se a inescapável perda da alma. Mesmo pouco explícito no curta-metragem – a representação pós-morte fica indefinida –, a perdição do sujeito diante do diabólico é representada pela emboscada seguida da morte (figura 10.6).

Terceiro, o aspecto a ser ainda analisado engloba o desenho animado como instrumento instigador de reflexão sobre o conteúdo que é narrado. É o que Lúcia Santaella (2005), em *Semiótica Aplicada,* numa série de experimentos de análise das imagens, pôde exemplificar como "a energia da ação". A mensagem, além de narrar, traz a possibilidade de provocar quem assiste, evocando temas que propõem a avaliação crítica de nossa própria consciência.

"– Fazer o mau só dá nisso; ninguém nunca se dá bem. Espero que tenham aprendido, com essa história também". São com essas palavras que o narrador encerra o curta-metragem. Fica óbvia a preocupação com a "moral da história". Daí, talvez a semelhança com a fábula, sempre demonstrando a possibilidade do aprender diante das narrativas que a vida nos mostra. Nesse aspecto, o desenho animado toma a dimensão de agente que propõem a reflexão: bem x mal, perdão x perdição, natural x sobrenatural e fato x ilusão. São temas que a cultura popular nordestina aborda de forma singular e criativa.

E é a partir de reflexões como essas que se pode encarar um estudo sobre Cultura Visual de forma crítica na arte/educação. Propomos reflexões diante dessa animação, de seu aspecto estilístico, como movimento de arte popular, agora disponível também em forma de desenho animado. Escavamos seu discurso, explorando seu passado, e encaramos o caráter instigador, motivador de uma consciência moral dos fatos apresentados no desenho. Foi possível questionar e verificar que a construção das narrativas, mesmo às históricas podem também ser fabricadas pelas fantasias de um povo.

Contudo, o que fizemos aqui pode ser considerado uma parte do todo. Hernández (2007) esclarece que há um apanhado de metodologias que podem ser empregadas para elaborar um estudo sobre a Cultura Visual, as quais podem ser extraídas de estudo como Walker e Chaplin (2002), Prosser (1998), Emmison e Smith (2000), Leeuwen e Jewitt (2001), Rose (2001) e Emery (2002). Afinal, necessitamos buscar critérios diversificados para investigar a compreensão crítica sobre as imagens que fazem parte da cultura. Mas, ao mesmo tempo em que pretendemos direcionar nossas observações sobre as problemáticas do olhar, ressaltamos novamente a busca pela efetivação da Cultura Visual na educação.

É uma busca por novas perspectivas de ensinar e de aprender em Artes Visuais. Como propõe Nascimento (2006), é uma concepção que envolve uma outra relação entre docente e aluno, reorganizando o espaço e o tempo escolar. Trata-se de uma proposição embasada na possibilidade de “provocar” uma visão crítica sobre nossa própria produção imagética, suas mensagens do passado e outras possíveis possibilidades de re/significação da vida. Martins (2008, p. 34) afirma que "Imagens têm vida cultural e exercem poder psicológico e social sobre os indivíduos. Este é o princípio que fundamenta e orienta a cultura visual". Um movimento de libertação e autonomia crítica contra essa avalanche de imagens que interagimos diariamente.

4 PONTO DE CULTURA CINEMA DE ANIMAÇÃO

Retornar à exploração sobre o desenvolvimento do desenho animado tradicional será essencial, visto que o Ponto de Cultura Cinema de Animação prioriza o ensino do desenho manual da animação, semelhante ao que foi produzido durante a "Era de Ouro" da animação clássica.

Esse desenho animado tradicional ocidental viria seu auge no decorrer do século XX, até meados da década de 1960, principalmente através de duas nações norte-americanas (Canadá e Estados Unidos da América). Walt Disney (norte-americano) e Norman McLaren (escocês) talvez sejam os nomes que melhor representem essa hegemonia. O primeiro explorou o mercado de massa e conseguiu formar animadores de renome internacional - vale salientar que Disney trabalhou modestamente como animador, mas seu empenho como investidor no aprimoramento da técnica tornou seu estúdio o maior ícone do desenho animado tradicional - "apesar de desenhar razoavelmente, logo percebeu que outros artistas faziam isso melhor que ele" (LUCENA JR., 2005, p. 98); o segundo, tem seus trabalhos voltados prioritariamente para o cinema independente e de autor, mas isso não deixou de significar um avanço em outra extremidade da produção em animação.

No fim dos anos de 1914, uma descoberta iria mudar significativamente a produção dos desenhos animados: o uso de folhas rígidas de celulóide transparentes; invenção do animador norte-americano Earl Hurd (LUCENA JR., 2005, p. 66). Tal inovação teve um importante papel para a melhoria do trabalho dos desenhistas animadores. Com o uso do *acetato* (expressão comumente utilizada para essa técnica) conseguiu-se ampliar as possibilidades dos desenhos produzidos nos estúdios: personagens e elementos complementares (portas, rochas, efeitos especiais) poderiam ser animados de forma independente do plano de fundo. Isso significou uma tremenda melhoria no processo de desenvolvimento e experimentação dos desenhos animados.

Mas o desenvolvimento dessa técnica também foi possível graças ao empenho de tantos outros animadores; Kit Laybourne (1998, p. 172) nos revela

alguns nomes importantes nesse mercado da animação clássica: Walter Lantz (Pica-Pau), Oskar Fischinger, Max Fleischer (Betty Boop, Popeye, Supe-Man, Palhaço Koko), Paul Terry, Otto Messmer (Gato Félix), John Hubley, Ub Iwerks, Art Babbitt, Tex Avery (Looney Tunes), Milt Kahl, Chuck Jones (Looney Tunes, Tom & Jerry), Tissa David, Willian Hanna, Joseph Barbera; esses são somente alguns nomes dentre vários artistas que se dedicaram na produção do desenho animado tradicional.

Uma segunda grande descoberta viria revolucionar as criações em desenho animado: para Lucena Jr. (2005), a técnica chamada de *rotoscopia*, juntamente com o *acetato*, foram as duas grandes invenções que impulsionaram o progresso da animação na industria do entretenimento, seja no cinema ou em séries para TV. Essa técnica consiste em capturar o movimento que se deseja reproduzir e decalcá-lo, quadro a quadro, produzindo assim desenhos com variações mais realistas. A patente dessa invenção é atribuída aos irmãos Max e Dave Fleischer, no ano de 1915 (LUCENA JR., 2005, p. 69).

Nos anos seguintes, os trabalhos dos irmãos Fleischer ganham notoriedade ao produzir séries de desenhos que concorreriam diretamente com o estúdio de Walt Disney. O uso da *rotoscopia* foi fundamental para a solidificação física e psicológica do primeiro grande sucesso do estúdio *Out of the Inkwell Films, Inc.* - que mais tarde seria conhecido somente como Fleischer Studio: O palhaço Koko (1921) (FURTADO, 2010, p. 23). Dali ainda seriam produzidos os famosos desenhos seriados da Betty Boop (1930) e Popeye (1933), além da primeira adaptação dos quadrinhos do Super-Homen (1941) e do longa-metragem A Viagem de Gulliver (1939).

Figura 10: Grupo de estudo de desenho da figura humana ministrada por Don Grahan; do livro de Ollie

Fonte: Do livro de Ollie Johnston e Frank Thomas (1995, p. 71).

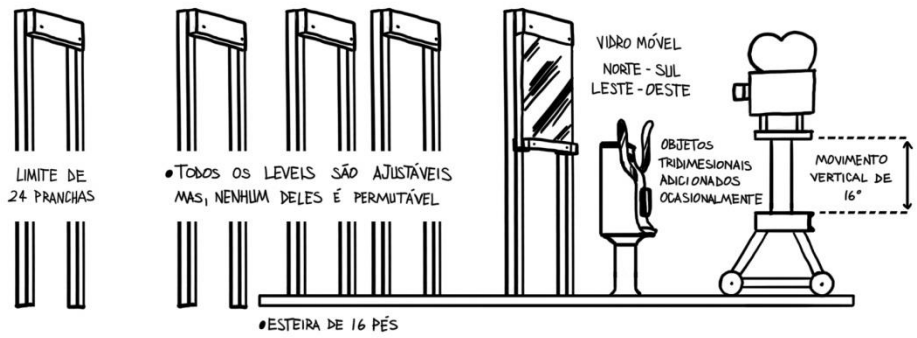
Essa última descoberta possibilitou, não só aos estúdios dos irmãos Fleischer, mas a todos os artistas animadores a abertura para novas possibilidades na reprodução dos desenhos animados. Salientamos grandes produções dos Estúdios Disney que experimentaram a *rotoscopia* em suas etapas de produção:

Branca de Neve e os Sete Anões (1937), Cinderela (1950), A Bela e a Fera (1991), Tarzan (1994).

Vemos assim, que esses estúdios desempenharam um papel fundamental para o desenvolvimento artístico da arte de animar. Lucena Jr. (2005) aponta esses espaços como os principais redutos de formação dos animadores, já que escolas específicas para animadores eram praticamente inexistente naquele momento. O avanço da técnica dependeria do esforço e da pesquisa daqueles que se propunham a trabalhar com o desenho animado. E nesse aspecto, Disney é novamente destaque; seu empenho pela procura da excelência artística foi responsável pela inovação em diferentes aspectos de produção dos desenhos e formação dos artistas envolvidos em seus projetos.

Barrier revela que Disney sempre buscou aprimorar as habilidades de seus desenhistas. Por volta do ano de 1929, por exemplo, seu estúdio pagava aulas noturnas aos seus funcionários na Escola de Arte de Chouinard, no Estado de Los Angeles (BARRIER, 1999, p. 82); Encontros para o desenvolvimento de grupos de estudo de desenho de observação se tornariam freqüentes. Nas palavras do próprio Walt Disney: "Nosso estúdio se tornou mais como uma escola do que um negócio" (BARRIER, 1999, p. 86, livre tradução).

Figura 11: Câmera Multiplano criada por Ub Iwerks e utilizada nos estúdios Disney;



Fonte: Do livro de Ollie Johnston e Frank Thomas (1995, pág. 264).

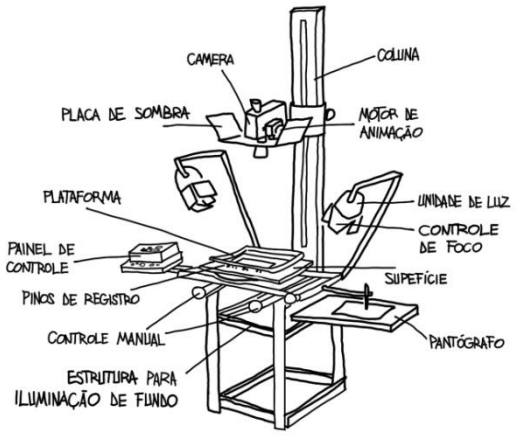
Essa busca pelo desenvolvimento de animações cada vez mais elaboradas pode ser identificada em diversas propostas; no momento, basta-nos apresentar uma das invenções que representou uma nova perspectiva na representação do movimento dos desenhos: a Câmera Multiplano - figura 11.

A partir dessa solução técnica, criada em 1934, pelo diretor de animação Ub Iwerks (DENNEY & WILLIAMS, 2004, p. 133), foi possível dar ainda mais realismo aos elementos que compunham as cenas animadas; nesse equipamento com possibilidade de gravar 16 quadros por hora, o movimento de planos e cenário se aproximaram de movimentos tridimensionais. Johnston e Thomas (1995, p. 263-267) descrevem o quanto esse aparato foi fundamental para criar efeitos especiais, como o usado para a cena final do filme "Fantasia", de 1940.

Mas Disney não foi o único a investir nas soluções técnicas de captação e gravação dos desenhos. Novamente, os estúdios Fleischer se tornam um dos poucos grupos que conseguiram desenvolver processos próprios de maquinário, como é o exemplo da câmera "*Setback*" (JAEGER, 2013, *on-line*).

Após o auge das produções dos estúdios Disney, a dispersão de alguns animadores proporcionou, positivamente, a abertura para a criação de novos grupos de produção do desenho animado. Essa "diáspora", segundo Barrier (1999, p. 367-402), possibilitou o início de estúdios como UPA, que tentara trazer outras alternativas contra o realismo vigente dos desenhos animados de meados da década de 1950. Destacam-se ainda, os estúdios da Warner Bros. e MGM, que desde os anos de 1930, acolheram diversos animadores e produziram séries memoráveis como Looney Tunes (Warner) e Tom & Jerry (MGM).

Figura 12: Estande simples de manufatura profissional;



Fonte: Do livro de Kit Laybourne (1998, pág. 312).

Todos esses (e tantos outros) estúdios e artistas contribuíram para a solidificação de técnicas e instrumentos que deram à animação a possibilidade de estar cada vez mais próximo de uma cadeia profissional, de mercado e de produção industrial. Na figura 12, podemos analisar um exemplo de estande padrão para a produção de um desenho animado tradicional. Mais adiante, conheceremos outros desses instrumentos, visto que, alguns deles foram fundamentais para a produção de animações em Pernambuco.

Porém, nesse momento, precisamos observar o desenvolvimento dessa arte a partir de iniciativas não comerciais, geralmente voltadas para a produção cultural e autoral - estimulado, em parte, por ações governamentais -, mas que significam uma grande e importante porção de conhecimento nesse campo.

4.1 Política e desenho animado

A modernização cultural ocorrida ao passo do movimento iluminista ocidental[27] iniciado em meados do século XVII, foi fundamental para uma concepção de sistemas de governo de direito e liberdade individual; fora proposto ao pensamento racional[28] a possibilidade de emancipar-se do sectarismo vigente; socialmente, a modernidade ocupou-se dessa força de trabalho autônoma para organizar novas forças políticas - o Estado moderno - e econômicas - o Capital (ROUANET, 2004, p. 229-274).

Sendo assim, é possível perceber que a participação desse Estado, através de suas instituições públicas, foi e ainda é um caminho de construção e distribuição do conhecimento artístico do desenho animado. Pelo decreto de lei 378, no ano de 1937 foi autorizado a criação de novas organizações públicas que se responsabilizariam pela preservação, difusão e gestão de projetos culturais e educacionais. Dentre elas, está o Instituto Nacional de Cinema Educativo - INCE, que permaneceu por quase três décadas, até transformar-se em Instituto Nacional de Cinema - INC, incorporando-se à Empresa Brasileira de Filmes - EMBRAFILME, em 1975.

Figura 13: Cena do filme *Voisins*, de 1952, produzido pela National Film Board e dirigido por Norman McLaren.

Consideramos essas iniciativas governamentais um sinal de compromisso em favor da expansão dos conhecimentos dos animadores brasileiros que, no fim do século

[27] Ver "As Razões do Iluminismo", de Sergio Paulo Rouanet; Companhia das Letras; São Paulo, 2004.

[28] Ver "Meditações Metafísicas"(1641), de René Descartes; "Ensaios Morais, Políticos e Literários"(1742), de David Hume; "Critica da Razão Pura"(1781), de Immanuel Kant.

XX, como exposto no Cap. I, receberam apoio para intercâmbios com grandes escolas da animação: *Zagreb Film* (Croácia) e *National Film Board of Canadá* (NFB).

Dessa segunda grande escola destacamos novamente o animador escocês Norman McLaren como um dos principais representantes do cinema autoral canadense entre as décadas de 1960 e 1990. Em contrapartida ao desenho tradicional, explorou a animação a partir do *Stop-motion* - aquele processo em que são fotografados, quadro por quadro, objetos tridimensionais -, e ainda animou através da gravação direta na película fílmica. Num de seus trabalhos mais conhecidos, sob o título "Vizinhos" (do francês: *voisins*), McLaren demonstra uma técnica popularmente conhecida como *Pixelation*: através do princípio da animação Stop-motion, atores participam da montagem da cena.

McLaren foi premiado nos mais respeitados festivais mundiais, incluindo o Oscar - recebido pela animação mencionada acima; trabalhou para a consolidação do Núcleo de Animação da NFB, tornando-o um respeitado centro de formação e criação em desenho animado.

No Brasil, a EMBRAFILME foi uma das, se não a maior, financiadora do audio-visual entre os anos de 1969, até sua extinção em 1990; segundo o catálogo virtual IMDb[29], foi responsável, entre distribuição e produção, de mais de 550 títulos; atualmente, a Ancine, vinculada ao Ministério da Cultura, é a encarregada de viabilizar a produção dos mais diversos formatos de áudio e vídeo nacionais, inclusive animação.

A partir da década de 1970, governos de Brasil e Canadá coordenaram ações de parcerias, inicialmente num projeto de troca de tecnologia espacial, com a criação do satélite Brasilsat. Mas as conversões puderam ir também para o âmbito da produção cinematográfica. Em 1985, um acordo de cooperação entre essa duas entidades - Embrafilmes e NFB - viabilizou a concretização de laboratórios que perduram até hoje, à exemplo do Núcleo de Animação do CTAV do Rio de Janeiro (REVISTA FILME CULTURA, n.49, 2007, p. 51-58).

Esse núcleo viabilizou não só a produção e experimentação do cinema de animação, como também proporcionou os primeiros cursos de formação de

[29] Link disponível em: http://www.imdb.com/company/co0064075/ acesso em 10 de Janeiro de 2014.

animadores ministrado no Brasil, como é o caso da oficina de animação da FCB e o curso de animação com técnicas de baixo custo[30].

Marcos Magalhães, um dos mais representativos animadores formados a partir desse intercâmbio, foi o idealizador de diversas propostas de integração nacional a partir do CTAv:

> Nessa intenção, propus a EMBRAFILME realizar uma viagem pelo Brasil, mapeando todas as capitais onde houvesse alguém fazendo cinema de animação ou cinema experimental. Assim, estive em várias cidades realizando palestras, mostrando filmes do Norman Mclaren e filmes brasileiros (MAGALHÃES, 2007, p. 31).

Outros profissionais do cinema de animação formados a partir do CTAv foram fundamentais para a criação de núcleos regionais, como foi o caso do animador Telmo Carvalho, integrante da primeira turma de animadores brasileiros no NFB e que foi responsável pela implantação do primeiro núcleo de animação do nordeste, na cidade de Fortaleza - Ceará (REVISTA FILME CULTURA, n.49, 2007).

Podemos ainda encontrar exemplos concretos de propostas de políticas públicas que conciliam educação, cultura, entretenimento e arte através da transmissão aberta de televisão, por exemplo. A emissora de TV mista "Cultura" possibilitou a ascensão de programas educativos que viriam concretizar memoráveis criações artísticas em animação. A primeira série de animação da TV brasileira, chamada de "Os Urbanoides" (1991), animada em *Stop-motion* por Cao Hamburguer, foi produzida para compor um dos programas da emissora: Glug Glub (SOUZA, 2009, p. 5).

Figura 14: Cena do curta "Meu pé, meu querido pé" (1994), direção de Marcos Magalhães; TV Cultura - Fundação Padre Anchieta.

Fonte: "Meu pé, meu querido pé" (1994).

A TV Cultura ainda tornaria possível, por meio de outro programa de sucesso, chamado Rá-Tim-Bum, a criação de curta-metragens educativos a partir da mistura entre *Stop-motion* e animação tradicional. Foram criados assim, quatro episódios para o quadro do "Ratinho",

[30] Ver trecho do Relatório de Atividades (1989) da Fundação Cinema Brasileiro (FCB); disponível na edição 49 da Revista Filme Cultura, pág. 53.

dos quais são abordados temas como reciclagem, saúde bucal e higiene pessoal.

Recentemente, no ano de 2006, foi realizado outra proposta de cooperação, desta vez entre a NFB e o Centro Técnico Audiovisual da Secretaria do Audiovisual do MinC (CTAv/SAV).

Em Pernambuco, a Fundação do Patrimônio Histórico e Artístico de Pernambuco é a principal financiadora da produção cultural no Estado. Através do Fundo Pernambucano de Incentivo à Cultura, vulgarmente chamado de Funcultura, é disponibilizado ao produtor cultura o acesso à editais[31] de apoio à produção de curta-metragens, longa-metragens, produtos para a televisão, pesquisa, desenvolvimento do Cineclubismo e mini-cursos.

4.2 Observações sobre o ensino do desenho animado tradicional

A partir do ano de 2004, o Programa Arte, Cultura e Cidadania - Cultura Viva, objetivou a solidificação de iniciativas culturais denominadas de Pontos de Cultura; destinando até 180 mil reais de investimento para cada proposta de PC reconhecida. Segundo o relatório do programa[32], esses grupos informais de natureza cultural são responsáveis pela articulação das diversas expressões culturais em suas regiões e comunidades. O Ponto de Cultura Cinema de Animação é um entre os mais de 100 Pontos espalhados por Pernambuco e dentre de seus objetivos está o de levar a animação tradicional aos mais diversos recantos do Brasil.

Figura 15: Método de Animação Popular proposto por Lula Gonzaga; ilustração do autor.

Fonte: Ilustração do autor.

Essa é a prerrogativa das atividades de Lula Gonzaga como idealizador desse grupo, que desde a década de 1990, leva para diversas cidades - em sua maioria, pequenas localidades espalhadas pelo Norte e Nordeste

[31] Ver 7º Edital do Programa de Fomento à Produção Audiovisual de Pernambuco; Edição 2013/2014; disponível em: www.fundarpe.pe.gov.br / acesso em Janeiro de 2014.

[32] Ver relatório do Programa Arte, Cultura e Cidadania - Cultura Viva (setembro de 2012); disponível em: www.cultura.gov.br/culturaviva; acesso em Janeiro de 2014.

brasileiro -, as variadas formas de composição e reprodução do cinema de animação. O próprio cineasta define essa metodologia como "[...] cinema de animação popular, ou seja, as etapas da produção, roteiro, desenhos, animações, traço e arte final, digitalização, edição, exibição e discussão compõe receita metodológica simplificada"[33]. Dessa forma, o Ponto de Cultura trabalha através de três vertentes:

a. Exposição de instrumentos que fazem parte da história e do universo dos desenhos animados, além de peças originais de trabalhos passados e até mesmo ferramentas do próprio cineasta: roteiros, folhas de acetato, câmera Super8, película fílmica.

b. Exibição de filmes e documentários sobre desenho animado, ao ar livre ou reservada aos participantes das oficinas oferecidas pelo PC; como o ocorrido durante uma das oficinas da primeira edição do Festival de Animação do Agreste de Pernambuco - Animacine (2013). Nessa ocasião, fora exibido um filme documentário a partir de gravações feitas durante a produção do longa-metragem de animação japonesa "*Sen to Chihiro no Kamikakushi*" ("A Viagem de Chihiro", 2001, '125), dirigida pelo animador Hayao Miyazaki. Não à toa, "A Viagem de Chihiro" foi reconhecida com grandes prêmios do cinema internacional; somente para contextualizar a grandiosidade dessa produção, poderíamos calcular o número de desenhos suficientes para se compor o longa-metragem: levando em conta o número padrão de frames por segundo (24) multiplicado pelo tempo de duração total do filme ('125 = "7500), chegaríamos à 180000 desenhos (!).

Ao que nos parece, funcionaria como um reforço à ideia de que a animação tradicional continua se mantendo como uma das técnicas mais desenvolvidas em animação, seja pela sua história, seja pela sua estética. Lula Gonzaga frisa que a animação produzida a partir do desenho tradicional pode gerar um resultado de excelência.

c. oficinas de "iniciação" aos conhecimentos básicos sobre o desenho animado; ao desenvolvê-las é possível conduzir o conhecimento teórico à efetivação prática da técnica. Essa iniciativa demonstra a experiência de apresentar aos

[33] Texto extraído de e-mail recebido pelo autor no dia 09 de Janeiro de 2013. O conteúdo dessas informações encontra-se no Apêndice IV.

interessados - em grande parte, crianças e adolescentes -, o hábito de animar desenhos utilizando os mais simples instrumentos.

> Lembra daqueles desenhos animados que você fez quando criança na margem dos livros didáticos? Folheando as páginas, você podia criar personagens ou movê-los. Ocasionalmente você poderia comprar um pequeno "flip-book" no setor de novidades de uma loja local, ou descobrir um já criado num quadrinho, ou ser premiado com um *Cracker Jack*[34] (livre tradução) (LAYBOURNE, 1998, p.22).

Observamos nesse questionamento a naturalidade com que podem surgir os primeiros desenhos animados em nossa rotina; um simples objeto de folhas seqüenciais é o suficiente para despertar a curiosidade de qualquer desenhista.

Figura 16: Filipetas produzidas por jovens das escolas públicas da cidade de Arlhandra - PB (2012); acervo de Lula Gonzaga.

Fonte: Acervo de Lula Gonzaga.

Valendo-se disso, o início das atividades da oficina é dedicado à reprodução simplificada de desenhos em sequência. A *Filipeta*[35] é o primeiro conhecimento prático sugerido por Lula Gonzaga. Esse exercício consiste em obter movimento a partir de duas pequenas folhas, no qual, a de cima é controlada por um lápis ou objeto semelhante. Esse simples brinquedo segue o mesmo princípio do já citado *flip-book*: pequeno livro que simula movimento das imagens através da movimentação de suas páginas.

Figura 17: Zoétropo e Mesa de Luz; ilustração do autor.

Fonte: Ilustração do autor.

Mas de todos os instrumentos presentes, o Zoétropo e a Mesa de Luz se sobressaem. A partir dos aparelhos representados na figura ao lado, é dado aos integrantes da oficina a possibilidade de compor suas próprias animações.

[34] Marca de biscoitos que, no início do século XX, popularizou o flip-book em forma de brinde.

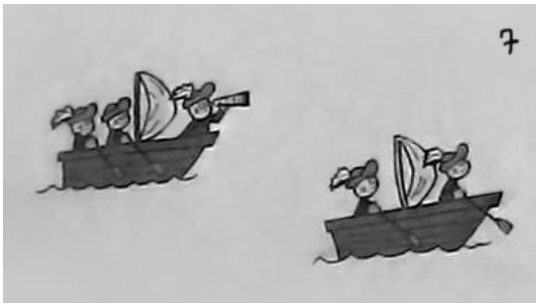
[35] Esse termo é comumente relacionado à notas de câmbio ou panfletos; nesse caso, o autor da oficina se refere à um pequeno instrumento de reprodução de movimento.

Chamado também de "*wheel of life*" (roda da vida), o Zoétropo foi criado pelo inglês Willian Hoper, por volta de 1934 (LAYBOURNE, 1998, p. 21; LUCENA JR., 2005, p. 35). Esse equipamento consiste em um tambor giratório com pequenas fendas verticais, por onde deve-se observar o desenho reproduzido em seu interior. A seqüência de desenhos é feita numa tira de papel que, unidas as suas extremidades, forme a mesma circunferência do aparelho.

O uso de superfícies transparentes para auxiliar a visualização das seqüências de desenhos é outro instrumento de grande valor na história da animação tradicional. Chamado de mesa de luz, esse aparelho pode ser encontrado em formato industrial, como é o caso do Disco de Animação Oxberry[36] (LAYBOURNE, 1998, p. 324) ou ainda num formato portátil - montado à partir de quatro partes principais: caixa de suporte, superfície (vidro ou polímero) transparente, pinos de registro e iluminação elétrica -, à exemplo dos que estão disponíveis nas oficinas do Ponto de Cultura.

É possível ainda resgatar outra técnica largamente usada no desenho animado tradicional: as folhas de *acetato*. Apesar de não presenciar o uso dessa técnica em visita feita à oficina realizada durante o Animacine, em 2013, foi possível identificar - Figura 18 - a utilização desse processo nos trabalhos resultantes de oficinas oferecida na cidade de Igarassu, em 1995.

Figura 18: Desenho original finalizado em *acetato* de uma das cenas do curta-metragem Igarassu;



Fonte: Acervo de Lula Gonzaga.

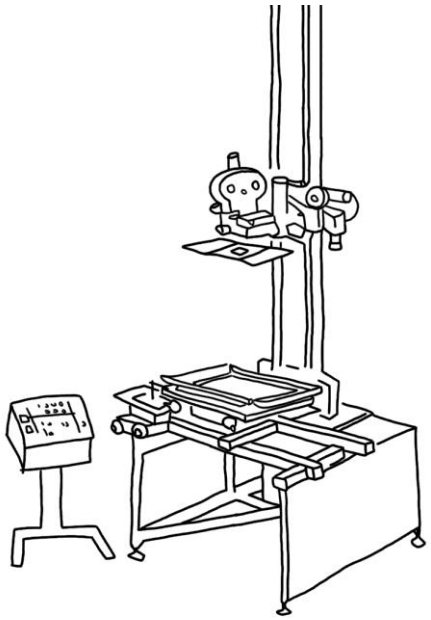
Mendonça F. (1998) afirma que, naquela ocasião, através de incentivos provenientes do IPHAN e da UNICEF, foi possível realizar um trabalho intensivo de aprendizagem e produção de desenhos animados. Além do repasse de pouco mais de 28 mil reais ao Conselho Tutelar da Cidade de Igarassu, dez jovens animadores - selecionados a partir dos quarenta alunos

[36] Oxberry é uma corporação norte-americana que produz estandes de captura e gravação fílmica/digital.

que participaram das oficinas-, tiveram a oportunidade de receber remuneração a partir de eventuais fundos extras. O resultado foi a produção de um dos curtas-metragem analisados no capítulo anterior: "Igarassu".

Kleber Mendonça F. afirma ainda que Lula Gonzaga havia sido "flagrado" no CTAv do Rio de Janeiro, finalizando esse curta-metragem. Lula conta que[37] para finalizá-lo em 35mm, utilizou uma Truca Oxberry – figura 19 - disponibilizada pelo Centro.

Figura 19: Truca Oxberry;



Fonte: Do livro de Kit Laybourne (1998, p. 319).

Salientamos que essa iniciativa teve grande influência para a formação efetiva de novos animadores em Pernambuco, visto que dentre aqueles dez alunos, alguns tomaram a animação como profissão, como é caso de André Rodrigues - sócio fundador do estúdio de animação Quadro a Quadro, com sede na cidade de Recife.

Podemos, então, perceber que, mesmo num âmbito não-formalizado, essas oficinas são fundamentais para a formação de desenhistas que, até então, não tinham o acesso ao conhecimento da técnica da animação. Dessa forma, as ações do Ponto de Cultura Cinema de Animação poderiam ser encaradas como um valioso trabalho de "garimpo", visto a intenção do cineasta Lula Gonzaga em encaminhar novos animadores ao mercado de trabalho.

Porém, as atividades do Ponto de Cultura não se limitam às oficinas itinerantes. Ao contextualizar o trabalho desse grupo durante o Seminário Internacional de Cultura e Formação[38], no ano de 2012, Lula indica que além dessa metodologia simplificada há também trabalhos de formação intensiva - de seis meses a um ano -, voltados para a capacitação de desenhistas de animação.

[37] Ver Apêndice III.

[38] Disponível em https://www.youtube.com/watch?v=Z1ZOigbv52o / acesso em Fevereiro de 2014.

Com sua vasta experiência em cinema de animação tradicional, Lula Gonzaga pôde transformar o Ponto de Cultura Cinema de Animação em um dos mais importantes ambientes de desenvolvimento e experimentação do desenho animado em Pernambuco.

5 "O MAQUINÁRIO" - LABORATÓRIO DE ANIMAÇÃO DIGITAL / UFPE

Nesse momento, não poderíamos deixar de explorar a plataforma que trouxe outra revolução na reprodução e experimentação sobre o desenho animado: o computador portátil. Já que a animação computadorizada foi a matriz que deu início às atividades do laboratório que pretendemos observar nesse momento, precisamos entender o contexto em que surgiu esse aparelho. E a própria terminologia nos indica o princípio de sua utilidade: computar dados.

Muitas foram as tentativas de criação de aparelhos que codificassem informações automaticamente. No fim do século XIX, algumas invenções trazem esse pressuposto, a exemplo da Máquina Analítica, de Charles Babbage; ou ainda a Tabuladora elétrica, de Herman Hollerith. Esse último, viria sua empresa se desenvolver, já em 1924, numas das mais importantes fornecedoras de tecnologia para computadores: a *Internacional Business Machines Corporation* - IBM (LUCENA JR., 2005, p. 179).

Mas foi durante o decorrer da II Guerra Mundial que se intensificaram as pesquisas para o desenvolvimento de instrumentos que sistematizassem informações de forma autônoma. Segundo Ceruzzi (2003, p. 15), os norte-americanos J. Presper Eckert e John Mauchly, através de pesquisas na Universidade da Pensilvânia puderam desenvolver o aparelho que marcou o início da era digital: ENIAC (*Eletronic Numerical Integrator and Computer* [Computador e Integrador Numérico Eletrônico]), apresentado em 1946. E apesar dessas pesquisas terem grande investimento da indústria bélica, a computação comercial foi fundamental para o desenvolvimento dessa tecnologia. Por volta de 1950 já era possível vislumbrar o início da comercialização em larga escala dessas tecnologias[39].

Nas duas décadas seguintes, foi possível perceber o desenvolvimento de computadores destinados ao uso pessoal de pesquisadores, como é o caso do computador conhecido como LINC - produzido pela *Digital Equipment Módulos Logic Corporation* - ou ainda a produção de calculadoras digitais portáteis responsáveis

[39] Ver *The Advent of Commercial Computing*, 1945 - 1956 (CERUZZI, 2003; pág. 13 - 46).

por realizar operações aritméticas (CERUZZI, 2003, p. 212). Projetos para o desenvolvimento de computadores pessoais teriam outro impulso a partir da criação de micro unidades de processamento de dados desenvolvidas pela *Intel Corporation*, a partir de 1971.

Dois anos depois, o PARC[40] *Xerox* anuncia o protótipo de computador pessoal "*Alto*", e viria inaugurar a concepção de estação de trabalho - *desktop* - que se tornou comum à praticamente todos os estandes de computação pessoal: gabinete de processamento, monitor de vídeo e controladores periféricos - *mouse* e teclado (CERUZZI, 2003, p. 261; LUCENA JR., 2005, p. 278); além da inovadora interface baseada em janelas e ícones. E apesar de nunca ter sido produzido em larga escala, a proposta traria diversas inovações para a concepção de novos computadores.

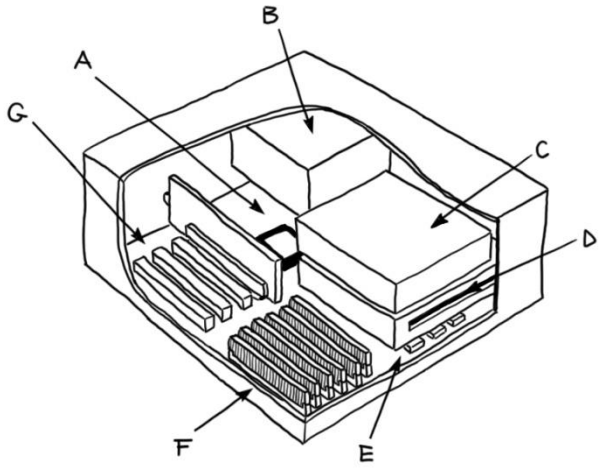
Sendo assim, Ceruzzi (2003) nos deixa crer que a criação de computadores semelhantes ao proposto pelo *Xerox Alto,* o *Apple II* e o IBM-PC deram suporte para os grandes sistemas operacionais atuais. O primeiro, fabricado pela *Apple* em 1977, possibilitou o aperfeiçoamento do *MAC OS*. O segundo, desenvolvido pela IBM em parceria com a Microsoft em 1981, abriu caminho para o desenvolvimento do *Windows OS*.

Veremos a seguir, um exemplo de arquitetura padrão para gabinete de processamento de um computador pessoal do fim do XX, esquematizado por George Escobar - do livro de Kit Laybourne (1998, p. 375). Segundo o autor, pode-se conceber um computador a partir dos seguintes componentes[41]:

[40] *Palo Alto Research Center.*

[41] As descrições a seguir são resultado de uma livre tradução das legendas presentes na figura original.

Figura 20: Arquitetura padrão de um computador pessoal; ilustração de George Escobar;



Fonte: Do livro de Kit Laybourne (1999, pág. 375).

A) CPU (Central Processing Unit)[42]: Esse é o cérebro do computador, processando instruções a partir de aplicações (armazenadas no disco rígido) e organizando execuções entre diferentes partes do PC. A rapidez da CPU fortalece a performance do PC. **B) Fornecedor de Energia**: Essa unidade conecta o computador à saída elétrica, levando energia para os componentes do PC. **C) Disco Rígido**: A quantidade de informação que você armazena e o número de aplicações em execução é determinada pela capacidade de seu disco rígido. **D) Unidade de Disquete**: Unidade de transferência de arquivos. **E) Memória de Simples Leitura**: Alguns computadores, como o *Macintosh*, geralmente armazenam instruções na "ROM" (*Ready Only Memory*). São informações permanentes necessárias para a execução de "leituras" simples do sistema operacional. **F) Partições de Memória Randômica**: *Random Access Memory* (RAM) é temporária. É uma memória que detém informação somente enquanto o PC está com energia. Assim que ele é desligado, a memória RAM é apagada. **G) Partições de Expansão**: Essas partições lhe permitem adicionar recursos para seus computador, tal como aceleração de computação gráfica 2D/3D, captura e exibição de vídeo, transferências rápidas em larga escala de arquivos entre o computador e unidades externas ou redes.

Esses seriam os *hardwares*[43] responsáveis pelo funcionamento do computador; e são diretamente responsáveis por dar suporte ao funcionamento de processos virtuais, conhecidos como *softwares*[44] - definido por Ceruzzi (2003, p. 80 [livre tradução]) como " [...] o conjunto de instruções que direcionam o computador a fazer uma operação específica".

Dentre tantas operações possíveis de realizar com esse instrumento de computação, nos preocuparemos com aquelas que permitam desenvolver produções artísticas; desenho animado, em especial. E outros controladores

[42] Microprocessador.

[43] Termo que indica parte de uma estrutura física, capaz de executar alguma ação, exemplo: armazenar dados, fornecer energia, processar informações, etc.

[44] Usaremos a palavra "programa" como "tradução" do termo.

periféricos serão de extrema importância para essas atividades: caneta magnética e mesa digitalizadora. Esse instrumento semelhante uma mesa de desenho tradicional começou a ser desenvolvida na *Rand Corporation*, sob supervisão do pesquisador Thomas O. Ellis, em 1964 e consistia em uma prancheta que reconhecia o pulso elétrico de um objeto semelhante a uma caneta[45]. Esse controlador, juntamente com mouse e teclado serão de extrema importância para o desenvolvimento da interação entre artista e computador.

No decorrer dessa mesma década, é possível encontrar os primeiros movimentos de criação em animação digital. Lucena Jr. (2005, p. 240) apresenta diversos exemplos das primeiras animações digitais, que em geral, foram resultados de experimentações científicas, como é o caso da simulação do sistema de estabilização de um satélite[46], desenvolvido por Edward E. Zajac, no laboratório Bell Telephone, em 1963, considerada por ele como o primeiro desenho animado digital (*Ibidem*, p. 242).

Durante a década 1980, o cinema e a TV conseguem absorver boa parte do que se desenvolvia em criação digital, seja na produção de aberturas e propagandas, seja na montagem de efeitos especiais para filmes. Nesse sentido, Lucena Jr. (2005, p. 327) aponta o diretor de cinema George Lucas, como o responsável por empreendimentos que pretendiam inovar no uso da computação gráfica, criando, em 1979, seu próprio estúdio de tecnologia: a *Industrial Light and Magic* - ILM. Em 1986, a ILM se desmembra dos estúdios de George Lucas e é rebatizada de *Pixar* - alusão à *Pixar Image Computer*, sistema de animação desenvolvido anos antes (*Ibidem*, p. 348). Assim como Walt Disney está para a animação tradicional, George Lucas estaria para a animação computadorizada, visto sua plena consciência em construir os melhores panoramas para a exploração da animação.

O desenvolvimento tecnológico das décadas seguintes tornaria possível a criação de animações computadorizadas de extrema qualidade artística, principalmente no que diz respeito à produção de animações em três dimensões,

---

[45] LUCENA JR., Alberto; Arte da animação: técnica e estética através da história; 2ª ed.; SENAC, São Paulo, 2005; pág 213.

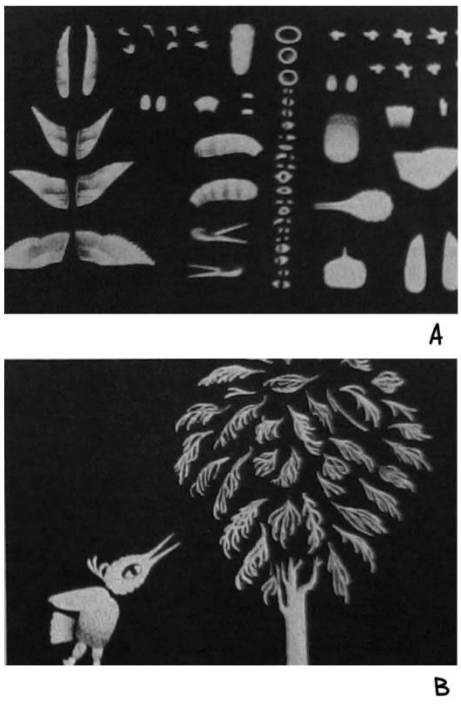
[46] *Simulation of a Two-Gyro Gravity Gradient Attitude Control System.*

como é o caso do longa-metragem de sucesso *Toy Story* - produzido pela *Pixar* em parceria com a *Walt Disney Pictures*, no ano de 1995.

Apesar do desenho animado tridimensional se apresentar como a técnica mais comum de animação para entretenimento (LAYBOURNE, 1998, p. 234), continuaremos nossas observações sobre a animação computadorizada bidimensional; especificamente, o desenho animado de recorte digital.

5.1 Animação de recorte digital

Figura 21: Recortes (A) e montagem (B) do curta *Fine Feathers* (1968), de Evelyn Lambart ;



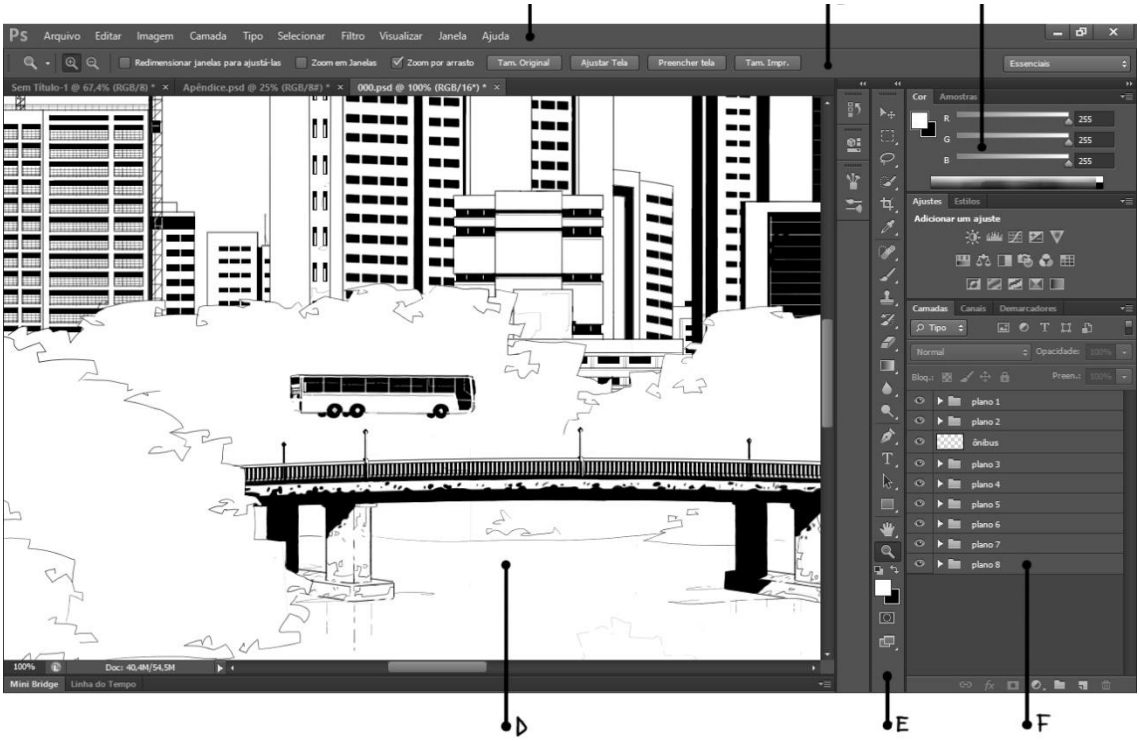
Fonte: Do livro de Kit Laybourne (1998, pág. 63); cortesia da NFB.

Tradicionalmente, essa técnica se constitui a partir do uso de recortes na composição de desenhos animados. Cenário e/ou personagens são particionados e organizados em plano, enquanto são modificados manualmente, quadro por quadro - semelhante ao processo de *stop-motion*[47]. Dave Palmer - do livro de Kit Laybourne (1998, p. 59-71) - atribui essa iniciativa aos animadores independentes que exploraram uma "forma simplificada de caricatura" (p. 59 [livre tradução]).

Palmer (p. 65) indica dois programas fornecidos pela *Adobe Systems* - que podem produzir semelhante técnica de desenho animado: *Photoshop* e *After Effects*; um de desenho e pintura e outro de animação, respectivamente. O primeiro, é celebrado como o mais completo programa de desenho e pintura digital da atualidade; o segundo é igualmente posto como uma excelente plataforma de criação de movimento.

[47] Ver pág. 15.

Figura 22: Área de trabalho do software de edição e criação de imagens Adobe Photoshop CS6.



Fonte: Do autor.

A respeito de programas dedicados ao desenvolvimento de pintura e desenho, Lucena Jr. (2005, p. 217) revela que no o ano de 1962, a criação de um programa de desenho computadorizado influenciaria grande parte dos *softwares* utilizados atualmente, referindo-se ao *Sketchpad*: resultado de pesquisa de doutorado de Ivan Sutherland, pelo Instituto de Tecnologia de Massachusetts - MIT.

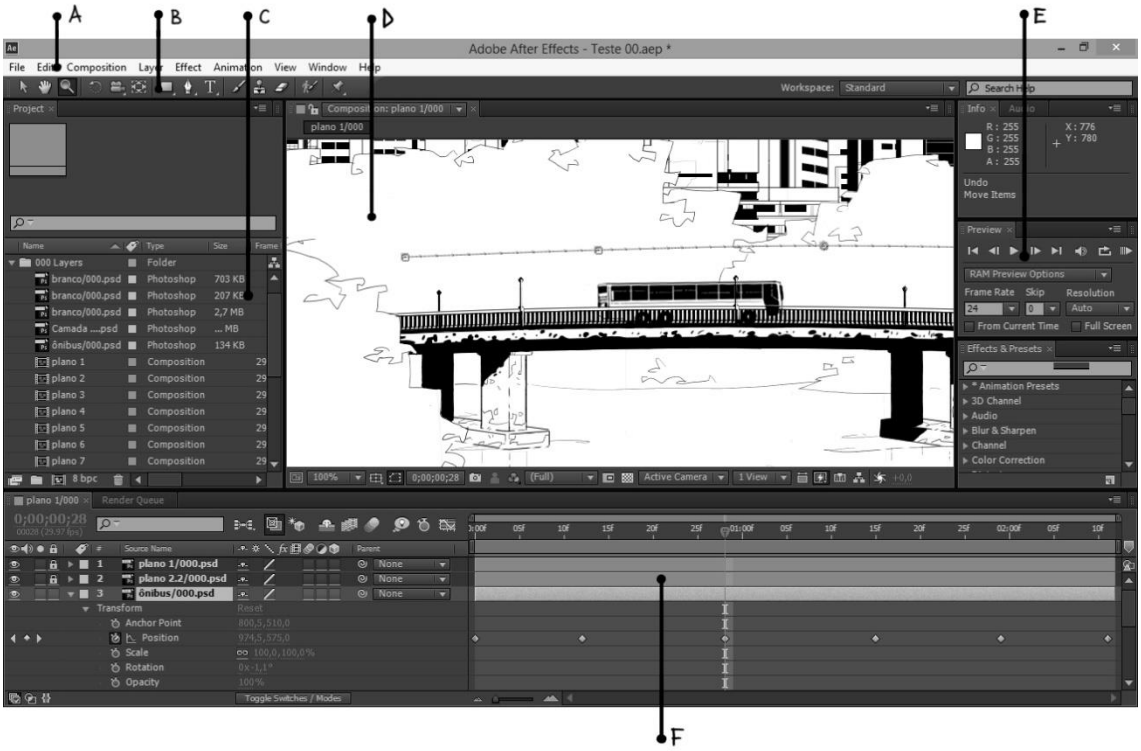
Na figura acima, é possível entender melhor a área de trabalho do programa conhecido como *Photoshop*. Nele é possível trabalhar acessando uma diversidade de painéis: A) barra de menus, B) barra de opções de ferramentas, C) ajuste de cor, D) janela de exibição e edição do documento, E) barra de ferramentas, F) painel de camadas.

Observando o painel Camadas (F) com atenção podemos retomar a ideia de composição de múltiplos planos, anteriormente exemplificada pela construção de soluções técnicas para a melhoria do controle tridimensional de cenário. Ao separarmos a composição da cena em camadas autônomas, é possível animar em diferentes níveis.

Essa abordagem de múltiplos planos - à exemplo da câmeras multiplano[48] de Disney - inserida em programas direcionados à pintura digital fora proposta por Marc Levoy em 1977, a partir de pesquisas do Programa de Computação Gráfica da Universidade de Cornell (LEVOY, 1977, p. 65-71; LUCENA JR., 2005, 317). No ano seguinte, Levoy ainda apresentaria *OPAQUE*, programa dedicado à pintura computadorizada de animações tradicionais (SMITH, 1997, p. 3) e que viria a ser utilizado nos estúdios de desenho animado Hanna-Barbera de 1980 até 1996. Segundo o próprio Levoy (1981, p. 137), esse sistema de colorização de celulóide assistida por computador trouxe uma enorme economia de tempo na produção de desenhos animados.

O segundo programa indicado por Dave Palmer apresenta painéis semelhantes ao anterior, mas alguns irão oferecer opções diferentes: A) barra de menus, B) barra de ferramentas C) painel do projeto, D) janela de exibição e edição do documento, E) controle de reprodução, F) linha do tempo.

Figura 23: Área de trabalho do software de animação Adobe After Effects CS6.



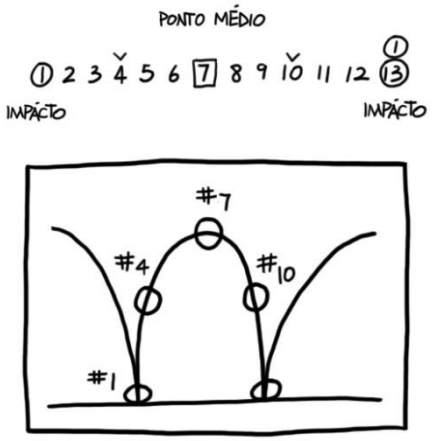
[48] Ver pág. 48.

Semelhante ao *Photoshop*, o *After Effects* (figura 23) também possibilita a disposição de pranchas independentes; seu grande diferencial se dá ao possibilitar a animação das mesmas. Cada camada pode ser transformada em relação à sua posição, rotação, escala, opacidade. Para isso, é necessário a representação de uma linha do tempo que contenha os *key-frames* (quadros-chave) de cada transformação.

Ao conceituar o termo *keyframe*, Meyer (2008, p. 65) pontua que essa técnica se desenvolveu a partir do desenho animado tradicional, quando fora preciso se pensar na melhoria do ritmo das seqüências de desenhos.

Laybourne (1998, p. 180-187) exemplifica esse processo como um trabalho de planejamento e correção de posição, conhecido como *extremes and in-betweens* (*ibidem*, p. 183). Ao invés de se desenhar todos os desenhos seguidos, partindo do primeiro quadro, podemos compor uma cena a partir de seus extremos e pontos médios; o resultado é um maior controle sobre a qualidade do movimento final desejado. Num exercício simples de quique, representado pela figura ao lado, é definido um número total de quadros = 13, com extremidades representadas por #1 e #13 e seu ponto médio por #7; entre esse primeiro ponto médio e as extremidades ainda são inseridos os pontos intermediários #4 e #10. Posteriormente, os desenhos referentes aos quadros restantes (2,3,5,6,8,9,11 e 12) devem ser desenhados em suas posições relativas.

Figura 24: Exercício de planejamento de ritmo;



Fonte: Do livro de Kit Laybourne (1998, pág. 183).

Figura 25: Movimento de braços; do livro de Richard Williams (2001, p. 233 [livre tradução]).

Na figura 25, reproduzimos outro exemplo de configuração de movimento pensado a partir das extremidades e seus pontos intermediários. E mesmo ao utilizar uma nomenclatura diferenciada - comumente, o autor se refere à posição média como *breakdown* ou *pass position* -, vemos que Williams (2001) segue o mesmo princípio indicado por Laybourne (1998) e Meyer (2008).

Essa técnica se desenvolveu de tal maneira que alguns animadores responsáveis pelo desenvolvimento das seqüências somente se preocupavam em desenhar os quadros-chaves, enquanto animadores assistentes ficavam responsáveis pelo desenvolvimento dos desenhos intermediários (MEYER, 2008, p. 65; LAYBOURNE, 1998, p. 183; LUCENA JR. 2005, p. 314).

No caso da animação computadorizada, esse intervalo entre os quadros-chave é interpretado pelo *software*, que automaticamente cria os quadros intermediários. À esse processo é dado o nome de interpolação de movimento, podendo ser encontrado em praticamente todos os programas de criação de animação - Adobe Flash, Toon Boom Animation, Autodesk Maya. Lucena Jr. (2005, p. 313) lembra que o desenvolvimento digital dessa técnica foi fruto de pesquisas colaborativas entre a National Research Council (Canadá) e a NFB, coordenadas pela dupla Nester Burtnyk e Marceli Wein, em meados dos anos de 1970.

Esse é o principal foco das primeiras produções digitais da equipe de animadores do laboratório: a interpolação computadorizada do movimento, aliada à técnica da animação com recortes e pintura digital. Dessa união, proposta pelos professores responsáveis pelo laboratório da UFPE em Caruaru, foi possível produzir os curtas-metragem "O Macaco e o Rabo"(2011) e "O Cangaceiro"(2012), ganhadores de diversos prêmios em circuitos de festivais, nacionais e internacionais.

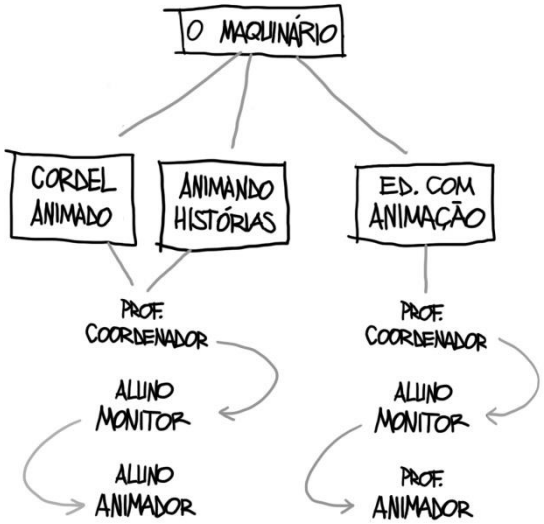
5.2 Observações sobre o ensino de desenho animado digital

As atividades do Maquinário se iniciaram no ano de 2008, quando ainda era chamado de Laboratório de Animação do Agreste - LAA. Notadamente, esse início só foi possível com a efetivação de dois professores que ofereciam disciplinas em desenho animado: Manoel Guedes e Marcos Buccini. Tais docentes trouxeram para

o Centro Acadêmico do Agreste as primeiras disciplinas em animação, assim como os primeiros projetos de extensão dedicados ao tema.

Cada um dos professores foi responsável pela criação de núcleos de ensino, pesquisa e extensão inseridos no Laboratório da Universidade. O Maquinário se apresenta subdividido da seguinte maneira (Figura 26): Animando Histórias, Cordéis Animados e Educando com Animação. Desses três projetos, analisaremos o processo de produção do projeto Animando Histórias por considerar seus resultados - os filmes já citados anteriormente - um marco para a produção recente de animação em Pernambuco. Os projetos Ed. com Animação e Cordel Animado são igualmente importantes para a consolidação de ações de ensino da técnica de animar, porém, propomos uma melhor análise sobre esses projetos em pesquisas futuras.

Figura 25: Hierarquia do Laboratório "O Maquinário"; ilustração do autor.



Fonte: Ilustração do autor.

Sendo assim, fica claro que o laboratório propõe um espaço de aprendizagem e formação profissional de quem participa dos grupos de estudo em animação. A intenção dos professores coordenadores é desenvolver as atividades das disciplinas do curso de graduação, promovendo um espaço que se aproxime ao máximo da rotina de um estúdio de desenho animado, inclusive de seus modelos de produção. A concepção teórica sobre o desenho animado viria, então, a partir das atividades eletivas do curso de graduação - disciplinas disponíveis[49] aos alunos; a prática surgiria durante as atividades executadas no laboratório.

[49] Ver pág. 25.

Através dos planos de aula[50] dessas disciplinas oferecidas pelo curso, pode-se perceber a recorrência na concepção sobre o processo de desenvolvimento semelhante ao que vimos no início do Cap. I: a divisão do trabalho em macrofases. Num primeiro momento vimos uma proposta concebida em 6 fases; porém, é possível entendermos essa estrutura em três grandes blocos: pré-produção, produção e pós-produção (figura 27).

Figura 26: Macrofases de produção de um desenho animado.

Fonte: Ilustração do autor.

Durante a etapa que precede a produção do desenho animado, Laybourne (1998, p. 281) recomenda que esse início pode desenvolver-se através de atividades de tratamento da ideia e do conceito geral, da descrição das cenas por meio de seqüências de quadros (*storyboarding*), simulação em tempo real das seqüências descritas (*animatic)*, além da conceitualização e criação de personagens e suas pranchas modelo. Certamente, esses procedimentos fazem parte da rotina do *Maquinário*.

[50] Ver o conteúdo programático do Anexo 3.3

À respeito do uso do *Storyboard*, Lucena Jr. (2005, p. 109) lembra que esse formato de representação das cenas em quadros descritivos foi um recurso surgido nos estúdios Disney - implementado durante a produção do longa-metragem "Os três porquinhos"(1933) - para otimizar a execução das cenas. Essa proposta foi tão bem executada que é praticamente impossível se pensar em produzir um desenho animado em larga escala sem antes planejar seu *storyboard*.

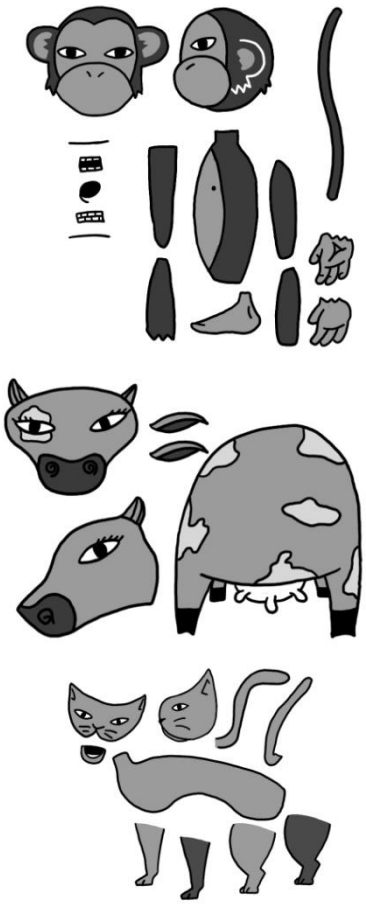


Figura 27: Reprodução dos recortes digitais de três personagens do curta-metragem "O Macaco e o Rabo";

Fonte: Desenhos de André Arôxa e Filipe Paes.

Aproveitando desse roteiro "quadrinizado" é possível produzir outra peça fundamental na pré-produção de animações. O que anteriormente indicamos como *Animatic* poderia ser encarado como um *storyboard* "animado". Nesse formato, é definido o andamento das cenas e de suas transições, além dos efeitos sonoros e trilha de som. Essa "prévia" ajudará na compreensão sobre a estrutura geral da produção almejada.

A conceitualização e criação das personagens também entraria nessa primeira etapa. O resultado disso são as pranchas com os desenhos que servirão de modelo para a animação: vistas (frontal, lateral, superior), proporções, escala. Juntamente com *storyboard* e esboços, é comum que essas pranchas sejam expostas sempre à vista da equipe. Afinal, esses materiais servirão de guia para as atividades de produção.

Ao se iniciar a fase de produção da animação, é necessário a preparação de todas as cenas e personagens. Se tratando de animação de recortes, é nesse momento que se monta a estrutura dos elementos que serão animados (personagens, cenário, elementos complementares). Na figura 28, podemos conferir os recostes de algumas personagens da primeira produção do *Maquinário*.

É necessário ainda, ter toda a mixagem de som finalizada; isso é exigido para que se produza a animação em sincronia com os sons presentes em cada cena: diálogos, efeitos sonoros, músicas.

Preparados áudio, cenários e personagens (devidamente "parenteados"[51]), a animação propriamente dita pode ser iniciada. Para tal, Meyer (2003, p. 533-541) indica ferramentas - *puppets tools* - presentes no *After Effects* que auxiliam a animação desses recortes encarando-os como bonecos articulados: pino de movimento (*puppet pin tool*), corretor de rigidez (*puppet starch tool*), sobreposição de componentes (*puppet overlap tool)*.

A pós-produção consiste em complementar os ajustes finais à tudo o que foi animado. Essa etapa pode incluir a revisão e edição final das cenas, implementação de créditos, "fechamento" de arquivo e sua distribuição.

Ao final do projeto, é necessário realizar ainda, o que se conhece como "*renderização"* (do inglês *to render* = tornar, submeter); esse processo consiste em traduzir tudo o que foi produzido no programa para um formato final de reprodução. Dentre a opções disponibilizadas pelo *Affter Effects*, pode-se "*renderizar"* as seqüências em formato AVI (*Audio Video Interleave*), FLV (*Flash Video*), H264 *Blu-ray*, MPEG4, etc.

Tratando-se de animação para cinema, podemos ainda considerar uma ultima etapa de pós-produção: sua distribuição. Afinal, é preciso que se faça a animação circular, e para que isso ocorra, pode-se recorrer à submissão da animação em festivais, exibições em cineclubes, mostras independentes ou até mesmo à divulgação via Rede de Alcance Mundial (*World Wide Web*).

[51] No After Effects, é possível unir as peças recortadas pela ferramenta de "parentesco"; essa opção reproduz os pontos de união e articulação presentes na animação de recorte tradicional.

Figura 28: Tarefas relativas ao projeto Animando Histórias.

Fonte: Ilustração do autor.

Para que se saiba, essa última fase foi - ainda mantêm-se - de extrema importância para consolidação dos desenhos animados produzidos no *Maquinário*. Para além de serem somente o resultado de disciplinas do curso de *Design*, essas animações ganham reconhecimento como produtos de qualidade técnica e artística. Até o momento, "O Macaco e o Rabo" foi exibido em trinta e quatro festivais , dentre eles, o Festival Internacional de Animação de Macaé - RJ[52] (2013). Entre os mais de trinta festivais em que "O Cangaceiro" circulou, destacamos sua participação na coleção de filmes exibidos no AnimaMundi do ano de 2013; além disso, esse último tem a honra de possuir seis prêmios, dentre os quais estão o de "*Melhor Roteiro de Curta Metragem*" e "*Melhor Filme de Curta Metragem*" da 4ª Mostra de Cinema Amador do Colégio Civitatis - SP.

Pois bem, todas essa etapas de produção descritas anteriormente trazem uma variedade de possibilidade de formação daqueles que integram o laboratório. Como descrito na figura ao lado, pode-se entender, de forma geral, que as tarefas da equipe são definidas com a seguinte estrutura: produção de roteiro, *storyboard*, ilustração, animação, efeitos sonoros e distribuição. Cada aluno se encarrega da etapa que melhor se adéqüe à suas habilidades.

E a preocupação dos integrantes do laboratório em disseminar o conhecimento ali adquirido é outro importante fenômeno a ser observado. No ano de 2013, durante as atividades do Dia Internacional da Animação - 28 de outubro - o *Maquinário* ofereceu oficinas e mini-cursos nos seguintes temas: processo produtivo de animação, planejamento e elaboração de projeto, modelagem 3D, animação de recorte digital e *storyboard*.

[52] A lista dos selecionados para esse festival está disponível em: http://animacinemacae.files.wordpress.com/2013/08/anima-cine-macac3a9-filmes-selecionados6.pdf / acesso em 07 de Fevereiro de 2014.

Professores e alunos fazem desse laboratório um núcleo de experimentação, produção e distribuição de animação digital dos mais significativos para a história recente de Pernambuco. Sem dúvida, esse grupo já transformou o Agreste pernambucano em referência no que diz respeito à inovação em Arte, *Design* e Animação.

6 CONSIDERAÇÕES "FINAIS" / PERSPECTIVAS FUTURAS

O amadorismo dos períodos iniciais da prática desse ofício em Pernambuco foi o atributo que artistas e diretores dispunham para dialogar e representar a vida cotidiana e pitoresca de suas épocas. Uma indicação de que o experimentalismo também pode apresentar-se como base da prática artística de animar as imagens.

A compreensão sobre os caminhos pelos quais essa técnica vem se consolidando como componente curricular, desde o ensino básico até o ensino superior, torna-se tão importante quanto o potencial da não-formalidade desse ensino, contextualizado em festivais espalhados pelo Estado. O Ponto de Cultura Cine Anima e o Laboratório Maquinário propoem espaços de ensino divergentes, mas convergem no momento em que utilizam de metodologias

Pernambuco mostra-se com uma estrutura propícia para a formação de animadores em diversos níveis (autoral, industrial, docente). Fica evidente que a classe artística de animadores dispõe dos meios para desenvolverem seus conhecimentos em diversas técnicas dessa arte, principalmente se tratando de animação produzida digitalmente.

Reforçamos o pensamento de que a presença de estruturas laboratoriais seria um ponto chave para o desenvolvimento dos animadores. Contemporaneamente, com a colaboração de instituições como a Malunguim Studio - presente na produção de "O Cangaceiro" -, a possibilidade da pré-produção, produção, e pós-produção de curtas-metragem (digitais) para cinema é certamente um diferencial artístico do Estado pernambucano, principalmente vindo do Agreste.

Durante uma das mesas de discussões do I Festival de Animação do Agreste, realizado em setembro de 2013, Marcos Buccini e Lula Gonzaga foram convergentes na proposta da criação de um Centro Técnico em Animação que atenda aos interesses dos animadores que atuam (pretendem atuar) profissionalmente e/ou de forma autoral.

E se é necessário a criação de núcleos técnicos para se construir bases desse ofício, é de igual importância oportunizar a formação dos professores desses núcleos. Certamente, o empirismo da criação na indústria do desenho animado tem

formado animadores de alta qualidade, mas tratando-se do ensino da técnica, é necessário também, considerar que a formação pedagógica é de igual importância na construção e na consolidação do conhecimento desse ofício.

O laboratório de animação do campus do agreste torna visível o interesse que alguns pesquisadores da Universidade Federal de Pernambuco viabilizem a produção e o estudo sobre desenho animado. Porém, é visível que ainda há um modesto campo de prática e pesquisa acadêmica universitária e que poderiam ser fortalecidos com a presença de mais propostas curriculares. O campus da UFPE na capital do Estado, por exemplo, não dispõe de um componente curricular sequer direcionada aos estudos em desenho animado.

Propomos então, a possibilidade de se pensar na incorporação de novas disciplinas à estrutura dos grupos de estudos da UFPE, tais como: *Storyboard*; Direção Artística para Animação; Pós-produção audiovisual; Roteiro. Acreditamos que o estudo aprofundado sobre esses aspectos deve ser uma das exigências para o crescimento da experimentação e da produção do desenho animado dentro e fora da universidade.

Reiteramos a constante procura pelo fortalecimento bibliográfico sobre desenho animado, viabilizando suas devidas traduções para a língua portuguesa: o primeiro apêndice é resultado de um esforço para trazer ao campo das artes um conjunto de tarefas que auxiliem os estudos em animação. Indicamos também que o próprio Centro Acadêmico do Agreste já responde por significante produção bibliográfica em animação; seja sob o ponto de vista analítico/projetual de monografias orientadas pelos professores do laboratório[53], seja pela produção proveniente do grupo de pesquisa *Cultura e Linguagem Gráfica no Cinema de Animação*, também presente nas atividades do laboratório "O Maquinário".

Tendo acesso ainda ao sítio virtual da NFB, foi possível identificar documentos produzidos pela própria instituição com o claro intuito de se introduzir a produção do desenho animado na educação básica; um deles é o Guia Estratégico do Educador[54]. Nesse roteiro, são expostas algumas recomendações sobre a

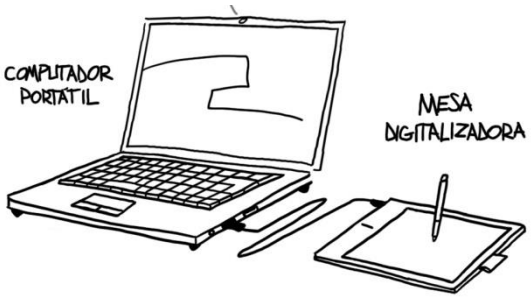
[53] "O cinema de animação durante o ciclo de Super 8 do Recife", defendida por Quaresma Medeiros no segundo semestre de 2013.

[54] **Educator's Strategy Guide: Start Using Stop-Motion Animation Across the Curriculum**; disponível em: https://www.onf.ca/playlist/stopmostudio/ acesso em Dezembro de 2013.

aplicação do da técnica de *stop-motion* através das disciplinas do currículo escolar. Numa das recomendações, poderíamos propor, por exemplo, a transversalidade entre animação e ensino de matemática com a exibição de curtas-metragem de animação que contenham problemas matemáticos comuns ao nível da turma.

Indicamos ainda, a reflexão sobre a atual estrutura à disposição de quem se dedica à esse ofício. Considerando a produção de animação computadorizada, é possível propor um estande simplificado para a produção autoral e/ou comercial. Como descrito na figura ao lado, computador portátil, câmera integrada e mesa digitalizadora seriam suficientes para se produzir desenho animado. Um investimento de aproximadamente R$ 3000 seria o bastante para se montar uma estação de trabalho semelhante à proposta acima. Vale ressaltar que os programas analisados nessa pesquisa (*Photoshop e After Effects*) são *softwares* pagos; a utilização dos mesmos para a produção comercial implica no pagamento de suas respectivas licenças.

Figura 29: Estande padrão para produção de animação digital; ilustração do autor.



Fonte: Ilustração do autor.

Sendo assim, consideramos de extrema importância tornar cada vez mais firme o desenvolvimento de alguns caminhos que fazem parte da construção do conhecimento sobre o desenho animado: A) *estrutura laboratorial, B) ensino das técnicas e ferramentas, C) Consciência crítica.* Não resta dúvida de que a organização do espaço de trabalho, aliada ao conhecimento da técnica e à autonomia crítica formam animadores no mais alto nível artístico.

No mais, esperamos que o conteúdo dessa pesquisa possa contribuir para a consolidação do conhecimento sobre os múltiplas fenômenos presentes no ensino da arte e do desenho animado no estado de Pernambuco.

REFERÊNCIAS

ARAÚJO, Luciana; **Enciclopédia do cinema brasileiro**; Org. MIRANDA, L.F. e RAMOS, F. São Paulo, SENAC, 2000.

BARBOSA, Ana Mae; **Arte-Educação no Brasil: Realidade hoje e expectativas futuras**; Relato encomendado pela UNESCO à INSEA, 1989.

_____; **Arte/Educação Contemporânea: consonâncias internacionais**; Ana Mae Barbosa (org.); São Paulo: Cortez, 2005.

_____; **Porque e como: arte na educação**; s/d.

BARRIER, J. Michael; **Hollywood Cartoons: American animation in its golden age**; Oxford University Press; Oxford, 1999.

BENJAMIN, Walter; **Teses sobre o conceito da história**; Obras Escolhidas. Vol. 1; Magia e técnica, arte e política; Ensaios sobre literatura e história da cultura. Tradução de Sergio Paulo Rouanet; São Paulo: Brasiliense, 1987, p. 222-232.

BERNADET, Lucilla Ribeiro; **O cinema pernambucano de 1922 a 1931: primeira abordagem;** Universidade de São Paulo - USP, 1970.

CANEMAKER, John; **Félix: the twisted tale of the world's most famous cat**; Phanteon, 1993 / Da Capo, 1996.

CARVALHO, Lívia Marques de; **Ensino de artes em ONGs**; São Paulo: Editora Cortez, 2008.

CERUZZI, Paul E.; **A history of modern computing**; 2ª ed; The MIT Press, Massachusetts, 2003.

CHANDA, Jacqueline; **Teoria crítica em história da arte: novas opções para a prática de Arte-Educação;** Tradução de Ana Amália Barbosa e Jorge Padilha; composição parcial da obra Arte/Educação Contemporânea: consonâncias internacionais / Ana Mae Barbosa (org.) – São Paulo: Editora Cortez, 2005.

COUTINHO, Joana A.; **ONGs: caminhos e (des)caminhos**; Lutas Sociais (PUC-SP), São Paulo, v. 13/14, p. 57-65, 2005.

DENNEY, Jim; WILLIAMS, Pat; **How to Be Like Walt: Capturing the Disney Magic Every Day of Your Life**; Health Communications, Inc; 2004.

DURAN, Érika Rodrigues Simões; **A linguagem da animação como instrumental de ensino**; Pontífica Universidade Católica do Rio de Janeiro; Programa de Pós-graduação em Design; Rio de Janeiro, 2010.

EISNER, Elliot W.; **The arts and the creation of mind**; New Haven: Yale University Press, 2002.

FIGUEIRÔA, Alexandre; **Cinema Pernambucano: uma história em ciclos**; Recife: Fundação de Cultura Cidade do Recife (Coleção Malungo, 2), 2000.

FOUCAULT, Michel; **A ordem do discurso**; Aula inaugural no College de France, em Dezembro de 1970; Tradução de Laura Fraga de Almeida Sampaio; Edições Loyola, São Paulo, 1999.

FREYRE, Gilberto; **Tempo morto e outros tempos**; anotações de 1926.

FURTADO, Luckas Frigo; **A marca além do logo: análise da obra do estúdio Hanna-Barbera nos anos de 1950 e 1960**; monografia apresentada ao curso de Design Gráfico da Universidade do Estado de Santa Catarina, 2010.

GASPAR, Lúcia; **Fernando Spencer**; Fundação Joaquim Nabuco, Recife, 2008; Disponível em: http://www.basilio.fundaj.gov.br/pesquisaescolar/index.php?option=com_ content&view=article&id=432&Itemid=185; acesso em 17 de janeiro de 2013.

GOHN, Maria Gloria; **Educação não-formal, educador(a) social e projetos de inclusão social**; Meta: Avaliação; Rio de Janeiro, v.1, n.1, p.28-43, jan./abr., 2009.

GOMES, Andréia Prieto; **História da animação brasileira**; Centro de Análise do Cinema e do Audiovisual; Universidade do Estado do Rio de Janeiro - RJ, 2008.

GRUNBERG, Evelina; **Manual de atividades práticas de educação patrimonial**; IPHAN, Brasília, 2007.

GRUNSPAN-JASMIN, Élise; **Lampião: Senhor do Sertão: Vidas e mortes de um cangaceiro**; tradução de Maria Celeste Franco Faria Marcondes e Antonio de Pádua Danesi; São Paulo: Editora Universitária de São Paulo, 2006.

HAISKI, Vanderléia de Andrade; MARINHO, Marcelo; **O mito de Fausto, da literatura ao cinema: uma leitura contrastiva de Coração Satânico e Fausto 5.0**; Revista Literatura em Debate, v.5, n.8; 2011.

HAMBURGER, Esther; **Estudos de cinema**; Org. de Esther Hamburger, Gustavo Souza, Leandro Mendonça e Tunico Amancio; São Paulo, Annablume; Fapesp; Socine, 2008.

HERNÁNDEZ, Fernando; **Catadores da Cultura Visual**; Tradução Ana Death Duarte; Porto Alegre: Editora Mediação, 2007.

JAEGER, Luck; **The Fleischer Studio's 'Setback' Camera vs. Disney realism**; Technological Developments in Animation; Animation Studies 2.0, 2013. disponível em: http://blog.animationstudies.org/?p=233 acesso em Junho de 2013.

JOHNSTON, Ollie; THOMAS, Frank; **The Ilusion of life: Disney animation**; Hyperion, New York - NY, 1995.

LAYBOURN, Kit; **The Animation Book: a complete guide to animated filmmaking – from flip-books to sound cartoons to 3-D animation;** Three Rivers Press, New York, 1998.

LEVOY, Marc; **A color animation system based on multiplane technique**; Program of Computer Graphics Cornell University; Siggraph, p. 65-71; Nova York, 1977.

_____; **Area flooding algorithms**; Hanna-Barbera Productions, p. 137-153; Junho, 1981.

LINS, Daniel; **Lampião: o homem que amava as mulheres**; São Paulo: Editora Annablume, 1997.

LIMA, Claudilaine; GUEDES, Sandra. **O reino mágico da xilo(gravura)**. 2005. Disponível em: <http://www.unicap.br/armorial/35anos/trabalhos/o-reino_xilogravura.pdf > Acesso em: 15 de outubro de 2012.

LIMA FILHO, Manuel F.; ABREU, Regina M. R. M.; **A antropologia e o patrimônio cultural no Brasil**; Antropologia e Patrimônio Cultural: diálogos e desafios contemporâneos; Associação Brasileira de Antropologia, Blumenau: Nova Letra, 2007.

LUCENA JÚNIOR, Alberto; **Arte da animação: técnica e estética através da história;** 2ª ed. São Paulo, Editora Senac, São Paulo, 2005.

MACHADO JR., Rubens; **O inchaço do presente: experimentalismo Super 8 nos anos 1970**; Revista Filme Cultura; Rio de Janeiro, ed. 54, 2011.

MAGALHÃES, Marcos; **Marcos Magalhães, a câmera Oxberry e a criação do núcleo de animação**; Revista Filme Cultura; Rio de Janeiro, ed. 49, 2011.

MARTINS, Raimundo; **Das belas artes à cultura visual: enfoques e deslocamentos**; Colóquio Internacional Visualidade e Educação, org. Raimundo Martins; Funape, 2008.

MAYER, Trish; MAYER, Chris; **Creating motion graphics with After Effects**; 4ª ed.; Elsevier Inc.; Oxford - UK, 2008.

MICELI, Paulo; **O feudalismo**; 3ª ed.; Editora da Universidade Estadual de Campinas; Campinas - SP, 1988.

MOLINA, Carla Figueredo; **O desenho Animado e a Televisão na Cultura Contemporânea**; Revista Eletrônica de Divulgação Científica em Língua Portuguesa; Ano 5, nº 10, 2009.

MORAES, Sandra Araújo Martins Moraes; "**Os desenhos animados e as crianças: um estudo multicaso sobre as preferências de desenhos animados por crianças do 1º ciclo do ensino básico**"; Estudos da Criança / Especialização em Tecnologia da Informação e Comunicação; Universidade do Minho, 2008.

NASCIMENTO, Erinaldo Alves do; **A Cultura Visual no Ensino de Arte Contemporâneo: singularidades no trabalho com as imagens**. Boletim Arte na Escola, n. 42, São Paulo: Instituto Arte na Escola, p. 5,6, julho de 2006.

_____; **Ensino do desenho: do artífice/artista ao desenhista auto-expressivo**; João Pessoa: Editora Universitária da UFPB, 2010.

NOGUEIRA, Amanda Mansur Custódio; **O novo ciclo do cinema em Pernambuco: a questão do estilo**; Dissertação de mestrado; Universidade Federal de Pernambuco, 2009.

REVISTA FILME CULTURA; **CTAv & National Film Board: um acordo que veio do espaço**; Rio de Janeiro, nº 49, 2007.

SANTAELLA, Lúcia; **Semiótica aplicada**; Pioneira Thomson Learning – São Paulo, 2005.

SILVA, Alexandre Rocha da; SCHNEIDER, Carla; **Arqueologia da produção de imagens no cinema de animação**; XVI Estudos de Cinema e Audiovisual Socine; São Paulo, 2013.

SILVA, Lindalva Coelho da**; A construção do gênero feminino nos desenhos animados: Amélia não é mulher de verdade**; Olinda, Faculdades Integradas Barros Melo - AESO, 2004.

SILVA, Rodrigo Édipo do Nascimento; **Animarás: o animador independente e a influencia na descoberta de novas tecnologias**; Olinda, Faculdades Integradas Barros Melo AESO, 2005.

SMITH, Alvy Ray; ***Digital Paint Systems Historical Overview***; Technical Memo 14; Rendmond, maio de 1997.

SOUZA, Antônio Cezar Filho de; Desvendando a metodologia da animação clássica: a arte do desenho animado como empreendedorismo industrial; Escola de Belas Artes; Programa de Artes Visuais da UFMG, 2005.

SOUZA, Ellen Charlise Rocha; **O Ratinho do Castelo Rá-Tim-Bum e a inserção de séries animadas em Stop-Motion na TV Cultura**; XXXII Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação; Curitiba - PR, 2009.

SUASSUNA, Ariano; **Almanaque Armorial** / Seleção, organização e prefácio de Carlos Newton Júnior; 2ª Ed; Rio de Janeiro: Editora José Olympio, 2008.

TAVIN, Kevin M; **Antecedentes críticos da cultura visual na arte educação nos Estados Unidos**; Colóquio Internacional Visualidade e Educação, org. Raimundo Martins; Funape, 2008.

VILAÇA, Marcos Vinicios Rodrigues. **Caderno de literatura brasileira**. São Paulo: Instituto Moreira Salles, novembro/2000.

WILLIAMS, Richard; **The Animators Survival Kit: manual of methods, principles and formulas for classical, computer, games, stop motioin and internet animators**; Faber and Faber Inc., New York, 2001.

http://www.aldeiasinfantis.org.br/Pages/default.aspx; acesso em 31 de janeiro de 2013.

https://www.animagefestival.com; acesso em 25 de novembro de 2012.

MATÉRIAS DE JORNAIS

_____; **Alunos da UFPE Caruaru se envolvem em criações de animação digital**; Globo.com / AB2 Educação; Julho de 2013; Disponível em: http://maisab.com.br/tvasabranca/blog/alunos-da-ufpe-caruaru-se-envolvem-em-criacoes-de-animacao-digital / acesso em 15 de setembro de 2013.

_____; **Estudantes participam das oficinas do Animacine em Caruaru**; Globo.com / TV Asa Branca; Setembro de 2013; Disponível em: http://g1.globo.com/pe/caruaru-regiao/abtv-2edicao/videos/t/edicoes/v/estudantes-participam-das-oficinas-do-animacine-em-caruaru/2805990/ acesso em 06 de setembro de 2013.

_____; **Laboratório de cinema de animação leva Caruaru para o Anima Mundi**; Diário de Pernambuco Online / Caderno Viver; Julho de 2013; Disponível em: http://www.diariodepernambuco.com.br/app/noticia/viver/2013/07/06/internas_viver,449132/laboratorio-de-cinema-de-animacao-leva-caruaru-para-o-anima-mundi.shtml / acesso em 15 de setembro de 2013.

MENDOÇA F., Kleber; **Igarassu ganha desenho animado**; Jornal do Comércio; Recife, 08 de Abril de 1998.

RIZZO, Sérgio; **Recife, capital do "stop motion";** Jornal Folha de S. Paulo, Censura Livre; Novembro de 2013; disponível em: http://www.censuralivre.blogfolha.uol.com.br/2013/11/05/recife-capital-do-stop-motion

JOAQUIM, Luiz; **Professor faz levantamento de documentários pernambucanos**; Jornal do Comércio Online / Caderno C; Recife; Novembro de 2000; Disponível em: http://www2.uol.com.br/JC/_2000/2611/cc2611_5.htm / acesso em 14 de janeiro de 2013.

ANEXO 1 - Planejamento de atividades (Educando com Animação) 2012.1.

Fevereiro

- 06/02 / Envio do planejamento das disciplinas.

- **01 à 17/02** / Visita e organização dos laboratórios.

- **27/02** / Indicação dos alunos monitores por parte dos professores.

Março

- 05/03 / Início da formação com os alunos monitores.

- **19 à 23/03** / Apresentação do projeto (aula simples).

- Encontro com professores para o fechamento final do plano de aula e das atividades do projeto.

Abril

- **02** à **06/04** / Primeira atividade com professores em sala.

- **16** à **20/04** / Segunda atividade com professores em sala.

Maio

- **30/04** à **04/05** / Terceira atividade com professores em sala.

- **14/05** à **18/05** / Quarta atividade com professores em sala.

- **28** à **31/05** / Avaliação e socialização dos resultados (aula simples).

Junho

Julho

- **12** ou **13/07** / Encontro com os professores na UFPE para avaliação final dos resultados.

ANEXO 2 - Recorte do Modelo Pedagógico do Curso de Cinema da UFPE (2008).

5.4. | **Caracterização do perfil do profissional a ser formado**

Quanto ao Perfil dos Formandos, recomenda-se o atendimento ao **Perfil Comum (Comunicação Social)**, que corresponde a um objetivo de formação geral que deve ser atendido por todos os Cursos da área e em todas as habilitações de Comunicação, qualquer que seja sua ênfase ou especificidade. Esse Perfil Comum, que garante a identidade de um curso como de Comunicação, caracteriza-se por gerar no estudante: (1) sua capacidade de criação, produção, distribuição, recepção, e análise crítica referentes às mídias, às práticas profissionais e sociais relacionadas com estas, e a suas inserções culturais, políticas e econômicas;

(2) sua habilidade em refletir a variedade e mutabilidade de demandas sociais e profissionais na área, adequando-se à complexidade e velocidade do mundo contemporâneo;

(3) sua visão integradora e horizontalizada - genérica e ao mesmo tempo especializada de seu campo de trabalho possibilitando o entendimento da dinâmica das diversas modalidades comunicacionais e das suas relações com os processos sociais que as originam e que destas decorrem;

(4) utilizar criticamente o instrumental teórico-prático oferecido em seu curso, sendo portanto competente para posicionar-se de um ponto de vista ético-político sobre o exercício do poder na comunicação, sobre os constrangimentos a que a comunicação pode ser submetida, sobre as repercussões sociais que enseja e ainda sobre as necessidades da sociedade contemporânea em relação à comunicação social.

Para além desse Perfil Comum, o documento exige que uma formação em Cinema tenha um **Perfil Específico**, que assegure o desenvolvimento histórico desta área de formação, estudos e exercício profissional, serão desenvolvidas habilitações com uma variedade de perfis específicos.

De acordo com o parecer citado anteriormente, os profissionais advindos do Curso de Cinema estarão, a partir da aquisição dos conhecimentos, aptos a:

(1) produzir audiovisual nas bitolas e formatos cinematográficos, videográficos, cinevideográficos ou digitais, incluindo-se nessa produção direção geral, direção de arte, direção de fotografia, elaboração de argumentos e roteiros, montagem/edição, animação, continuidade, sonorização, finalização e demais atividades relacionadas; e ainda pela preservação e fomento da memória audiovisual da nação;

(2) perceber, interpretar, recriar e registrar cinematograficamente aspectos da realidade social, cultural , natural de modo a torná-las disponíveis à sociedade por intermédio de estruturações narrativas, documentárias, artísticas, ou experimentais;

(3) discutir a criação cinematográfica e videográfica no país e no mundo, através de estudos críticos e interpretativos sobre produtos cinematográficos, sobre a história das artes cinematográficas, e sobre as teorias de Cinema;

(4) desenvolver atividades e especialidades de produção cinematográfica e videográfica.

ANEXO 3.1 - Ementas das disciplinas em animação oferecidas pelo Campus do Agreste da UFPE, em Caruaru.

PROGRAMA DE COMPONENTE CURRICULAR

TIPO DE COMPONENTE (Marque um X na opção)

[X]	Componente curricular	[ ]	Estágio
[ ]	Atividade complementar	[ ]	Prática de ensino
[ ]	Monografia	[ ]	Módulo

STATUS DO COMPONENTE (Marque um X na opção)

[ ] OBRIGATÓRIO [X] ELETIVO [ ] OPTATIVO

DADOS DO COMPONENTE

Código	Nome	Carga Horária Semanal		Nº. de Créditos	C. H. Global	Período
		Teórica	Prática			
DIND0084	**DESIGN E CIÊNCIA** História da animação	60	0	3	60	

Pré-requisitos		Co-Requisitos		Requisitos C.H.	

EMENTA

O Grupo de estudo visa apresentar aos alunos os conceitos fundamentais relacionados ao cinema de animação. Assim como discutir a história do cinema de animação mundial e nacional; os autores mais importantes; a linguagem gráfica e artística; as principais técnicas; o processo evolutivo, dos primórdios do cinema até a contemporaneidade; e o papel fundamental da tecnologia para o desenvolvimento do cinema de animação. Durante o módulo, serão apresentadas as principais obras da história da animação, sua evolução como Arte.

CONTEÚDO PROGRAMÁTICO

1. Conceito de animação;
2. A animação como forma de arte;
3. As três principais técnicas e seus desdobramentos;
4. Os primórdios da animação;
5. Surgimento da animação profissional;
6. Walt Dysney e a técnica 2D;
7. Animações européias e orientais;
8. Norman McLaren e experimentação em animações;
9. Ray Harryhausen e outros mestres do Stop Motion;
10. Produção independente;
11. Animação Digital e 3D;
12. Animação no Brasil.

ANEXO 3.2 - Ementas das disciplinas em animação oferecidas pelo Campus do Agreste da UFPE, em Caruaru.

PROGRAMA DE COMPONENTE CURRICULAR

TIPO DE COMPONENTE (Marque um X na opção)

[X]	Componente curricular	[ ]	Estágio
[ ]	Atividade complementar	[ ]	Prática de ensino
[ ]	Monografia	[ ]	Módulo

STATUS DO COMPONENTE (Marque um X na opção)

[ ] OBRIGATÓRIO [X] ELETIVO [ ] OPTATIVO

DADOS DO COMPONENTE

Código	Nome	Carga Horária Semanal		Nº. de Créditos	C. H. Global	Período
		Teórica	Prática			
DIND0026	CIÊNCIA - ANIMAÇÃO EXPERIMENTAL	1,5	2,5	3	60	

Pré-requisitos		Co-Requisitos		Requisitos C.H.	

EMENTA

Esse grupo tem como finalidade discutir e experimentar o processo de desenvolvimento de animações experimentais, que utilizem o mínimo de tecnologia digital, valorizando questões manuais, artesanais e o uso de materiais como vidro, papel, tinta, areia etc. Será observada a relação entre o processo de design artesanal e o processo de animação experimental. Serão abordadas as técnicas tradicionais de animações experimentais, como animação com areia, sombra e objetos, e ainda os alunos serão encorajados a criar novas técnicas, a misturar técnicas já consagradas e a buscar materiais pouco convencionais. O objetivo final da disciplina é que os alunos desenvolvam um projeto final baseado nos conceitos apresentados.

CONTEÚDO PROGRAMÁTICO

1. Conceitos da animação artesanal, animação artística e abstrata;
2. Histórico da animação experimental;
3. Técnicas e materiais;
4. Processos de criação;
5. Processos de realização;
6. Processos de finalização;

ANEXO 3.3 - Ementas das disciplinas em animação oferecidas pelo Campus do Agreste da UFPE, em Caruaru.

PROGRAMA DE COMPONENTE CURRICULAR

TIPO DE COMPONENTE (Marque um X na opção)

[X]	Componente curricular	[ ]	Estágio
[ ]	Atividade complementar	[ ]	Prática de ensino
[ ]	Monografia	[ ]	Módulo

STATUS DO COMPONENTE (Marque um X na opção)

[ ] OBRIGATÓRIO [X] ELETIVO [ ] OPTATIVO

DADOS DO COMPONENTE

Código	Nome	Carga Horária Semanal		Nº. de Créditos	C. H. Global	Período
		Teórica	Prática			
DIND0025	**Design e Sociedade** ANIMAÇÃO 2D	1,5	2,5	3	60	

Pré-requisitos		Co-Requisitos		Requisitos C.H.	

EMENTA

Esse grupo tem como objetivo o desenvolvimento de um curta metragem de Animação 2D, introdução a história da animação, processo de desenvolvimento e produção de uma animação, ensino das diretrizes de criação: da idéia ao storyboard. Será abordada a técnica mais utilizada na criação de animações para a TV, a animação de recorte digital. Serão demonstrados as tecnologias, equipamentos e softwares utilizados nesta técnica de animação, dando ênfase ao software After Effects. Temas mais amplos: Broadcast design e possibilidades e aplicações da animação em recorte digital em diversas áreas.

CONTEÚDO PROGRAMÁTICO

1. Conceito de animação;
2. A animação como forma de arte;
3. Visão histórica e estilos artísticos de Animação;
4. As três principais técnicas e seus desdobramentos;
5. Processo de desenvolvimento de animação (pré-produção, produção, pós-produção);
6. Técnicas e conceitos do audiovisual (enquadramentos, planos, movimento de câmera etc);
7. Roteiro cinematográfico;
8. Storyboard;
9. Técnicas de animação: tempo de animação, flipagem, antecipação, caricatura da ação, linhas de ação, efeitos e distorções, squash, stretch etc;
10. Introdução a animação usando After Effects;

ANEXO 3.4 - Ementas das disciplinas em animação oferecidas pelo Campus do Agreste da UFPE, em Caruaru.

PROGRAMA DE COMPONENTE CURRICULAR

TIPO DE COMPONENTE (Marque um X na opção)

[X]	Componente curricular	[ ]	Estágio
[ ]	Atividade complementar	[ ]	Prática de ensino
[ ]	Monografia	[ ]	Módulo

STATUS DO COMPONENTE (Marque um X na opção)

[ ] OBRIGATÓRIO [X] ELETIVO [ ] OPTATIVO

DADOS DO COMPONENTE

Código	Nome	Carga Horária Semanal		Nº. de Créditos	C. H. Global	Período
		Teórica	Prática			
DIND0125	**Design e Estética** ANIMAÇÃO 3D	2	2	3	60	

Pré-requisitos		Co-Requisitos		Requisitos C.H.	

EMENTA

Desenvolvimento de um videoclip em Animação 3D. Visão histórica da animação. Processo de desenvolvimento de animação. Relação entre o processo de design e o processo de animação. Conteúdo verbal e pictórico da animação. Diretrizes para criação: da idéia ao *storyboard*. Técnicas para o desenvolvimento de animações (animação tradicional, *stop motion*, rotoscopia e animação3D). Tecnologias, equipamentos e softwares voltados para produção de animações. Embasamento teórico e prático para o desenvolvimento de animações . *Broadcast design* e Pós-produção. Análise da animação dentro de um contexto reflexivo sócio-cultural. Possibilidades e aplicações da animação. Prática no desenvolvimento de um videoclip através das técnicas de animação, em especial em animação 3D.

APÊNDICE I - Inventário de produção; modelo proposto por Kit Laybourne (1998). (livre tradução)

	est	*reg*		
TAREFA	*hrs*	*hrs*	**Notas**	
Conceitualização				
Tratamento			escreva por extenso a ideia, estilo, rótulo, conteúdo, público; comecar um novo projeto é produzir um livro.	
Storyboard inicial			desenvolva a storyline; veja as linhas de ação; planeje a montagem/desenvolvimento/conclusão (estrutura).	
Escrita			escreva os diálogos para a gravação dos atores; descreva os pontos chaves de áudio que virão posteriormente.	
Desenho de Personagem/Direção de Arte			seja abrangente nos estudos visuais; componha "amostras" dos quadros chaves; exponha diferentes "olhares".	
Animatic (filme, vídeo, digital)			explore o storyboard cronometrando todas as cenas; ouça a gravação para conferir o andamento.	
Marcação de Faixas			maquete de áudio para todas as faixas/músicas; o objetivo é fixar o comprimento do filme; colocar no *animatic*.	
total de horas			seja realista sobre o tempo que você precisa nesse projeto; distribua o total de horas com base na agenda semanal.	
Teste & Desenhos				
Storyboard revisado			divida todas as cenas; comprima a estória o quanto for possível; confira a mistura de closes & longas passagens; feche o roteiro; adicione título.	
Pranchas Modelos			simplifique os personagens; desenhe modelos de pranchas para ver as poses frontais, de retaguarda, laterais, poses chaves; calcule o tempo de desenho.	
Textura e Modelagem 3D			desenhe, rotacionando & expulsando até criar esqueletos; aplique textura usando materiais & mapas de imagens.	
Teste de Cores			variações de estilos gráficos & colorização; aplique os personagens no cenário; feche a escolha das cores.	
Escolha da Técnica			produza uma cena "simbólica" do início ao fim. o objetivo aqui é assegurar o domínio da técnica.	
Teste de Efeitos Visuais			teste de camera/software de todas as técnicas especiais: esteira, *ultimatte*, luz de fundo, canais Alpha, etc.	
total de horas			combata o impulso natural de saltar para dentro do projeto pensando "vou resolver essa parte mais tarde". Ensaios economizam tempo.	
Produção de Áudio				
Gravação de Música			grave as músicas separadas da vozes & efeitos; tenha todos os direitos sobre as músicas não-originais.	
Gravção de Voz			deixe as performances livres; edite diálogos bruscos, deixando espaço para as cenas de ação; ponha no carretel Leica.	
Gravação de Efeitos Sonoros			armazene os efeitos a partir da bibliioteca "luminosa"; lembre-se da localização; gravação do "foley" em estúdio para emulação sfx.	
Transferência de Faixas			para a transferência de filme 16mm ou 35mm *mag stock;* para programa de computador de digitalização de audio.	
Análise de Faixa/Corte de Faixas			localize e marque (com precisão de quadro) a sincronia labial; batidas dentro da música; demarcação dos efeitos sonoros.	
Mixagem Preliminar			para uso no carretel Leica/montagem e edição; conserve separadamente cópias de todas as faixas para mixagem final.	
Limpeza de Faixa & Mixagem Final			ajustes finais da edição; essa etapa acaba na fase de pós-produção.	
Controle Óptico 16mm			filme de laboratório proporcionará o controle das mixagens; usado para melhorar a resposta & desobistruir impressões.	
total de horas				
Prep. e Produção de Arte				
Layouts e Análise de Movimento			trabalhe através da "cena"; esboce cenários; delineie as ações; verifique a duração das paradas; localize as poses chaves.	
Exposição das Pranchas			mapa quadro-a-quadro para orientar desenhos e movimentos de camera; esquema de movimentos & efeitos especiais.	
Séries de Desenhos			separe os desenhos prontos em pranchas ou papéis registrados para sequência de celulóide/computador.	
Teste de Pincéis			reproduza desenhos via montagem de vídeo; esquadrinhe para o computador usando uma compilação de programas.	
Leica Reel			filme/video/digital "sombra" do storyboard final (depois do teste de pincéis) combinado com as faixas.	
Cenários			para todas as formas de camadas (papel ou digital), incluindo recortes, caminhos, alinhamento, celulóide & técnicas 3-D.	
Coloração & Pintura			para projetos em celulóide usando qualquer filme ou plataformas digitais.	
Modelos de Maquiagem & Bonecos			para stop-motion & animação de objetos.	
Figurino & Acessórios			para *pixalation* & animação stop-motion.	
Construção de Cenário/Iluminação			para stop-motion & animação de objetos.	
Esquadrinhamento de Recorte & Objetos			para recortes, stop-motion & animação de objetos.	
Origem de Materiais			materiais produzidos ou adquiridos para rotoscopia.	
Digitalização de Vídeo			para *pixalation* e técnicas de rotoscopia.	
Construção de Cena 3D			para animação 3-D, coreografia, composição, montagem de câmera e iluminação.	
total de horas				
Animação				
Checagem e Limpeza			necessário para a preparação das folhas de acetato antes da filmagem.	
Oxberry/Downshooter			fase chave em *stop-motion*, animação de argila, pintura no virdo, animação de bonecos & outras técnicas de animação "direta".	
Locação			filmagem externa para as técnicas de Pixelation, Time-Lapse & Animação de Objetos.	
Animação 3D			definir quadros-chave dos movimentos dos objetos; inverter *kinematics*.	
Rendering			para projetos de computação em 3D, onde é necessário um tempo de cálculo para cada quadro.	
Composição/Integração			fusão digital dos elementos através de vários programas (2D & 3D).	
Revisões e Correções			sempre há algo. Conte com isso.	
total de horas				
Pós-produção				
Montagem de Diário			pequena impressão dos negativos; digitalizações iniciais; arquivos de computador -- tudo que foi inserido no *Leica reel*.	
Edição de cortes bruscos			via mesa, sistema de edição de vídeo ou computador.	
Acabamento			todos os elementos finalizados, incluindo créditos.	
Corte de negativos			impressão de tambores A & B de 16mm; marcar faixa óptica necessária para cópias e impressões de lançamento.	
Primeira impressão de cópia			para técnicas de filmes; adição de efeitos opticos após visualizado; correção de cor.	
Impressão de lançamento			após terminar exame e marcação no laboratório, verificar cronometagem das cópias, incluindo efeitos ópticos.	
Mixagem de áudio & planos de fundo			lembrar de editar subtítulos & re-mix das vozes, músicas & efeitos sonoros necessários.	
Converte para Vídeo			as peças finalizadas no computador são transferidas para formatos de video, tais como Beta SP ou VHS para distribuição.	
total de horas				
Estimativa total de horas			as estimativas de tempo devem vir de todos os indivíduos que trabalham no projeto.	
Registro de horas			uma contagem irá mostrar a precisão de suas estimativas.	

APÊNDICE III - Registro das conversas realizadas através da Rede de Alcance Mundial (World Wide Web) usando a plataforma de troca de mensagens instantâneas via Facebook.

Diego Malta, Lula Gonzaga

Diego Malta

Terça, 19 de novembro de 2013 às 17:04 UTC-03

Olá, Lula. Durante minhas pesquisas, encontrei uma matéria de Kleber Mendonça Filho sobre a finalização do curta "Igarassu", feita no CTAV do Rio de Janeiro... imagino que naquele momento (1998, Pernambuco ainda não tinha equipamento completo, montado para finalização de uma animação. Minha dúvida: hoje, esse equipamento pode ser encontrado aqui em Pernambuco? Se "Igarassu" fosse feito hoje, você ainda precisaria finalizá-lo em outro Estado?

Lula Gonzaga

Quinta, 21 de novembro de 2013 às 22:12 UTC-03

Igarassu foi filmado em película 35mm. Se fosse finalizado hoje, em Pernambuco, poderíamos finalizar de modo digital no computador; no caso, eu queria ter o resultado final em 35mm. Somente iria para o Rio ou São Paulo para fazer o *transfer* de digital para película em um laboratório, ou seja, em vez de passar 70 dias, fora para filmar e sonorizar, como precisei, bastaria de mais ou menos uma semana. Como hoje os cinemas, cada dia mais, estão com equipamento digital, o normal é que as produções sejam finalizadas no processo digital.

Diego Malta

Quinta, 21 de novembro de 2013 às 22:33 UTC-03

Entendi... a finalização em 35mm demanda um bom tempo... Utilizasse qual maquinário do CTAV do Rio de Janeiro?

Lula Gonzaga

Quinta, 21 de novembro de 2013 às 22:50 UTC-03

Utilizamos uma Truca Oxberry 35mm do CTAV, pilotada por Joaquim Eufrasino (Babá); a narração foi de Emanoel Cavalvanti, nosso querido "Cavaca", grande ator de memoráveis filmes brasileiros - vários, de Nelson Pereira. E a montagem em moviola de Severino Dadá, pernambucano "de Pedra maior", montador da história do cinema brasileiro e grande figura.

APÊNDICE III - Registro das conversas realizadas através da Rede de Alcance Mundial (World Wide Web) usando a plataforma de troca de mensagens instantâneas via Facebook.

Diego Malta, Arthur Braga

Diego Malta

Quarta, 30 de janeiro de 2013 às 11:13 UTC-03

Olá, Arthur, tudo bem? Participasse do Animage em 2012, não é? Estou produzindo um artigo sobre os festivais de animação em Pernambuco... queria saber de você qual o principal motivo para fazer a(s) oficina(s) desse festival? E o que de melhor te rendeu ter participado dela(s)? Até breve!

Arthur Braga

Quarta, 30 de janeiro de 2013 às 12:05 UTC-03

Quanto ao animage, um dos maiores vetores atrativos da oficina é o intercâmbio de técnicas de animação, a base de animação é única, porém, percebe-se que a forma de animar e o uso de materiais depende do contexto cultural do animador. Minha oficina por exemplo, foi com um casal de tchecos, eles mostraram algumas técnicas de animação com recortes que eu desconhecia. A participação me rendeu um maior repertório e a percepção de que independentemente do material que eu tenha em mãos, se houver criatividade e técnica, posso realizar uma animação de qualidade.

Diego Malta, André Arôxa

Diego Malta

Quarta, 30 de janeiro de 2013 às 15:00 UTC-03

Olá, Arôxa, tudo tranquilo? Lembrei que você ofereceu uma oficina durante o DIA em Igarassu... qual o principal motivo de você ter ministrado essa oficina?

André Arôxa

Quarta, 30 de janeiro de 2013 às 15:26 UTC-03

A minha oficina foi de *Pixilation*. O objetivo era de estimular e cativar as crianças e adolescentes que frequentavam a ONG, a perceber o quão é acessível o desenvolvimento de animações próprias, valorizando o improviso, a criatividade e a diversão. Provando isso, ao ver a obra final concluída, onde os "personagens" da história são eles próprios. Além da experiência pessoal, já que havia sido a minha primeira experiência com esse público.

APÊNDICE III - Registro das conversas realizadas através da Rede de Alcance Mundial (*World Wide Web*) usando a plataforma de troca de mensagens instantâneas via Facebook.

Diego Malta, Vinícius Milfont

Diego Malta

Quarta, 2 de janeiro de 2013 às 14:48 UTC-03

Olá, Vinícius, como vai? Bem, estou fazendo um artigo sobre os Festivais de Animação que aconteceram no estado de Pernambuco e lembrei que você havia participado de alguma oficina do Animage, correto? Se puder, me responde duas coisas: o que te levou a participar da oficina (qual?) e o que de mais relevante você aprendeu com ela? Até mais!

Vinícius Milfont

Quarta, 2 de janeiro de 2013 às 23:37 UTC-03

Na verdade eu participei da Brasil Stop Motion. Eu participei porque o assunto Animação me interessa muito, de todo tipo; e tenho pretensão de trabalhar com Animação. Assim vi na oficina uma oportunidade de conhecer e aprender mais sobre a animação em *stop motion*. Conheci o programa que mais lhe auxilia na produção desse tipo de animação, como movimentar o esqueleto metálico, que é muito usado em *stop*, além de analise de movimentos. Bom é mais ou menos isso ^^ Espero ter ajudado.

APÊNDICE IV - Registro das informações fornecidas ao autor pelo cineasta Lula Gonzaga através da Rede de Alcance Mundial (*World Wide Web*) usando correio eletrônico (*e-mail*).

Mensagem recebida no dia 09 de Janeiro de 2013

Caros,

Durante 08 (oito) semanas, o Ponto de Cultura Cinema de Animação desenvolveu seu método de produção cultural denominado “Cine Anima - cinema de animação popular” com jovens das escolas públicas na cidade de Alhandra, mata sul da Paraíba.

O objetivo do projeto foi realizar oficinas de animação sobre a temática da educação patrimonial. Todos os desenhos e sequências foram feitas a partir da pesquisa realizada pela equipe do arqueólogo Ulisses Pernambucano de Melo (Differo Patrimônio Cultural) o qual realizou uma completa pesquisa arqueológica e de educação patrimonial sobre o Patrimônio Material e Imaterial da cidade.

Alhandra é uma cidade com relevante potencial cultural e é conhecida pela religiosidade dos cultos afro-indígenas e da árvore sagrada da Jurema. O projeto está ligado numa ação de preservação exigida pelo IPHAN para a construção da Fábrica de Cimentos Elizabeth. E contou com o patrocínio do IPHAN-PB, do Ministério da Cultura e da Fábrica de Cimentos Elizabeth, também tivemos o apoio da Prefeitura de Alhandra e da Matriz Nª Sª da Assunção.

O produto final foi um vídeo de animação produzido pelos alunos e lançado na Casa Paroquial da Matriz, em Alhandra, no dia 27 de dezembro de 2012.

O Ponto de Cultura Cinema de Animação realiza oficinas de cinema de animação popular, ou seja, as etapas da produção, roteiro, desenhos, animações, traço e arte final, digitalização, edição, exibição e discussão compõe receita metodológica simplificada do nosso Ponto de Cultura,: participação popular de todos envolvidos em todas as fases de execução, num movimento de imersão no audiovisual. O projeto transporta um estúdio de animação completo para comunidades quilombolas, indígenas, ribeirinhas, assentamentos de Sem Terra, escolas e pontos e pontões de cultura priorizando as regiões norte e nordeste, visando democratizar o acesso a todos as matizes sociais e regionais.

APÊNDICE IV - Registro das informações fornecidas ao autor pelo cineasta Lula Gonzaga através da Rede de Alcance Mundial (*World Wide Web*) usando correio eletrônico (*e-mail*).

Mensagem recebida dia 09 de Fevereiro de 2013

Caros,

O PONTO DE CULTURA CINEMA DE ANIMAÇÃO realizou mais um encontro com a cultura popular. Desta vez, a ação itinerante com oficinas e exibições de filmes ocorreu na Bienal da UNE, em Olinda, nos dias 23 e 24 de janeiro, na FOCCA – Faculdade Olindense de Ciências Contábeis e Administrativas.

Após 10 anos, a Bienal retorna ao Estado de Pernambuco buscando mostrar a história e a influência do sertão nordestino na cultura do país. Em homenagem ao centenário do rei Gonzagão com o tema “A Volta da Asa Branca”, a Bienal UNE, em sua 8ª edição, desembarcou em janeiro nas cidades de Olinda e Recife com o objetivo de reaver a arte nordestina no imaginário brasileiro.

A Bienal da UNE é um dos maiores festivais estudantis de cultura da América Latina, que ocorre desde 1999 e já passou por diversas cidades do Brasil. A programação reúne debates, seminários, oficinas, mostras de trabalhos, shows e diversas outras atividades culturais. É um grande festival de cultura, ciência e tecnologia que seleciona e apresenta o que de mais importante tem sido produzido nas universidades brasileiras.

APÊNDICE V - Linha do tempo das disciplinas de animação oferecidas pelo curso de Design da UFPE - CAA (2008 - 2013).

	[2008.2] ANIMAÇÃO BÁSICA* Prof. Ministrante: Manoel Guedes
[2009.1] ANIMAÇÃO BÁSICA Prof. Ministrante: Manoel Guedes ANIMAÇÃO EXPERIMENTAL* Prof. Ministrante: Marcos Buccini	**[2009.2]** ANIMAÇÃO BÁSICA Prof. Ministrante: Manoel Guedes HISTÓRIA DA ANIMAÇÃO* Prof. Ministrante: Marcos Buccini
[2010.1] ANIMAÇÃO 3D Prof. Ministrante: Manoel Guedes	**[2010.2]** ANIMAÇÃO 3D Prof. Ministrante: Manoel Guedes HISTÓRIA DA ANIMAÇÃO Prof. Ministrante: Marcos Buccini
[2011.1] HISTÓRIA DA ANIMAÇÃO Prof. Ministrante: Marcos Buccini ANIMAÇÃO 2D Prof. Ministrante: Marcos Buccini	**[2011.2]** HISTÓRIA DA ANIMAÇÃO Prof. Ministrante: Marcos Buccini ANIMAÇÃO 2D Prof. Ministrante: Marcos Buccini
[2012.1] ANIMAÇÃO 2D Prof. Ministrante: Marcos Buccini	**[2012.2]** ANIMAÇÃO 2D Prof. Ministrante: Marcos Buccini
[2013.1] ANIMAÇÃO 2D Prof. Ministrante: Marcos Buccini	**[2013.2]** ANIMAÇÃO 2D Prof. Ministrante: Marcos Buccini

**Disciplinas cursadas pelo autor, como graduando do respectivo curso.*