

UNIVERSIDADE ESTADUAL DE CAMPINAS

JOÃO PEDRO FELIPE SILVA

**TRADIÇÃO, ARTE E UNIVERSIDADE:
UM OLHAR PARA A BRASILIDADE ATRAVÉS
DO CINEMA DE ANIMAÇÃO**

CAMPINAS

2021

**UNIVERSIDADE ESTADUAL DE CAMPINAS
INSTITUTO DE ARTES**

**TRADIÇÃO, ARTE E UNIVERSIDADE:
UM OLHAR PARA A BRASILIDADE ATRAVÉS
DO CINEMA DE ANIMAÇÃO**

Orientado: João Pedro Felipe Silva 4º ano de licenciatura em Artes Visuais

Orientador: Prof. Nível MA II D Wilson Antonio Lazaretti

Coorientadora: Profa. Dra. Selma Machado Simão

CAMPINAS

2021

Ficha catalográfica
Universidade Estadual de Campinas
Biblioteca do Instituto de Artes
Sílvia Regina Shiroma - CRB 8/8180

Si38t Silva, João Pedro Felipe, 1999-
Tradição, arte e universidade : um olhar para a brasilidade através do cinema de animação / João Pedro Felipe Silva. – Campinas, SP : [s.n.], 2021.

Orientador: Wilson Antonio Lazaretti.
Coorientador: Selma Machado Simão.
Trabalho de Conclusão de Curso (graduação) – Universidade Estadual de Campinas, Instituto de Artes.

1. Animação (Cinematografia). 2. Cultura popular - Brasil. 3. Tradições. 4. Arte nas universidades e faculdades. I. Lazaretti, Wilson Antonio, 1953-. II. Simão, Selma Machado, 1959-. III. Universidade Estadual de Campinas. Instituto de Artes. IV. Título.

Informações adicionais, complementares

Título em outro idioma: Tradition, art and university: A look at brasility through of the animation cinema

Palavras-chave em inglês:

Animation (Cinematography)

Popular culture - Brazil

Traditions

Art in university and colleges

Titulação: Licenciado Pleno em Artes - Artes Visuais

Banca examinadora:

Maurício Squarisi

Filipe Augusto Miranda

Samuel Baptista Mariani

Data de entrega do trabalho definitivo: 13-01-2021

AGRADECIMENTOS

Agradeço primeiramente a minha mãe por sempre ter incentivado a mim e a minha irmã a persistirmos no caminho da educação e a seguirmos nossos sonhos, ao meu pai que compreendeu as minhas escolhas e ambos por terem me mostrado desde início a importância das tradições culturais familiares. Agradeço também minha irmã que compartilhou comigo suas experiências no meio universitário e os caminhos para a realização de projetos de pesquisa.

Segundo, agradeço aos meus tios, Edson e Fabiana, que me acolheram na casa deles nos primeiros anos da graduação para que eu pudesse me familiarizar melhor com a cidade de Campinas e aos meus familiares que compartilharam comigo as suas histórias e vivências socioculturais.

Agradeço aos meus professores, que ao longo da minha formação básica, artística e universitária, me mostraram a importância de respeitar, ouvir, refletir, comunicar, debater e valorizar as diferentes realidades socioculturais, étnicas e econômicas que nos cercam, expressando o que sentimos e vivenciamos, principalmente através da arte.

Em especial agradeço o meu orientador Prof. Wilson Lazaretti, que muito me ensinou sobre a poética da animação e as riquezas presentes na animação nacional, a minha coorientadora Prof.^a Dr.^a Selma M. Simão que me mostrou novas formas de ensinar arte e cultura e ao meu professor de desenho Carlos Renato (Reno), que me ensinou os traços iniciais dos quadrinhos e diferentes técnicas visuais, assim como, meus professores de teatro, os quais já não tenho mais muito contato, mas que me ajudaram a diminuir a timidez, me expressar e ter os primeiros contatos com as artes e trabalhos coletivos.

Agradeço também a Universidade Estadual de Campinas Unicamp e aos colegas de graduação por me mostrarem novas formas de olhar as realidades sociais, étnicas, políticas e culturais presentes no contexto sociocultural regional e nacional, possibilitando aprender novos conhecimentos e compartilhar opiniões e vivências diferentes a partir da participação em eventos, projetos de extensão, pesquisas e disciplinas do curso, dando destaque para aqueles relacionados a animação.

Por fim dedico este trabalho, a todos aqueles que valorizam a cultura brasileira e participam da construção da cultura animada brasileira ao longo da história, desenvolvendo projetos, pesquisas, iniciativas pessoais, obras e meios de comunicação que possibilitam a preservação e construção de novas formas de acesso aos diferentes meios de expressão artística, social e cultural.

RESUMO

Movido por temáticas impulsionadas a partir de experiências em oficinas, pesquisas de iniciação científica e trabalhos envolvendo diferentes olhares e estilos, as tradições culturais brasileiras e a relação entre a universidade e o Cinema de Animação, o projeto experimental visa o campo prático da pesquisa em Artes Visuais tendo como objetivo compreender o processo de criação e produção de um curta-metragem de animação dentro da graduação, a partir do compartilhamento entre diferentes áreas do conhecimento artístico, científico e sociocultural.

Para isso, utiliza-se a poética pessoal desenvolvida ao longo da graduação em Artes Visuais, no que diz respeito a linguagem da animação realizada com traços autorais, para dialogar com as memórias tradicionais brasileiras do artista, criando um elo entre o passado e o presente, teoria e prática, o imaginário e o real, à medida que também aproximam os conteúdos produzidos pela comunidade científica com a sociedade valorizando a animação como linguagem informativa, poética, acadêmica e sociocultural.

Palavras-chave: Animação (Cinematografia); Cultura popular - Brasil; Tradições; Arte nas universidades e faculdades.

ABSTRACT

Driven by themes driven by experiences in workshops, scientific initiation research and works involving different perspectives and styles, Brazilian cultural traditions and the relationship between the university and Animation Cinema, the experimental project aims at the practical field of research in Visuals Arts aiming to understand the process of creating and producing an animated short film within the undergraduate program, based on the sharing between different areas of artistic, scientific and sociocultural knowledge.

For this, the personal poetics developed during the undergraduate course in Visual Arts is used, with regard to the language of animation performed with authorial strokes, to dialogue with the traditional Brazilian memories of the artist, creating a link between the past and the present. , theory and practice, the imaginary and the real as they also bring together the content produced by the scientific community with society, valuing animation as an informative, poetic, academic and sociocultural language.

Keywords: Animation (Cinematography); Popular culture - Brazil; Traditions; Art in university and colleges.

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO.....	9
2. INTERESSE PELO TEMA E A IMPORTÂNCIA DELE PARA O CAMPO.....	11
3. MÉTODO.....	12
4. O PERCURSO HISTÓRICO CINEMATOGRAFICO E ARTÍSTICO DO CINEMA DE ANIMAÇÃO NO BRASIL.....	14
4.1. O começo do cinema de animação brasileiro.....	14
4.2. As influências estrangeiras no cenário nacional de Disney a McLaren.....	15
4.3. As animações regionais como elementos importantes na preservação da cultura animada nacional.....	17
4.4. A criação de uma cultura animada por meio da animação e educação.....	18
5. PROCESSO CRIATIVO E POÉTICO, FASES E OBRA.....	21
5.1. Da concepção a pré-produção: quando esboços se tornaram o <i>animatic</i>	21
5.2. A produção: um olhar para o tempo, o movimento e o nosso redor.....	25
5.3. Pós-produção: uma obra em finalização.....	28
CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	29
REFERÊNCIAS.....	30

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

FIGURA 1 – Página 1 do <i>Storyboard</i> do primeiro <i>animatic</i>.....	22
FIGURA 2 – Página 3 do <i>Storyboard</i> do primeiro <i>animatic</i>.....	22
FIGURA 3 – Quim, personagem principal.....	23
FIGURA 4 – Quinzinho, Representação mais nova da personagem principal.....	24
FIGURA 5 – Quadro com a personagem Regininha.....	24
FIGURA 6 – Quadro do movimento dos batuques	25
FIGURA 7 – Quadro toque da sanfona.....	25

FIGURA 8 – Quadro do movimento das fitas.....	26
FIGURA 9 – Quadro do movimento de Quinzinho.....	26
FIGURA 10 – Estúdio em casa.....	27

1. INTRODUÇÃO

Ao vivenciarmos experiências envolvendo a animação como processo de representação de movimentos, criação de personagens e elaboração de mundos e narrativas relacionados ao cotidiano e o imaginário sociocultural de cada um a partir da cultura visual marcada por jogos, seriados, filmes, streamings, propagandas e posts em redes sociais podemos nos encantar pela beleza estética dos elementos visuais e técnicos, nos emocionar com as músicas e sensibilizarmos com os diferentes momentos vivenciados pelos personagens (DEDA et al., 2017).

Quando estas visualidades animadas nos são apresentadas por meio de vivências práticas em salas de aula, oficinas e eventos artísticos e culturais promovidos em nossas escolas, bairros e cidades, passamos a ser criadores e reconhecemos as etapas e os materiais utilizados durante o processo de produção de uma animação, que ampliam nosso entendimento acerca da cultura visual e nos levam a procurar novas formas de contar o que sentimos, pensamos e imaginamos através de uma linguagem criativa, poética e audiovisual (MAGALHÃES, 2015; MONTEIRO, 2013; VIEIRA, 2013).

Ao longo dessa busca, nos deparamos com indivíduos que estudam, pesquisam e trabalham com esta linguagem, englobando uma rede formada por artistas, designs, cineastas, professores, estudantes, pesquisadores, técnicos, auxiliares e o próprio público que prestigia, consome e critica as diferentes expressões ligadas ao Cinema de Animação, sendo assim, podemos seguir com as memórias proporcionadas por essas experiências e encontros, valorizando o processo de animação ou aprofundando-se ainda mais nele, de forma a compreender a sua complexidade, os desafios diante da sociedade e as alegrias proporcionadas àqueles que acharam, na animação, uma forma de interagir com o mundo, se expressar, ensinar e ganhar o seu próprio sustento (PEREIRA, 2019; MAGALHÃES, 2015).

Dessa forma, os futuros profissionais, motivados pelo processo de animação, buscam as instituições de ensino e a universidade como um caminho para conhecer, pesquisar, debater e compartilhar experiências e conhecimentos com aqueles que já vivenciaram ou vivenciam as práticas artísticas, com o intuito de não só desenvolver o conhecimento técnico, mas a poética pessoal. O curso de Artes Visuais, através das variadas linguagens e da liberdade de cada estudante para experimentar processos artísticos e criativos, permite o desenvolvimento do conhecimento histórico, teórico, prático e crítico, principalmente, por meio da atualização da grade curricular do curso com a inclusão de mais disciplinas ligadas aos meios digitais, as propostas multiculturais e a educação (INSTITUTO DE ARTES, 2018; PEREIRA, 2015).

Sendo assim, a produção de obras, pesquisas e projetos de extensão de caráter teórico, prático e reflexivo dentro da universidade, dão mais visibilidade para as possibilidades proporcionadas pelos novos recursos tecnológicos e modos de desenvolver projetos dentro das Artes Visuais, a fim de permitir a reflexão acerca da memória pessoal do artista e do meio sociocultural no qual reside, sendo de extrema importância tanto para o seu desenvolvimento auto pessoal quanto para a realidade ao seu redor (BRANDÃO; AZEVEDO, 2019; PEREIRA, 2015; RODRIGUES et. Al. 2013).

Neste contexto, ao vivenciar experiências ligadas ao Cinema de Animação dentro da Universidade Estadual de Campinas, contendo diferentes olhares artísticos, científicos, educativos e socioculturais, propôs-se a criação de um curta-metragem de animação como projeto experimental para conclusão do curso de Artes Visuais, que possibilita a valorização do cinema de animação como processo poético, criativo, científico e educativo na universidade e a poética pessoal presente na linguagem da animação realizada com traços autorais, contribuindo também para o reconhecimento da linguagem visual como forma de conhecimento (NECO; ROCHA, 2019; MAGALHÃES, 2015).

Além disso, ao desenvolver uma narrativa relacionada as tradições culturais brasileiras, o projeto busca evidenciar a importância de elementos nacionais, dentre eles, o povo, a culinária, os estilos musicais e as danças dentro do cenário artístico, cinematográfico, cultural e acadêmico frente aos modelos tradicionais de produção sob a constante influência estrangeira. Deste modo, mostra o papel que a universidade e as novas tecnologias podem assumir na preservação da memória visual e cultural brasileira e na renovação das formas de diálogo, compartilhamento de conhecimentos e representatividade sociocultural (BRANDÃO; AZEVEDO, 2019; CARNEIRO, 2017; SANTOS, 2013; PACHECO, 2012).

A forte influência da indústria estrangeira, presente ao longo do contexto histórico brasileiro relacionado ao cinema de animação, também é destacada na contextualização histórica da animação nacional, pois é importante para compreender as mudanças emergentes da modernização técnica, estética e da linguagem vivenciadas no território nacional, assim como, a escassez de mecanismos e políticas governamentais e comerciais mais estruturados que sustentem uma indústria nacional voltada para a animação e mostrem o valor da produção brasileira para a população (QUEIROZ, 2019; CARNEIRO, 2017; SANTOS, 2013).

Este fato, tem sido revertido com o incentivo à produção nacional de obras de longa e curta-metragem de animação com diferentes temáticas e as iniciativas de estudantes, professores e profissionais da animação que resultam no desenvolvimento de festivais, núcleos

de animação, associações sociais e nas recentes indicações e premiações em grandes festivais nacionais e internacionais. O que demonstra o valor da produção brasileira e a necessidade de iniciativas voltadas para a produção nacional, capacitação de profissionais especialistas na área e conscientização do público brasileiro acerca da importância da cultura animada (QUEIROZ, 2019; CARNEIRO, 2017; SANTOS, 2013).

Portanto, visando ampliar os trabalhos relacionados a cultura brasileira e a animação, será apresentado o processo de produção do curta-metragem com a concepção da narrativa ligada as memórias tradicionais brasileiras do artista e as fases de pré-produção, produção e pós-produção, assim como as atividades realizadas em cada uma delas, indicando as referências bibliográficas e artísticas que dialogam com o processo criativo, chegando as conclusões finais sobre as vivências, pesquisas, conexões e compartilhamentos acerca do curta-metragem e a sua relação com a universidade e a sociedade.

2. INTERESSE PELO TEMA E A IMPORTÂNCIA DELE PARA O CAMPO

Ao longo da minha trajetória, antes de entrar em contato de forma mais profunda com o Cinema de Animação no curso de Artes Visuais e na Universidade Estadual de Campinas (UNICAMP), vivenciei diferentes momentos e experiências relacionadas ao desenho, as histórias em quadrinhos, ao teatro e a animação desde as horas em frente à televisão vendo desenhos animados, séries, filmes e idas ao cinema até as atividades de artes realizadas na escola e em oficinas e cursos livres na minha cidade natal, Ribeirão-Preto/SP, que me fizeram despertar o interesse pelo desenho e pela animação.

Na universidade, ao aprofundar-me no mundo da animação independente, percebi que as possibilidades projetuais e técnicas iam muito além do universo das séries de televisão, propagandas publicitárias e da produção das grandes indústrias cinematográficas, compreendendo a importância da presença de elementos autorais como o traço, a narrativa e a técnica para o processo criativo, assim como o diálogo com a realidade artística e cultural as quais pertencemos.

A participação em projetos de extensão e pesquisas de iniciação científica envolvendo o cinema de animação, a universidade e a cultura nacional, promoveu a observação de diferentes formas de diálogo e compartilhamento com a população através de produções e iniciativas universitárias como o CAF (Ciência e Artes nas Férias) e a LESMA (La Extraordinária Semana de Mostras Animadas), que têm como objetivo a valorização da animação e o reconhecimento

das Artes no meio universitário. Compreendendo que o papel da universidade não é só a busca por novas metodologias, tecnologias e conteúdos científicos, mas, sobretudo, contribuir com o processo de preservação da memória sociocultural.

Neste contexto, o incentivo à realização de projetos de animação em disciplinas da graduação, me proporcionaram adquirir um melhor conhecimento acerca da poética pessoal e do planejamento do processo artístico, aumentando o meu interesse pela animação 2D – realizada com técnicas manuais e softwares digitais – e a reflexão acerca da presença dos elementos da cultura brasileira na realidade artística e cultural nacional.

Dessa forma, o projeto permite contextualizar as artes, no que diz respeito a linguagem de animação, no meio acadêmico e social, como produtora, questionadora e elemento essencial para o compartilhamento de emoções e conhecimentos, compreendendo a comunicação existente entre a sociedade, comunidade científica e artística através dos elementos visuais, sonoros, histórico, culturais e técnicos presentes na narrativa e do processo de criação.

Portanto, ao compreender como se dá o processo de criação e produção de uma obra de curta-metragem de animação no curso de Artes Visuais, a partir do compartilhamento entre diferentes áreas do conhecimento artísticos, científicos e sociocultural, amplia-se o entendimento à cerca do processo de criação envolvendo o cinema de animação e as artes visuais e o diálogo entre os conhecimentos teóricos aprendidos na universidade e questões práticas do projeto.

3. MÉTODO

A partir de um *animatic* desenvolvido na disciplina de Computação Gráfica I relacionado a símbolos, representações, sons e cenários referentes as tradições culturais brasileiras existentes na memória familiar do artista, realizou-se buscas por referências artísticas e teóricas com intuito de reformulá-lo, no que diz respeito a narrativa, aos quadros chave e representações e ampliar os elementos do universo afetivo e cultural que possibilitassem a construção de uma nova narrativa mais estruturada e identitária.

Entende-se por *animatic*, o processo posterior a criação do *storyboard*, destinado a criação da sequência visual da narrativa, no qual são exploradas juntamente com as imagens o ritmo, a coesão da narrativa, a colocação de alguns efeitos sonoros, de exemplos da trilha sonora, podendo ser incluídas vozes dos atores caso necessário e outros elementos que

diminuem possíveis dificuldades técnicas ou mudanças para a etapa de animação (PANDOLFI; BRANCO; PINHEIRO, 2015).

Após a conclusão do novo *animatic* e das fases de concepção e pré-produção, continuou-se com o processo de criação artística, realizando as etapas de produção e pós-produção do curta-metragem com a animação, sombreamento, colorização e edição, procurando dialogar com as diferentes linguagens visuais, sonoras, midiáticas, existentes neste processo, relacionando conceitos da poética artística e científica com uma linguagem mais popular e informal (PEREIRA, 2019).

Em meio as fases de produção, autores que discutem o processo de criação e experimentação de obras de animação dentro do curso de Artes Visuais e da universidade, serviram como base para compreender os caminhos já traçados por pesquisadores, alunos, animadores e professores, as possibilidades existentes para as novas criações poéticas e o impacto que elas adquirem ao se relacionarem com as demais produções acadêmicas e com aquelas pertencentes ao cenário artístico e cinematográfico nacional (REZNIK; MASSARANI; MOREIRA, 2019; PEREIRA, 2015).

Além deles, autores como BORGES (2019), LEITE (2018) e BUCCINI (2017), referentes ao processo de produção de uma animação, a história da animação internacional e nacional, as tradições culturais brasileiras, a identidade nacional e a presença da tecnologia nos fluxos culturais, ajudaram a compreender a diversidade de elementos simbólicos presentes no cotidiano dos diferentes grupos socioculturais e da população brasileira, atentando-se para as influências e a importância da presença da brasilidade e dos animadores brasileiros ao longo da história nacional do Cinema de Animação, que evidenciam a necessidade de produções artísticas que englobem e ressaltem os elementos locais, regionais e nacionais (SANTOS, 2013).

Da mesma forma, por se tratar de um projeto artístico, serviram como inspiração obras artísticas e cinematográficas que retratam as representações simbólicas da cultura e sociedade brasileira como as pinturas de Candido Portinari, relacionadas a infância, ao interior paulista e a agricultura e o longa-metragem *Tarja Branca*, dirigido por Cacau Rhoden que mostra as diferentes perspectivas dos adultos associadas as brincadeiras cotidianas, memórias sociais e as tradições culturais brasileiras.

Destacam-se também como referência deste projeto, as obras de animação como o curta-metragem “*Calango Lengo – Morte e Vida Sem Ver Água*, de Fernando Miller”, no que diz respeito a presença de seres espirituais e simbologias regionais do nordeste brasileiro e os

longas-metragens brasileiros feitos de forma independente como “O menino e o mundo”, de Alê Abreu, que retrata através da animação o olhar da criança para as realidades e imaginário sociocultural e as obras “Ritos de passagem” e “Boí Aruá” de Chico Liberato pela presença dos traços autorais e identitários trabalhados pelo artista.

4. O PERCURSO HISTÓRICO CINEMATOGRAFICO E ARTÍSTICO DO CINEMA DE ANIMAÇÃO NO BRASIL

Antes de dar continuidade ao processo de apresentação das fases de produção do curta-metragem e das relações estabelecidas com a universidade, as Artes Visuais e o contexto cultural, torna-se necessário contextualizar a história da animação nacional voltando-se para a realidade brasileira regional e universitária, começando pelas primeiras iniciativas nacionais animadas até chegar aos festivais e produções de animação desenvolvidas em parceria com a universidade. A fim de mostrar os caminhos traçados pela animação no decorrer dos anos, e a importância do desenvolvimento de trabalhos científicos e curtas-metragens em instituições de ensino como as universidades públicas brasileiras e com temáticas regionais brasileiras para construção de uma cultura animada nacional.

4.1. O começo do cinema de animação brasileiro

Tendo a sua origem há milhares de anos, se considerarmos que na era pré-histórica os desenhos e esboços dos homens pré-históricos em cavernas já demonstravam a intenção de representar os movimentos de animais, do fogo e humanos, a animação teve seu desenvolvimento relacionado às várias linguagens visuais como os quadrinhos, charges, publicidade e com os avanços tecnológicos na área artística, cinematográfica e sonora, como exposto por Borges, ao teorizar a história da animação mundial e as suas relações com a técnica, estética e artes plásticas (BORGES, 2019; CARDOSO; MATOS, 2019).

Neste contexto, a animação como linguagem e expressão artística anterior ao cinema, possibilita juntamente com o aparato técnico criar e representar narrativas, fazendo com que as imagens e as sonoridades despertem emoções e imaginações nos espectadores, atrelando a realidade vivenciada no dia a dia com os mundos imaginados pelos artistas e animadores, como no longa-metragem “O menino e o mundo” onde questões socioculturais presentes no Brasil se

relacionam com a imaginação do personagem principal e do diretor e artista visual Alê Abreu para criar uma poética animada (BORGES, 2019; DEDA et al., 2017).

No Brasil, a relação entre a animação e as diferentes linguagens artísticas e cinematográficas também é percebida ao relembrarmos do primeiro curta-metragem de animação, “O Kaiser”, do chargista Álvaro Marins, que apesar de ter seus desenhos originais desconhecidos, como abordado no documentário “Luz, Anima, Ação”, de Eduardo Calvet, exibido pelo Canal Brasil, nos permite ter um ponto de partida para documentar a construção da cultura animada em meio ao cenário nacional juntamente a obras de curta-metragem como “As Aventuras de Bille e Bolle”, de Eugênio Fonseca Filho e “Macaco feio, macaco bonito”, de Luiz Seel e João Stamato (BUCCINI, 2017, ANDRADE; SCARELI; ESTRELA, 2012).

A criação dos primeiros longas-metragens de animação nacionais, retratam os esforços de artistas, estudantes, cineastas e desenhistas em diferentes iniciativas, muitas vezes pessoais e demoradas, que resultaram em longas-metragens como “**Sinfonia Animada**”, 1953, de Anélio Lattini Filho, bastante lembrado por ser o primeiro longa-metragem brasileiro e apresentar uma narrativa com símbolos folclóricos da região norte do Brasil (BUCCINI, 2017).

Outras obras ainda pouco conhecidas como “Um Presente de Natal”, de Álvaro Henrique Gonçalves e “Cassiopéia” de Clóvis Vieira, primeiros longas-metragens a cor e digital respectivamente e “Piconzé”, dirigido pelo japonês radicado no Brasil, Yppê Nakashima também evidenciam os desafios financeiros, governamentais e sociais na busca dos brasileiros por novas possibilidades técnicas utilizadas por reconhecidos animadores da época (BUCCINI, 2017; ANDRADE; SCARELI; ESTRELA, 2012).

4.2. As influências estrangeiras no cenário nacional de Disney a McLaren

Enquanto a animação brasileira dava seus passos iniciais na consolidação de uma cultura animada, ao redor do mundo consolidavam-se grandes polos industriais artísticos e cinematográficos com destaque para a Europa, na qual a França e países do leste europeu desenvolviam além dos tradicionais desenhos animados, as técnicas de Stop-Motion, e para os emergentes animes japoneses, originários do mangá, que tinham o mangaka Ozamu Tezuka como principal referência (BORGES, 2019).

Porém, apesar desses países serem referências mundiais da época, as principais produções mundiais eram produzidas pelos famosos estúdios hollywoodianos como os Estúdios Disney, Warner Bross e Hanna-Barbera, com a criação de personagens ícones como Mickey

Mouse, Pernalonga, Betty Boop, Scooby-doo, Tom e Jerry e Pica Pau, que além da produção de curtas e longas-metragens ainda apresentavam uma grande quantidade de animações publicitárias e séries de TV que inundavam os principais meios midiáticos mundiais, assim como o cotidiano cinematográfico, televisivo e midiático brasileiro (BORGES, 2019).

Fato este que atrapalhava o surgimento de obras nacionais tanto de longa duração quanto seriadas, visto que tanto a presença excessiva de obras estrangeiras quanto a falta de recursos financeiros, ajuda política, profissionais especializados e de público tornavam o contexto desfavorável, deixando os animadores muitas vezes a própria sorte por não se adequarem a visão social, política e econômica da época, voltada principalmente para a qualidade técnica presentes nas principais obras animadas comerciais produzidas por Walt Disney (BORGES, 2019; PACHECO, 2012).

Por outro lado, a figura estrangeira do animador e diretor canadense Norman McLaren, mostrou novas possibilidades de realização de produções criativas na área da animação para além das grandes produções desenvolvidas pelos estúdios hollywoodianos, destacando o papel da National Film Board of Canada (NFB) na valorização da animação nacional canadense e aumentando a esperança de artistas e animadores independentes brasileiros, intensificada após o acordo entre Brasil e Canadá para o desenvolvimento de um centro de excelência em audiovisual (LEITE, 2018; BUCCINI, 2017).

Entre as possibilidades mostradas por McLaren e pela NFB e apreendidas pelos jovens animadores estavam o caráter autoral, experimental e espontâneo que fugiam dos modelos disneyanos complexos que necessitavam de uma grande quantidade de animadores, cineastas e artistas, para a sua conclusão, utilizando novos equipamentos tecnológicos e técnicas mais acessíveis como o pixilation e uso da pintura direto na película, para a realização de animações até mesmo por um único animador (LEITE, 2018; KERBER, 2015).

Dessa forma, proporcionou aos jovens animadores brasileiros oriundos de outras áreas como as artes plásticas e o cinema o aprendizado de novas técnicas, a fim de produzirem as suas próprias obras de animação e retornarem para suas regiões de origem para difundir seus aprendizados e incentivar a produção e cultura animada nacional, entre eles estavam Marcos Magalhães, Roberto Miller, e Wilson Lazaretti, entre outros, que no futuro teriam grande participação no cenário nacional de animação tanto na realização de festivais nacionais, regionais quando na fundação de núcleos com foco em animação e na formação de novos animadores e da própria população (LEITE, 2018; KERBER, 2015; SANTOS, 2013).

4.3 As animações regionais como elementos importantes na preservação da cultura animada nacional

Diante dessas realidades, o surgimento de obras de curta e longa-metragem produzidas por brasileiros como Chico Liberato e Lula Gonzaga, com traços autorais e narrativas contendo simbologias, cenários e personagens regionais e da cultura nacional, direcionavam os olhares dos espectadores e animadores para as realidades, belezas naturais e diversidade étnica presente no território brasileiro como nos longas “Ritos de passagens” e “Boi Aruá” de Chico Liberato, nos quais o sertão nordestino através do cordel, dos cangaceiros, da religiosidade e Caatinga começavam a se destacar em meio as telas (BUCCINI, 2017; SANTOS, 2013).

Fato este que transformou a animação em um meio de identificação cultural das populações locais e nacional, permitindo aos públicos antes pouco representados nas narrativas artística e cinematográfica, mas que muito contribuem para a construção e manutenção das identidades culturais nacionais, transmitir as suas próprias realidades, simbologias, tradições e histórias, ampliando a presença de narrativas culturais de outras regiões do país nas grandes telas dos festivais nacionais e o intercâmbio inter-regional, à medida que eram contemplados com programas de incentivo cultural e o eixo de produção localizado entre Rio-São Paulo se expandia (SANTOS, 2013).

André Lemos, ao abordar temáticas relacionadas a cultura coletiva, identitária e democrática, ressalta a diversidade presente na cultura brasileira e o fato de que a riqueza e a identidade de uma cultura está atrelada ao modo como ela estabelece o contato com “a vivência cotidiana de diversas apropriações criativas e acumulativas de diversas influências culturais” (LEMOS, 2004) que a constituem e não a interdição ou o isolamento de determinados grupos sociais, mostrando que no nosso caso ela não é singular, mas marcada por saberes tradicionais e pelas influências de origem europeia, indígena e africana (LEMOS, 2004).

A produção de curtas-metragens, ao possibilitar uma maior expressividade autoral e autonomia poética dos criadores, fugindo de modelos estabelecidos pela lógica comercial, permite o surgimento de novos modos de trabalhar com as várias técnicas visuais e de temáticas mais diversas, ampliando a descentralização das temáticas, normalmente, representadas nas grandes produções à medida que representam os sentimentos vivenciados pelo próprio animador e as suas realidades socioculturais (REZINIK; MASSARANI; MOREIRA, 2019; SANTOS, 2013).

Entre os curtas-metragens que trazem o olhar regional para o cenário cinematográfico e artístico nacional, através da perspectiva dos próprios produtores regionais estão os curtas que

retratam o nordeste brasileiro como “Até o sol raiá”, de Fernando Jorge e Leandro Amorim, e “A árvore do dinheiro”, de Marcos Buccini e Diego Credidio, ambos premiados no Festival Anima Mundi. Contando ainda com os trabalhos de artistas e animadores nordestinos radicados no sudeste brasileiro que trazem consigo as suas memórias regionais, representando-as através das suas vivências e de obras como “As aventuras de Virgulino”, de Luiz Sá e “A saga da asa branca”, de Lula Gonzaga (BUCCINI, 2017).

A presença de temáticas étnicas associadas às diversas regiões nacionais, também estão presentes em curtas-metragens como “Òrun Àiyé” de Cintia Maria e Jamile Coelho relacionados às origens e santidades afro-brasileiras e “Çuikíri” e “Wirandé” envolvendo as origens indígenas presentes na região norte do país, desenvolvidos pelo Núcleo de Cinema de Animação de Campinas juntamente com estudantes e descendentes de indígenas em Manaus e Campinas, que ainda carecem de maiores representações artísticas e animadas, mas destacam e reforçam o potencial das produções de curta duração para o fortalecimento da identidade nacional, representação étnica e dos traços da cultura regional através da poética autoral de cada criador (ECCAPLAN, 2018; ASN, 2015).

Assim, a inclusão das diferentes paisagens geográficas e dos cotidianos socioculturais por meio dos diversos trabalhos criativos, entre eles os realizados a partir da animação em diferentes níveis, amplia os conhecimentos relacionados à cultura brasileira, reconhecendo a sua complexidade e o poder criativo e empreendedor proporcionado pelos intercâmbios artísticos, sociais, políticos, científicos e técnicos das diversas formas culturais, enfatizadas através das obras de autores regionais e da atuação de profissionais da animação na preservação e documentação da animação brasileira como as pesquisas realizadas por Marco Buccini sobre a história das produções animadas pernambucanas e de Lula Gonzaga (BUCCINI, 2017; LEMOS, 2004).

4.4. A criação de uma cultura animada por meio da animação e educação

Neste contexto, com o desenvolvimento de iniciativas nacionais nas áreas da educação, economia criativa, política, cinema, artes visuais, design voltadas para a arte da animação e para produções animadas nacionais, os animadores brasileiros, assim como a população, começaram a compreender melhor o potencial das produções nacionais e a necessidade da criação de eventos locais, regionais e nacionais que proporcionassem a interação entre os artistas, cineastas

e o público, tanto para a visualização das animações brasileiras produzidas quanto para realização de oficinas envolvendo as diferentes técnicas presentes na animação.

Assim surgiam os primeiros núcleos de cinema de animação brasileiros como o Centro Experimental de Cinema (CEC) de Ribeirão Preto, com as atuações de Rubens Lucchetti e Bassano Vaccarini e posteriormente o Núcleo de Cinema de Animação de Campinas (NCAC), ambos desenvolvidos no interior paulista, que inspirados no caráter experimental da animação procuravam aproximar as obras nacionais e internacionais com as populações locais, sendo o segundo núcleo ainda atuante nos dias de hoje com a realização de projetos de animação e oficinas para estudantes e moradores da região metropolitana de Campinas através dos seus colaboradores e fundadores Wilson Lazaretti e Maurício Squarisi (LEITE, 2018).

Posteriormente, constituíam-se os festivais de animação brasileiros, sendo o maior deles, o Festival Internacional de Animação Anima Mundi, a partir da associação de quatro amigos animadores com experiências nacionais e internacionais Aída Queiroz, Cesar Coelho, Léa Zagury e Marcos Magalhães e de outros colaboradores, com intuito de difundir a animação para a sociedade brasileira e dar oportunidade de animadores locais apresentarem suas obras, estendo ao longo dos anos, seus horizontes para incluir além das tradicionais animações europeias e norte-americanas a ampliação da participação de conteúdos produzidos por brasileiros, estudantes e animadores da América Latina (BUCCINI, 2017).

Além do contato com micro, curtas e longas-metragens e da realização de oficinas com o público, a constituição de um fórum destinado ao aprimoramento dos profissionais da área e estudantes dentro do festival, o Anima Fórum, com workshops, master classes e bancas de avaliação de trabalhos fez com que o evento se tornasse um grande encontro anual entre os profissionais da área, da mesma forma que proporcionava aos estudantes e jovens animadores o contato com o contexto artístico, cultural e cinematográfico.

Neste sentido a criação da Associação Brasileira de Cinema de Animação (ABCA), em 2003, voltada para medidas de defesa e apoio aos profissionais de animação, também proporciona a construção de um cenário profissional estruturado, com atuações em instâncias públicas e privadas que fortalecem o setor em meio as diferentes realidades socioeconômicas e políticas presentes nas diversas regiões do território nacional e as mudanças governamentais ao longo dos anos (ABCA, 2020; BUCCINI, 2017).

Tendo sobre sua coordenação o Dia Internacional da Animação (DIA), evento que mobiliza várias cidades brasileiras para realizar a maior exibição simultânea de animação do mundo, e que na edição de 2020 através do meio virtual, reuniu diferentes figuras atuantes na

área para discutir temáticas presentes no universo da animação envolvendo a diversidade cultural, étnica e de gênero presentes nas produções nacionais (ABCA, 2020; BUCCINI, 2017).

Um dos importantes eixos apoiados pela associação é a formação acadêmica e profissional dos futuros animadores e daqueles que já atuam a mais tempo no cenário nacional, incentivando cursos, oficinas, pesquisas e trocas de experiências em projetos realizados por professores, pesquisadores e estudantes no meio acadêmico e educacional, visando a capacitação técnica, artística e intelectual, como o Seminário Brasileiro de Estudos em Animação (SEANIMA), criado por profissionais e pesquisadores ligados à área da animação para incentivar o intercâmbio e a visibilidade dos trabalhos científicos e artísticos nacionais por acadêmicos e estudantes (SEANIMA, 2020; BUCCINI, 2017).

A formação de cursos focados no ensino do cinema de animação em universidades públicas como a Universidade Federal de Minas Gerais (UFMG) e a Universidade Federal de Pelotas (UFPel), reforça a importância de profissionais especialistas na área, pesquisas de preservação histórico-cultural e projetos animados voltados também para a educação, que ampliem as oportunidades para jovens talentos, à medida que diminuem as distâncias entre eles e o contexto profissional. Reforçando a necessidade de cursos de graduação e pós-graduação focados na área, em especial, nas universidades públicas paulistas e cariocas, localizadas no principal eixo de produção nacional que ainda mantem os conhecimentos ligados à animação em disciplinas associadas a outros cursos (SANTOS, 2013).

Entre as pesquisas e os projetos universitários ligados a animação, que ajudam na formação de jovens animadores estão os realizados pela UNICAMP, através da atuação do professor especialista Wilson Lazaretti, dos alunos do Instituto de Artes, de parcerias com profissionais de animação da região e de ex-alunos da universidade em projetos de extensão universitária como as oficinas de animação no Ciências e Artes nas Férias (CAF), destinadas a alunos da rede pública, e o desenvolvimento de curtas de animação como “Quando tudo isso passou” desenvolvido em associação com a Força Tarefa da Unicamp e “Quarks e Léptons” realizado pelo projeto Anima Física, com grande destaque nos principais meios de comunicação do país.

Dentre estes projetos, destaca-se a realização da La Extraordinária Semana de Mostras Animadas (LESMA), destinada ao cinema de animação e organizada por alunos e ex-alunos da Unicamp com foco na realização de oficinas, workshops e nas mostras de curtas-metragens de animação desenvolvidas por alunos e animadores de diferentes regiões do país. Nesse sentido, a LESMA promove o contato da universidade com profissionais reconhecidos no cenário da

animação brasileira e internacional, dando a oportunidade para jovens animadores mostrarem seus trabalhos.

Foram nesses projetos realizados na Unicamp, que conheci amigos animadores que já exploravam os caminhos da animação, muito antes da minha entrada na universidade. Eles me mostraram que quando contamos com a participação de mais colaboradores para criação de um projeto animado ou uma oficina, conseguimos dialogar com públicos mais diversos, pois, além de trazerem consigo diferentes olhares culturais e profissionais, apresentam também novas formas de manusear a câmera, movimentar os objetos da animação, criar um roteiro ou um personagem para melhorar a forma como criarmos a nossa própria expressão artística.

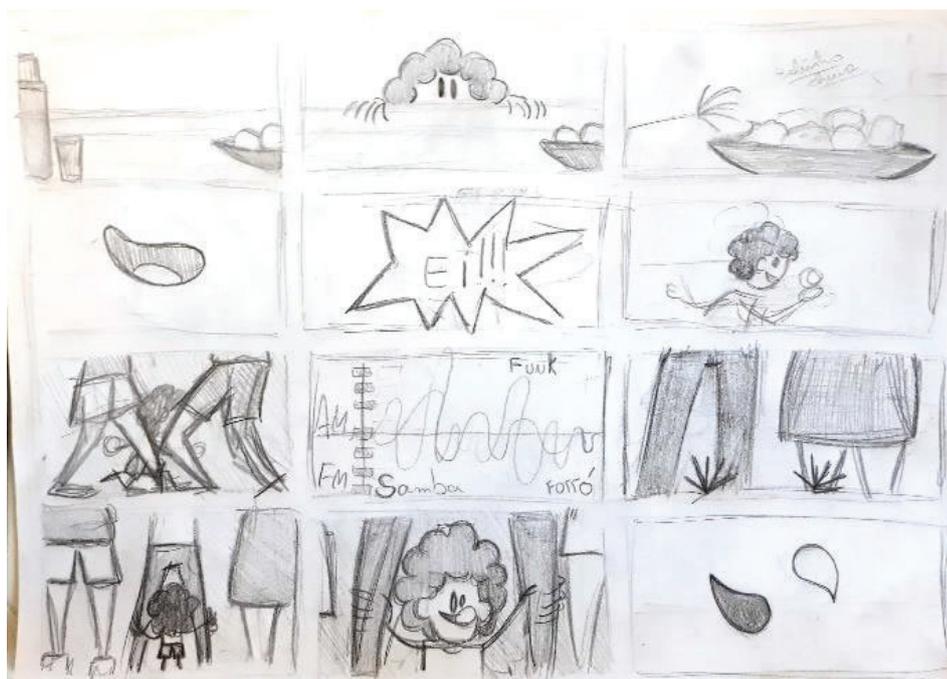
Portanto, através das experiências pessoais e considerando as iniciativas realizadas em prol da animação ao longo dos anos, em meio ao sistema de ensino público básico, fundamental e superior brasileiro, ressalta-se ainda mais a importância da criação de uma cultura animada voltada não só para a formação dos futuros animadores e de obras reconhecidas mundialmente, mas que possam levar a população a reconhecer a animação como linguagem e expressão artística, científica, informativa, identitária e comunicativa tão importante para as novas gerações e valorização da cultura e história brasileira.

5. PROCESSO CRIATIVO E POÉTICO, FASES E OBRA

5.1. Da concepção a pré-produção: quando esboços se tornaram o *animatic*

Ao me deparar com o Projeto Experimental em Artes e com a dúvida do que propor como trabalho artístico, percebi que poderia retomar um projeto de animação relacionado as tradições culturais brasileiras, desenvolvido em meio ao curso de Artes Visuais, mas que havia sido colocado um pouco de lado devido as demandas constantes geradas pelas demais disciplinas e projetos de graduação. Então, ao longo dos dias sentado em frente aos esboços, *storyboards* iniciais, folhas em branco e do primeiro *animatic* desenvolvido, pensei em como poderia dar continuidade a este projeto, acrescentando desenhos, personagens, cenas, modificando enquadramentos e retirando aquelas partes que já não faziam mais sentido.

Abaixo é possível visualizar alguns dos esboços iniciais das personagens e dos primeiros *storyboards* com a apresentação de algumas das cenas que permaneceram na narrativa final da animação.



Figuras 1 – Página 1 do *Storyboard* do primeiro *animatic*



Figuras 2 – Página 3 do *Storyboard* do primeiro *animatic*

Neste contexto, olhando para a temática representada na narrativa acerca das minhas memórias familiares e vivências tradicionais brasileiras, busquei em fotos de família, lembranças e memórias visuais que possibilitassem a criação de cenas para complementar os espaços que ainda permaneciam em branco ou sem conexão. Assim, momentos em que estávamos reunidos junto a mesa, tocando e dançando em festas, brincadeiras e tradições culturais como as congadas, frequentes na cidade natal do meu pai, foram incluídos na narrativa

principal, dando sentido e ritmo as visualidades animadas que ainda presencio no meu cotidiano e ao novo *animatic*.

Associados a essa busca por momentos culturais, as reflexões e diálogos desenvolvidos em disciplinas de licenciatura acerca das vivências educativas informais e dos conhecimentos socioculturais aprendidos a partir das relações sociais e familiares como o ato de cozinhar, jogar bola, soltar pipa e dançar que ultrapassam os limites do ensino formal, ampliaram o interesse nas representações culturais pessoais e a forma como o curta poderia ajudar a despertar o interesse das pessoas para essas vivências, as vezes sutis, mas bastante significativas, principalmente, em um território marcado por constantes fluxos interculturais e pela diversidade étnica e cultural.

Para que fossem mostradas essas diferentes vivências e tradições e os sentimentos positivos gerados a partir do contato com elas, criei o personagem principal da narrativa, Quim, um jovem universitário, com aproximadamente 20 anos, que em meio ao seu cotidiano acadêmico, fora da sua cidade natal, relembra suas memórias familiares, os momentos vivenciados e os sentimentos de felicidade despertados por eles.

Porém, ainda faltava algo que seria o gatilho ou ponto de virada na narrativa para que Quim, pudesse ter contato com as suas memórias. Foi neste momento que surgiu a Regininha, uma menina, extrovertida, que após esbarrar em Quim, lhe entrega um bolinho de chuva, bastante comum na culinária brasileira, fazendo com que o personagem saia da sua rotina cotidiana para voltar as lembranças associadas à sua família, através do olhar de Quinzinho, um garotinho que representa a figura de Quim mais novo e quem percorre os cenários como a casa da vó e outros marcados pelas sonoridades, festividades e brincadeiras.



Figuras 3 – Quim, personagem principal



Figuras 4 – Quinzinho, representação mais nova da personagem principal

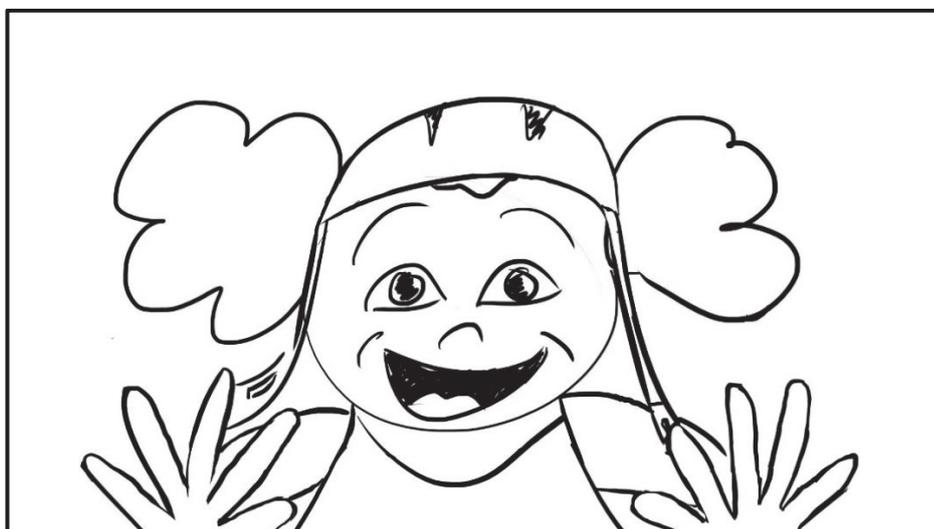


Figura 5 – Quadro com a personagem Regininha

Dessa forma, chegou-se ao novo *animatic* e a nova narrativa que retrata a história sobre um jovem universitário que após ter um encontro inesperado em sua rotina, relembra suas memórias da infância, revisitando os cenários ligados às temáticas culturais e aos ritmos do samba, sertanejo e forró, compartilhando seus sentimentos ocasionados pelas representações simbólicas das tradições culturais brasileiras vividas por ele e pela sua família.

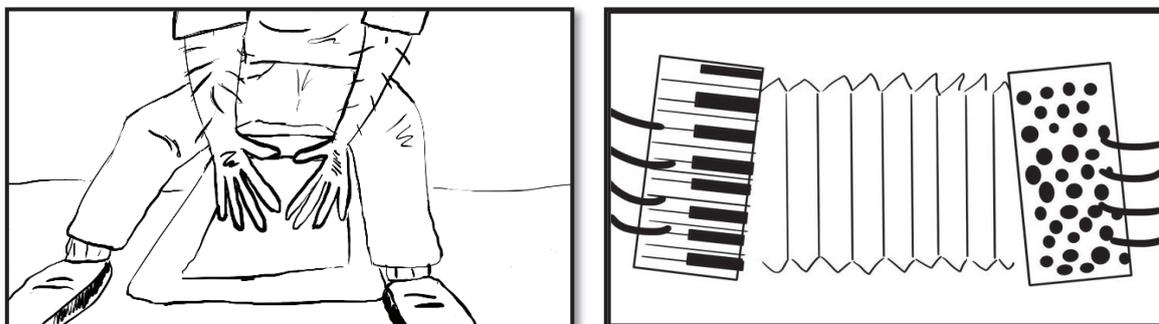
5.2. A produção: Um olhar para o tempo, o movimento e o nosso redor

Com a narrativa e o novo *animatic* basicamente definidos, iniciou-se a fase de produção, caracterizada como a parte mais trabalhosa por envolver os processos de criação de layouts, cenários, animação, arte-final, sombreamento, colorização, efeitos especiais e composição das imagens, conforme as escolhas técnicas e estéticas definidas, variando de acordo com a duração, complexidade, quantidade e poética da animação (PANDOLFI; BRANCO; PINHEIRO, 2015).

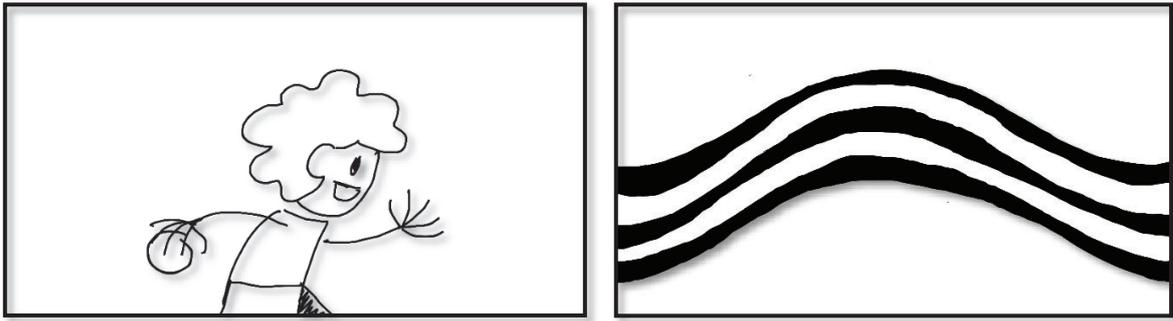
“É aqui que as realizações de imagem real e animação mais se diferenciam. No caso de uma produção em imagem real, é realizada a filmagem dos planos que compõe o filme, com atores e cenários, geralmente levando poucos meses para ser concluída. Já na animação, esta etapa é a mais longa... independente de quão sofisticados sejam os aparatos que os técnicos e animadores tenham à disposição, ainda é muito artesanal” (PANDOLFI; BRANCO; PINHEIRO, 2015).

Nesta parte do curta, foram realizados o detalhamento do traço dos cenários e das personagens, com a inclusão das expressões faciais mais definidas, os ajustes dos enquadramentos e da continuidade entre as cenas, e finalmente a animação das cenas dando atenção maior para o deslocamento e gesticulações das personagens, movimento de objetos e dos símbolos culturais, deixando os processos de colorização e inclusão dos efeitos especiais para etapas posteriores do projeto.

Através dessa fase, foi possível compreender um pouco mais sobre como os movimentos da realidade são construídos por meio dos recursos artísticos e digitais, dando vida aos esboços antes inanimados, sendo alguns desses momentos a criação do movimento das folhas que ao mesmo tempo são suaves e constantes, a movimentação mais acelerada dos batedores dos músicos na festa, as fitas voando, o toque da sanfona e os passos da dança e de quinzinho que aparecem quase sempre correndo através dos diferentes cenários culturais imaginados.



Figuras 6 e 7 – Quadros dos instrumentos musicais batucó e sanfona da animação



Figuras 8 e 9 – Quadros dos movimentos de Quinzinho e das fitas

É nessa etapa direcionada ao processo de animação que conseguimos ter além da percepção das visualidades presentes na nossa realidade e dos movimentos realizados por certos objetos e seres vivos, o entendimento dos espaços que elas ocupam na nossa memória e como através dos questionamentos, pensamentos, sugestões e experimentações conseguimos interpretá-las e expressá-las juntamente com a questão temporal.

Segundo Magalhães:

Para os animadores, compreender o Tempo é fundamentalmente necessário para poder dominá-lo. A animação permite experimentar o Tempo e manipulá-lo de uma forma que facilita muito a sua compreensão de uma forma qualitativa e não apenas quantitativa. Não se trata apenas dos segundos, minutos, horas e dias. Estamos tratando de dimensões temporais (v. cap. 4), que os animadores já experimentavam como realidades alternativas muito antes da explosão dos mundos virtuais digitais que todos experimentam hoje em dia. (MAGALHÃES, 2015)

No curta, assim como em outros projetos envolvendo animação, pude refletir e explorar bastante este olhar para o tempo, compreendendo que dentro de uma narrativa podemos incluí-lo de diferentes formas, ora acelerando uma ação e uma cena ou ora dando mais destaque e duração a determinados elementos necessários para o entendimento das ações representadas e significados que queremos transmitir com a obra, construindo a nossa própria percepção sobre a temporalidade.

Quando participamos de projetos, nos quais não somos os únicos a pensarmos as formas como serão definidas as sequências das cenas ou realizadas as etapas da produção, compartilhamos as diferentes temporalidades e olhares para uma mesma obra, procurando por meio de conversa, questionamentos e aceitações, um denominador comum, adaptando-se muitas vezes também aos cronogramas estipulados pelas instituições de ensino, produtoras e estúdios de animação com procedimentos a serem realizados em determinados prazos e seguindo diretrizes pré-estabelecidas.

Em especial neste projeto pessoal, a questão temporal não se limitava apenas a duração dos quadros ou das cenas ou ao modo como as atividades eram realizadas dentro do cronograma universitário, mas principalmente relacionava-se com as memórias culturais e as lembranças vivenciadas no passado/presente e que sugerem os possíveis futuros imaginados acerca da realidade cultural. Atentando-se para a forma como seriam recriados na narrativa, através dos personagens e das construções narrativas para que transmitissem os sentidos e significados esperados.



Figuro 10 – Estúdio em casa

Neste contexto, apesar de realizar a produção do curta majoritariamente em um estúdio improvisado no meu quarto, devido ao isolamento social causado pela pandemia da Covid-19. Sem os maquinários instalados no laboratório de Imagem e Som do Instituto de Artes, pude explorar novas formas de criação e elaboração dos quadros animados, cenas e personagens, que antes eram realizados manualmente na mesa de luz ou com o auxílio de apps mais simples voltados para a animação, passando a ter contato com a animação digital e ferramentas de edição, que me proporcionaram a condição necessária para dar continuidade ao processo de produção e acelerar a visualização da sequência das cenas animadas. Habilidades estas adquiridas ao longo do curso e do acesso à softwares de criação artística livres.

Fato este que para Santos (2013) foi possível graças ao desenvolvimento de softwares de acesso livre e equipamentos de uso pessoal, câmeras fotográficas, notebooks, celulares e as mesas digitalizadores, fundamentais para a criação das pinturas digitais, produção das animações 2D e 3D, captação e edição de vídeos, principalmente, para os artistas

independentes e jovens estudantes que sem muito recursos financeiros e tecnológicos conseguem desenvolver suas próprias animações autorais e experimentações.

Além disso, a possibilidade de interação online através de conversas e reuniões realizadas em plataformas de encontro virtual, proporcionou o diálogo constante com os orientadores, amigos e outros animadores tanto no desenvolvimento deste projeto quanto de outros realizado em paralelo, mostrando que a animação, a tecnologia e as novas mídias podem aproximar pessoas de diferentes regiões, compartilhando traços socioculturais e possibilitando a realização de projetos mesmo em momentos de dificuldade de interação social, como as restrições impostas pela pandemia de COVID-19.

5.3. Pós-produção: uma obra em finalização

Normalmente, ao chegarmos na fase de pós-produção de uma obra de animação, conseguimos ver com maior clareza o resultado da obra final, tendo um panorama geral dos caminhos percorridos durante a produção, com os desafios superados, os apoios recebidos, as horas trabalhadas, a trilha sonora, edição final, a duração da narrativa animada e finalmente a inclusão do título e dos créditos, que mesmo sendo uma parte mais simples finaliza todo o processo realizado anteriormente.

Nela ultrapassamos a esfera das imagens, dos movimentos e dos esboços traçados para ouvir com maior atenção os sons da fritura na panela, das folhas voando, batidas do samba, dos pratos na mesa e compreender as ideias propostas pelo músico para a trilha sonora, que ajudam a despertar as emoções para os momentos chaves da narrativa, criando uma relação entre as imagens e os ritmos sonoros e uma atmosfera filmica animada, simbólica e agradável, contendo momentos de agitação e outros mais reflexivos e tranquilos.

A relação entre a imagem e som se amplifica no processo de montagem e edição das sequências animadas, no qual a ordenação das cenas, cortes finais, a inclusão da trilha e a sincronização dos áudios e das imagens ajudam a visualizar a obra mais completa e a direcionar a atenção do espectador para os momentos chaves da narrativa criando cenas significativas que buscam despertar emoções, sentimentos, lembranças e imaginações daqueles que entram em contato com a obra (PANDOLFI; BRANCO; PINHEIRO, 2015; CHION, 2011; XAVIER, 1983).

Durante a montagem das sequências animadas do curta, as conversas com o músico Eduardo Virgílio sobre a trilha sonora e pessoas com diferentes visões sobre a obra, entre elas

destaca-se a participação dos professores, familiares, amigos e orientadores, contribuíram para a compreensão de como a mensagem, as imagens, sonoridades e o conteúdo da narrativa eram captados, tornando o processo e o olhar para a cultura brasileira mais diversificados, ao mesmo tempo que ajudaram a enfatizar a importância da temática para a sociedade.

A partir dessas conversas e após experimentações com cores de diferentes tonalidades em algumas cenas e personagens, escolhi a utilização de tons em preto e branco para representação final dos elementos da narrativa, com intuito de dar destaque para os traços e contornos. Além disso, por ter mais familiaridade com desenhos feitos usando lápis grafite e gostar dos estilos presentes nos quadrinhos e nas simbologias do cordel, compreendi que poderia tornar mais clara a narrativa, levando em conta gostos pessoais e o fato de serem cores que se equilibram.

O título da animação também surgiu das conversas com meu orientador e familiares para ver quais seriam as melhores palavras que transmitiriam a ideia central da animação, relacionadas a cultura e as tradições brasileiras. Primeiramente, dei o título “As Tradições de Quim”, mas depois percebi que os bolinhos eram um elemento central na narrativa, assim como o personagem principal, então decidi mudar o título para “Um bolinho para Quim” dando mais destaque para esses elementos.

No caso específico da produção da animação como trabalho universitário, paralelamente a todo o processo de criação da animação e da prática artística, seguiu-se os cronogramas estabelecidos pela universidade e as diretrizes curriculares do curso, desenvolvendo a parte teórica com bastante relevância no trabalho por apresentar, por meio das referências bibliográficas, artísticas e das citações, o olhar do meio científico e acadêmico para as produções artísticas e culturais, especificamente as relacionadas à animação, fazendo deste processo de conclusão de curso uma experimentação artística prática e textual, buscando ampliar as produções animadas universitárias e a presença de pesquisas acadêmicas com esta temática.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Dessa forma, compreende-se que as experiências despertadas a partir da análise do processo de criação da animação no meio universitário e do contato com diferentes olhares teóricos, artísticos, especializados e não especializados e temáticas relacionadas as tradições culturais brasileiras, trouxeram grandes aprendizados para o autor, que reforçam seu olhar para

suas origens, realidades atuais e habilidades artísticas, permitindo-o continuar traçando novos caminhos em meio ao Cinema de Animação, as Artes Visuais e a sua própria realidade.

Do mesmo modo, espera-se que futuros estudantes venham a se inspirar na animação e neste projeto experimental para desenvolverem ainda mais obras com traços autorais e temáticas culturais brasileiras, ampliando as formas de reflexão e difusão da animação nacional, assim como, o uso de novas tecnologias e possibilidades artísticas para representar e preservar os diversos contextos socioculturais presentes no território nacional, diante das constantes mudanças e transformações ocorridas na sociedade brasileira.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ANDRADE, L. L. S; SCARELI, G; ESTRELA, L. R. As animações no processo educativo: um panorama da história da animação no brasil. VI Colóquio Internacional Educação e contemporaneidade. São Cristóvão – SE, Brasil, 20 a 22 de set. 2012.

ASN - agência social de notícias. Filme de animação produzido em Campinas chega a Museu e Universidade em Nova York. Cidadania, Cultura Viva. 2015. Disponível em: <https://agenciasn.com.br/arquivos/4850>

ASSOCIAÇÃO brasileira de cinema de animação - ABCA. Sobre quem somos. disponível em: <https://abca.org.br/quem-somos/>

BRANDÃO, C. M. M; AZEVEDO, C. T. Imaginário, subjetividade e tecnologia na formação docente em artes visuais. 23 Revista GEARTE, Porto Alegre, v. 6, n. 1, p. 23-39, jan./abr. 2019. <http://dx.doi.org/10.22456/2357-9854.90734>

BORGES, L. A. D. História da animação: uso da técnica e estética. **RELICI -Revista Livre de Cinema**, v. 6, n.2, p. 63-82, mai-ago, 2019.

BUCCINI, M. Cem anos da animação brasileira. **Revista Continente**. 2017. Disponível em: <https://www.revistacontinente.com.br/edicoes/202/cem-anos-da-animacao-brasileira> Acesso em: novembro de 2020.

CARDOSO, J. S. MATOS, J. S. Representação da identidade brasileira através do desenho animado Irmão do Jorel. **RELACult - Revista Latino-Americana de Estudos em Cultura e Sociedade**, v. 5. 2019.

CARNEIRO, G. Os percursos da animação brasileira. Itaú Cultural. 23/10/2017. Disponível em: <https://www.itaucultural.org.br/os-percursos-da-animacao-brasileira> Acesso em: agosto de 2020.

CHION, M. A audiovisão: som e imagem no cinema. Lisboa: Texto e Grafia. 2011.

DEDA, F; BOARON, M; CEQUINEL, R; CASTEL, H. Som e Cor na Animação “O Menino e o Mundo”. In: INTERCOM – Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação, Universidade Positivo, Curitiba, PR. 2017.

DIA INTERNACIONAL DA ANIMAÇÃO. Sobre o DIA. Disponível em: <https://diadanimacao.com.br/sobre-o-dia/>

ECCAPLAN. Animação baiana em stop motion retrata criação do mundo pelo ponto de vista do Orixá. 2018. Disponível em: <https://souresiduozero.com.br/2018/06/animacao-baiana-em-stop-motion-retrata-criacao-do-mundo-pelo-ponto-de-vista-do-orixa/>

INSTITUTO DE ARTES. Projeto Pedagógico Artes Visuais. Universidade Estadual de Campinas. Campinas. 2018. Disponível em: <https://www.iar.unicamp.br/wpcontent/uploads/2013/07/ProjetoPedagogicoGraduacaoArtesVisuais.pdf> Acesso em: Agosto 2020.

KERBER, M. T. Norman McLaren, pixilation e a animação brasileira. **Revista Movimento**. São Paulo. 2015.

LEITE, S. Diversidade na animação Brasileira. Goiânia: MMARTE, 2018.

LEMOS, A. Cibercultura, cultura e identidade. Em direção a uma “Cultura Copyleft”? **Contemporanea**, vol.2, nº 2 p 9-22. 2004.

MAGALHÃES, M. A. A. O tempo do animador / Marcos Amarante de Almeida Magalhães; orientadora: Luiza Novaes. – 2015. 115 f. : il. (color.) ; 30 cm Tese (doutorado)–Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro, Departamento de Artes e Design, 2015.

MONTEIRO, T. B. Cinema de animação no ensino de arte: a experiência e a narrativa na formação da criança em contexto campestre / Thalyta Botelho Monteiro. – 2013. 209 f. : il. Orientador: Gerda Margit Schütz Foerste. Dissertação (Mestrado em Educação) – Universidade Federal do Espírito Santo, Centro de Educação.

NECO, H. V. P. C; ROCHA, M. F. A ciência é massa: animações stop-motion como estratégia didática em ciências. **Revista Vivências em Ensino de Ciências**. Universidade Federal de Pernambuco: Recife. Volume 2, n2. 2018.

PACHECO, L. M. N. Cinema De Animação Brasileiro: Análise Dos Fatores Inibidores. Monografias Brasil Escola. 2012. Disponível em: <https://monografias.brasilecola.uol.com.br/arte-cultura/cinema-animacao-brasileiro-analise-dos-fatores-inibidores.htm> Acesso em: Agosto 2020.

PANDOLFI, F; BRANCO, M. A. C; PINHEIRO, M. Estudo do processo de realização da produção de animação em longa-metragem do filme “Até que a Sbornia nos Separe”. GAMEPEDVIII – 29 e 30 de maio de 2015. Universidade Feevale. 2015.

PEREIRA, C. A. C. A Animação No Contexto Expositivo Das Artes Visuais. Prof. Dra. Paula Tavares; Mestre Jorge Marques. Relatório de Projecto apresentado ao Instituto Politécnico do Cávado e do Ave para obtenção do Grau de Mestre em Ilustração e Animação. Dezembro, 2015.

PEREIRA, I. S. Cérebros criativos no mundo das produções audiovisuais de massa? Entretenimento, fãs de animações e possibilidades criativas em artes visuais. 63 Revista GEARTE, Porto Alegre, v. 6, n. 1, p. 40-66, jan./abr. 2019. Disponível em: <http://seer.ufrgs.br/gearte> Acesso em: maio de 2020.

QUEIROZ, A. Animação brasileira. Entre a liberdade de criação e o mercado: *Cinémas d'Amérique latine* [En ligne], 27 | 2019, mis en ligne le 04 août 2019, consulté le 08 août 2020. URL : <http://journals.openedition.org/cinelatino/5941>; DOI: <https://doi.org/10.4000/cinelatino.5941>

REZNIK, G; MASSARANI, L; MOREIRA, I. C. Como a imagem de cientista aparece em curtas de animação? História, Ciências, Saúde – Manguinhos, Rio de Janeiro, v.26, n.3, p.753-777, jul.-set. 2019.

RODRIGUES, A. L. L; PRATA, M. S; BATALHA, T. B. S; COSTA, C. L. N. A; NETO, I. F. P. Contribuições da extensão universitária na sociedade. Cadernos de Graduação - Ciências Humanas e Sociais. Aracaju, v. 1, n.16, mar. p. 141-148. 2013.

SANTOS, S. L. A imagem animada enquanto meio de manutenção das tradições populares na contemporaneidade brasileira. Sandro Lopes dos Santos; orientador: Luiz Antonio Luzio Coelho. – 2013. Dissertação (Mestrado) Pontifícia Universidade do Rio de Janeiro. Departamento de Arte e Design, 2013.

SEANIMA. Seminário Brasileiro de Estudos em Animação. Disponível em: <http://seanima.org/content/>

VIEIRA, T. C. O potencial educacional do cinema de animação: três experiências na sala de aula. Campinas: Puc-Campinas, 182p. 2008.

XAVIER, I. A experiência do cinema: Antologia. Rio de Janeiro: Edições Graal: Embrafilme, 1983.

REFERÊNCIAS ARTÍSTICAS

CALANGO Lengo – Morte e Vida Sem Ver Água. Direção de Fernando Miller. 2008.

ITAÚ CULTURAL. Enciclopédias Itaú Cultural. Obras Candido Portinari. São Paulo – SP. Disponível em: <https://enciclopedia.itaucultural.org.br/pessoa10686/candido-portinari/obras>
Acesso em: Agosto 2020.

LUZ Anima Ação, Direção de Eduardo Calvet. Documentário/animação. 2013. (1h 39 m).

O MENINO e o Mundo. Direção de Alê Abreu. São Paulo: Filme de Papel. 2013. 1 DVD (1h 35m).

TARJA branca, Direção de Cacau Rhoden. São Paulo: Maria Farinha Filmes 2014. (1h 20m)