



UM FILME E UM TCC DE

**LUIA MEIRELLES HOLANDA COPETTI**



CLIQUE NO LIVRO E VEJA  
A VERSÃO ORIGINAL EM FLIPBOOK

CIP - Catalogação na Publicação

Copetti, Luisa Meirelles Holanda  
Curta-metragem Jornada Heróica: o cinema de  
animação como material poético-didático produzido para  
educação em artes / Luisa Meirelles Holanda Copetti.  
-- 2024.  
108 f.  
Orientadora: Paula Mastroberti.

Trabalho de conclusão de curso (Graduação) --  
Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Instituto  
de Artes, Licenciatura em Artes Visuais, Porto Alegre,  
BR-RS, 2024.

1. cinema, educação e artes. 2. cinema de animação.  
3. teoria e conceito de herói. 4. produção de  
curta-metragem. 5. produção de material poético e  
didático. I. Mastroberti, Paula, orient. II. Título.

Elaborada pelo Sistema de Geração Automática de Ficha Catalográfica da UFRGS com os  
dados fornecidos pelo(a) autor(a).

TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO

CURTA-METRAGEM

# JORNADA HEROICA

O CINEMA DE ANIMAÇÃO COMO MATERIAL POÉTICO-DIDÁTICO  
PRODUZIDO PARA EDUCAÇÃO EM ARTES





UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO SUL

INSTITUTO DE ARTES

DEPARTAMENTO DE ARTES VISUAIS



“TODOS AQUELES PARA OS QUAIS O CINEMA  
CONTOU NA VIDA, NÃO COMO UM SIMPLES PAS-  
SATEMPO, MAS COMO UM ELEMENTO ESSENCIAL  
DE SUA CONSTITUIÇÃO, E QUE SOBERAM BEM  
CEDO QUE SERIA ESTA A ARTE QUE DEDICARIAM,  
DE UMA MANEIRA OU DE OUTRA, A SUA VIDA,  
TÊM EM MENTE UMA AUTOBIOGRAFIA IMAGINÁ-  
RIA QUE É A DE SUA VIDA DE CINEMA. NO MEU  
ROMANCE PESSOAL, FUI SALVO DUAS VEZES:  
PELA ESCOLA E PELO CINEMA.”

ALAIN BERGALA

# AGRADECIMENTOS

DEDICO ESTE TRABALHO  
ESPECIALMENTE A MIM,  
POIS DEPOIS DE TANTO NESTA VIDA,  
FINALMENTE, CÁ ESTAMOS.  
GRATA POR PERSEVERAR  
E ACREDITAR EM SI MESMA.  
COM AMOR.

Às minhas **avós** e **avôs** por tanto amor e zelo, momentos gravados em meu coração;

Aos meus pais, **Angelita Meirelles Holanda** e **Rogério Copetti**, pela vida neste mundo, por me ensinarem a brincar, desenhar, ler, escrever e amar;

Aos meus dindos, **Rosemaira Dalcin Copetti**, **Fernando Copetti** e **Dilomar Copetti**, pelo afeto e por me mostrarem, a exemplo de suas vidas, a importância e diferença que uma Universidade Federal faz;

À **Mariana Giacomini**, que me apresentou ao universo da produção cinematográfica, por acreditar sempre;

Ao **Christian Ludtke**, pela primeira oportunidade profissional no audiovisual, por tanto que aprendi, pelo conselho que demorei a seguir e por estar presente até hoje;

A **Bruno Kieling** e **Luis Fernando Rodrigues**, meus amigos amados, presentes em todos os momentos, desde minha primeira produção;

À **Thais Fernandes**, pelas trocas, amizade, por me oportunizar trabalhar em projetos que certamente contribuíram no meu desenvolvimento acadêmico;

Aos meus amigos e irmãos que me incentivaram a voltar a estudar, oferecendo apoio durante esta formação, em especial **Alberto Bracagioli**, **Carla Freitas**, **Tatiana Simon Bastos** e **Ricardo Barreto** pelas orientações e zelo;

À banca examinadora, **Andrea Hofstaetter** e **Lilian Maus**, pela contribuição em minha formação acadêmica, incentivo, carinho e amizade;

À **Anna Cavalcanti**, pelas revisões e cuidado comigo nesta reta final;

À equipe de produção do curta-metragem *Jornada Heroica*: **Gabriel Maia**, **Murilo Jardim**, **Paula Mastroberti**, e **Thais Fernandes**, pela parceria e amizade na realização desta produção fundamental ao projeto;

À **Paula Mastroberti**, pelos sete anos de orientação, projetos, paciência, amizade, e pela valorosa presença nesta jornada;

À minha sobrinha **Nicole**, a criança da minha vida;

Ao meu guia espiritual, **Mestre Gabriel**, por me mostrar o caminho;

Aos meus irmãos **Arthur**, **Laura** e **Fernando Meirelles**, e, especialmente, à minha irmã **Julia Copetti**, por acreditar, pelo amor e suporte incondicionais.

# RESUMO

A proposta do presente trabalho se dá a partir da produção do curta-metragem de animação *Jornada Heroica*, sendo este um material didático e poético direcionado à construção narrativa do herói/heroína em sala de aula. É parte integrante de um plano de ensino para disciplina de Artes na Educação Básica, desenvolvido durante a pesquisa de Iniciação Científica "Produção de cinema de animação como plano educativo no ensino de artes: herói em movimento". A proposição, tal como desenhada neste trabalho, iniciou durante a ação extensionista "Herói e seus deslocamentos", onde foram realizados estudos de teoria e artefatos presentes na cultura midiática sobre a temática do herói, suas configurações e narrativas baseado no livro *Herói de mil faces*, de Joseph Campbell (1949).

## PALAVRAS-CHAVE

Cinema e educação; cinema de animação; teoria e conceito de herói; educação em artes; produção de material didático e poético.

# ABSTRACT

This research proposal is based on the production of the animated short film *Jornada Heroica*, a didactic and poetic material targeted at the narrative construction of the hero/heroine in the classroom. It is an integral part of a teaching plan for the Arts in Basic Education discipline, developed during the Scientific Initiation research "Animation cinema production as an arts educational plan: the hero in motion." The proposition, as designed here, started during the extensive action "Hero and his Directions," where studies of theory and artifacts present in the media culture on the theme of the hero, his configurations, and narratives based on the book *The Hero with a Thousand Faces*, by Joseph Campbell (1989).

## KEYWORDS

Cinema and education; animation cinema; theory and concept of hero; art education; didactic and poetic material production.

14

APRESENTAÇÃO

22

CAPÍTULO I • O CINEMA DE ANIMAÇÃO  
COMO PERCURSO DE APRENDIZAGEM

30

CAPÍTULO II • JORNADA HEROICA:  
34 PRÉ-PRODUÇÃO  
58 PRODUÇÃO  
74 PÓS-PRODUÇÃO

78

CAPÍTULO III • JORNADA HEROICA  
NA SALA DE AULA

82

CAPÍTULO IV • CINEMA E EDUCAÇÃO

86

CAPÍTULO V • CONSIDERAÇÕES FINAIS

92

CAPÍTULO VI • CINEMINHA

98

REFERÊNCIAS

# SUMÁRIO



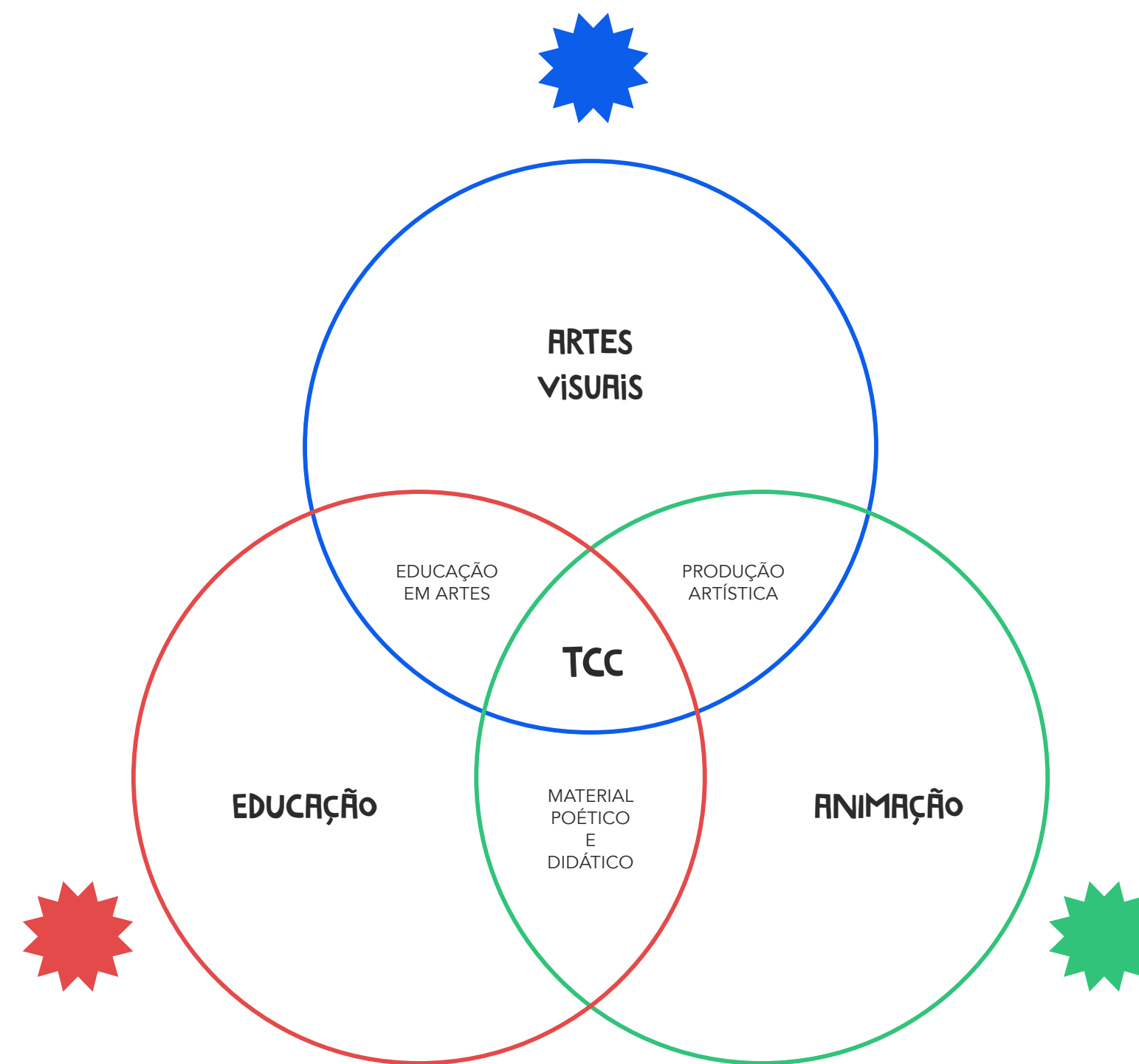
APRESENTAÇÃO



**H**á alguns anos trabalho profissionalmente com cinema, mais precisamente cinema de animação. Um dos meus principais objetivos ao ingressar no curso de Licenciatura em Artes Visuais foi, e ainda permanece sendo, articular meu trabalho como diretora de animação e arte à minha produção artística, bem como aos projetos desenvolvidos na área de educação em artes. Não por simples conveniência, mas pela observação da dimensão de habilidades que venho desenvolvendo no decorrer dos anos, aprendendo e trabalhando com o cinema de animação. Ademais desta impressão pessoal, nos estágios assim como na trajetória profissional anterior ao percurso acadêmico, experienciei algumas produções e oficinas realizadas com crianças e adolescentes, nas quais presenciei o potencial que o cinema pode alcançar neste lugar de instrumento de aprendizagem.

Nesse sentido, na página ao lado temos um diagrama de Venn, comumente usado em lógica, representa graficamente a visualização da relação das três grandes áreas nas quais me localizo: artes visuais, educação e animação. As três intersecções geradas pelo cruzamento destas áreas são os elementos em comum que se destacaram ao longo do histórico de meu trabalho. E, por fim, no centro do diagrama, o presente trabalho como ponto concludente da pesquisa.

**Figura 1** - Diagrama de Venn que representa graficamente a relação das grandes áreas que resultam neste trabalho.



**Fonte:** Produção da autora.

Segundo a Convenção da Organização das Nações Unidas (ONU) sobre os Direitos da Criança<sup>1</sup>, no art. 12, lê-se que a criança tem o direito de expressar sua opinião com relação a todos os assuntos que a afetam, no art. 13, é dito que a criança deve ter direito à liberdade de expressão; e o art. 17 orienta que a criança deve ter acesso a informações e materiais de várias fontes nacionais e internacionais, especialmente aquelas que objetivam a promoção de seu bem-estar social, espiritual e moral.

Uma das questões mais comuns com relação às crianças e à mídia é o quanto e de que forma elas usam cada tipo de mídia. [...] A questão seguinte, mais frequentemente levantada, é como as crianças são influenciadas por ela (Feilitzten, 1999). A experiência da criança é profundamente marcada pelo contato com a imagem, desde muito cedo, todos os dias, passam horas imersos em telas dos computadores e celulares. Hoffmann (2012) constatou em seus anos de prática em sala de aula que a televisão para o universo das crianças, por vezes, tinha mais legitimidade do que a própria escola. Os meios de comunicação têm um impacto significativo na composição da subjetividade das crianças e dos jovens, bem como na maneira como se relacionam com o conhecimento e a cultura. As crianças estão estabelecendo novas relações com a cultura e elaborando novas formas de acessar a informação e construir conhecimento (Monteiro apud Fernandes, 2012).

Segundo David Buckingham, em seu livro *Manifesto pela Educação Midiática*, a educação midiática é um empreendimento crítico e criativo. Trata-se de permitir que estudantes façam sua própria mídia com criatividade, e também entendam criticamente a mídia e como ela funciona. Há uma tendência de os adultos, educadores e tutores subestimarem o que as crianças já sabem, quando por vezes elas costumam ter um entendimento bem desenvolvido, sofisticado e crítico do que está acontecendo no seu próprio uso da mídia. Todavia, devemos estar atentos à romantização das crianças e jovens, considerando-as como nativos digitais e sábios de tudo. O que realmente precisamos fazer é identificar o que eles sabem e o que não sabem. Pensar o porquê, como e o que as crianças e jovens estão fazendo quando estão online. E tudo isso aponta para o fato de que nós, adultos, despidos do paternalismo, necessitamos iniciar um diálogo com as crianças e jovens sobre o que está acontecendo, nos envolvermos e discutirmos abertamente o que estão fazendo, como estão se relacionando com essa ampla dimensão de informações, cultura e conhecimento disponíveis através dessa mediação tecnológica. Além de definir o que devemos ensinar (o currículo), também precisamos considerar como ensinar (isto é, a pedagogia) (Buckingham, 2023).

Etimologicamente, a palavra cinema deriva da palavra grega *KINEMA*, que significa *imagem em movimento*. A palavra animação tem sua origem do latim *ANIMATIO*, que quer dizer ser *animado*, esta derivada

<sup>1</sup> A Convenção sobre os Direitos da Criança foi adotada pela Assembleia Geral da ONU em 20 de novembro de 1989. Entrou em vigor em 2 de setembro de 1990, pode ser acessada na íntegra em: <<https://www.unicef.org/brazil/convencao-sobre-os-direitos-da-crianca>>.

de *ANIMA*, que pode ser traduzida como *alma* ou *espírito*. Assim, entende-se pelo processo de animação dar vida a algo e, ao cinema de animação, dar vida a algo com imagens em movimento. Desde sua descoberta no século XIX até os grandes avanços tecnológicos atuais, o cinema de animação inebria seus espectadores, sejam eles crianças, jovens ou adultos. Sustenta-se pelas leis do metamorfismo universal, a partir das quais tudo pode ser criado e transformado, independentemente de normativas físicas, ou seja, o cinema de animação dá a quem produz a liberdade imaginária de criações ilimitadas (Mckee, 2006).

Não à toa consideramos o cinema de animação e as séries animadas estarem entre os objetos culturais midiáticos mais consumidos por crianças e adolescentes, sendo um dos meios pelos quais a criança tem direito ao acesso a informações e materiais de fontes nacionais e internacionais. No entanto, esse consumo não garante a lisura dos conteúdos disponíveis, sendo necessário esse caminho em direção à educação midiática, esse empreendimento proposto por Buckingham.

Hoje, parece não ser mais possível pensar a educação dissociada desses objetos culturais midiáticos e das transformações profundas, cognoscitivas, emocionais e axiológicas que estes meios promovem nas audiências entendidas como o conjunto de sujeitos educandos, como diz Gomez (2001). Assim como não é possível entender esses objetos fora da educação. Educação e comunicação estão indissociavelmente relacionadas e, a menos que reconheçamos isso, a escola tenderá a perder cada vez mais espaço para a televisão e outras mídias audiovisuais que estão muito mais próximas da criança e de sua linguagem do que a escola, uma vez que ela já nasceu nesse “agora” que os adultos ainda estão descobrindo. Diante disso, o desafio da escola é incluir essas novas formas de leitura como elementos de formação da criança (Fernandes, 2012).

Nesse sentido, durante meu percurso acadêmico, pesquisas de iniciação científica e estágios, venho investigando e elaborando proposições poéticas e didáticas que corroborem para a associação entre esses objetos e a sala de aula, buscando possibilidades de dialogar e integrar tais mídias ao cotidiano escolar no Ensino de Artes, bem como estimulando um consumo de forma crítica e, principalmente, criativa, produzindo e inventando cultura. O cinema e a produção de exercícios audiovisuais na escola permitem um trabalho coletivo, não necessariamente centrado na cultura letrada, que coloca o estudante diante dos desafios éticos e estéticos para a concepção de uma imagem, algo fundamental no momento em que a produção de imagens se faz incessantemente. Destacam-se ainda a transversalidade do cinema na escola e os fortes diálogos que já existem com muitas áreas: história, geografia, filosofia, língua portuguesa e estrangeira, entre outras. O cinema nos permite criar um modo de relação com o mundo que nos remete aos modos de produzir conhecimento: por descoberta e por invenção. Há um mundo/conhecimento que podemos descobrir e ainda um mundo/conhecimento que há de ser alterado, construído, produzido, inventado (Fresquet, 2017).

A apreciação e a produção de objetos culturais midiáticos como tema, material ou conteúdo são va-

liosos em si mesmos, para a educação em artes e outras áreas. A narrativa audiovisual concentra inúmeros processos artísticos em suas etapas de produção. Nesse sentido podemos ampliar repertórios de aprendizado tendo esse percurso como base, oferecendo uma experiência artística que ultrapasse os limites da folha sulfite em cima de uma classe. Produzir proposições poéticas e didáticas oportuniza a brincadeira e, ao mesmo tempo, conduz a processos transformadores, proporcionando às crianças e aos adolescentes, enquanto sujeitos da experiência, um espaço em que possam dialogar, exercitar o pensamento sobre seus temas e produzir narrativas audiovisuais. A partir dessas articulações, expressam livremente sua opinião com relação a todos os assuntos que os afetam, tal como lhes é de direito.

Sendo assim, o presente trabalho de conclusão apresenta as etapas de produção do curta-metragem de animação intitulado *Jornada Heroica*, este prestando-se como instrumento didático e poético que visa a refletir materialmente os pressupostos apontados anteriormente bem como apontar caminhos práticos para utilização de tal obra em sala de aula. O projeto é parte integrante de um plano de ensino para a disciplina de Artes na Educação Básica, desenvolvido durante a minha atuação como bolsista de Iniciação Científica, sob o título “Produção de cinema de animação como plano educativo no ensino de artes: herói em movimento”, dentro da Pesquisa Artes Gráficas e Sequenciais na Cultura Midiática Infantil e Juvenil, coordenada pela Prof.<sup>a</sup> Paula Mastroberti. A proposição, tal como desenhada no projeto, iniciou durante a ação extensionista “Herói e seus deslocamentos”, onde foram realizados estudos de teoria e de artefatos presentes na cultura midiática sobre a temática do herói, suas configurações e narrativas, com base na leitura da obra *Herói de Mil Faces*, de Joseph Campbell (2007). A partir desta ação, em um segundo momento como bolsista de Iniciação Científica, foi desenvolvido o roteiro do curta-metragem *Jornada Heroica*, onde trabalhamos com os conceitos de *teoria e conceito de herói; arquétipo do herói; heroísmo, etnia e gênero; personagem e protagonismo; e representação do herói nas artes e na cultura*.

A origem do projeto mencionada brevemente acima é relatada com mais detalhes no Capítulo I - O cinema de animação como percurso de aprendizagem. Através deste relato também apresento a localização do curta-metragem dentro do plano de ensino integral que propõe a utilização da produção do cinema de animação como percurso de aprendizagem na educação em artes.

No Capítulo II - *Jornada Heroica*: pré-produção, produção e pós-produção, temos uma espécie de making of mostrando o processo completo da produção do curta-metragem, objeto principal deste trabalho, desde a produção do roteiro até o plano de distribuição enquanto mídia audiovisual.

O Capítulo III - *Jornada Heroica* na sala de aula é dedicado à utilização do curta-metragem como material poético didático em sala de aula. Também apresenta outras possibilidades de desenvolvimento de material poético didático assim como atividades que articulam educação, artes e cinema de animação

viáveis às condições do ensino público baseadas na prática docente em Estágio Curricular Obrigatório III, realizado na Escola Estadual de Ensino Médio Santos Dumont, no município de Porto Alegre, RS.

O Capítulo IV - Cinema e Educação contempla um breve texto sobre a relação destas áreas na história da educação brasileira, elaborado para o Projeto de Pesquisa e mantido neste Trabalho de Conclusão. Ainda temos o Cineminha como Capítulo VI reservado à animação após sua estreia e, por fim, as referências bibliográficas.

Nas considerações finais, Capítulo V, priorizei um relato para além deste trabalho, contemplando a realização de toda minha graduação. Me permiti tal formato tendo em vista a jornada deste projeto, iniciado nos primeiros semestres do curso e presente durante toda minha pesquisa acadêmica. Considero este Trabalho de Conclusão de Curso uma composição de muitas jornadas heroicas, algumas minhas e muitas outras aqui somadas.



# O CINEMA DE ANIMAÇÃO COMO PERCURSO DE APRENDIZAGEM

O projeto “Produção de cinema de animação como plano educativo no ensino de artes: herói em movimento”, desenvolvido por mim, está inserido na Pesquisa Artes Gráficas e Sequenciais na Cultura Midiática Infantil e Juvenil: produção, leitura e ensino, na qual atuei como bolsista de Iniciação Científica em 2020-2021. Foi um projeto interdisciplinar, envolvendo a área de artes visuais com ênfase na educação, e voltado para o desenvolvimento teórico e prático destinado à pesquisa, produção, educação e leitura da cultura midiática infantil e juvenil. Foi coordenado pela Prof.<sup>a</sup> Paula Mastroberti, que orientou meu plano de trabalho. Estava inserido no eixo que visava ao desenvolvimento de projetos e estudos para produção e aplicação de materiais poéticos ou didáticos e de planos educativos.

Os objetivos do projeto eram: contribuir para as estratégias educativas que tenham as linguagens, as artes gráficas e a cultura midiática por ponto de partida, meio ou finalidade; Analisar, para fins educativos, o arquétipo do herói presente na cultura, na literatura e nas artes com base nos estudos teóricos; Utilizar o arquétipo do herói como componente para o desenvolvimento de um conteúdo educativo em animação. Trata-se de um recorte de um projeto anterior, realizado em 2019-2020, intitulado “Produção de cinema de animação como plano educativo no ensino de artes: apropriação criativa da cultura midiática”. Este projeto tinha um escopo mais abrangente, um plano educativo com percurso de aprendizagem baseado nas etapas do processo da produção de animação. O plano foi aplicado durante três meses na Sala de Inclusão e Recursos (SIRs) para Altas Habilidades instalada na E.M.E.F. Jean Piaget, no bairro Rubem Berta. Devido à suspensão das aulas em função da pandemia de COVID-19, a pesquisa em campo foi interrompida, sendo sua continuidade restrita à análise dos dados coletados e estudo dos referenciais bibliográficos. O relatório desse período também pode ser acessado no Dossiê de Pesquisa no Repositório Digital da Universidade.

Nessas circunstâncias, durante o período da pesquisa 2020-2021, nos debruçamos nas etapas específicas que compõem a estrutura do plano educativo, traçando um estudo teórico mais detalhado objetivando

o desenvolvimento de materiais didáticos mais consistentes, que enriquecessem as práticas metodológicas.

Através da ação extensiva “O herói e seus deslocamentos”, coordenada também pela prof.<sup>a</sup> Paula Mastroberti, a pesquisa focou no conteúdo das três primeiras etapas do plano educativo — argumento, roteiro e concepção de personagens — em dois estágios: análise teórica e produção prática. Ambas detalhadas no próximo capítulo.

Posteriormente ao período de iniciação científica e da ação extensiva, desdobrei detalhadamente o projeto “Produção de cinema de animação como plano educativo no ensino de artes: herói em movimento” como plano de ensino, aplicado durante o Estágio Curricular Obrigatório III, realizado na Escola Estadual de Ensino Médio Santos Dumont, em Porto Alegre, RS. O tema, então, foi essa proposta interdisciplinar que envolve a área de artes visuais, cinema de animação com ênfase na educação. Essa ênfase pedagógica foi voltada à exploração teórica e à experiência prática dos conhecimentos básicos na construção e técnica narrativa audiovisual através da produção de uma animação de pequena duração. Tendo como objetivos: valorizar em sala de aula o repertório cultural dos estudantes, oportunizando um espaço de reflexão crítica sobre como esses conteúdos em animação são criados, produzidos e distribuídos; Investigar criativamente onde nasce a necessidade de o indivíduo humano consumir imagens em movimento; Apresentar conceitos e exercícios que contribuam para o desenvolvimento de habilidades socioculturais, psicomotoras e cognitivas na construção de um pensamento audiovisual bem como exercitar uma abordagem própria de cada um.

Os links para acessar o dossiê da pesquisa AGS, projetos, ação extensiva e estágios encontram-se na página 28 deste trabalho.

O plano de ensino, conforme as Bases Nacionais Curriculares (Brasil, 2019, p. 207-213), atende as seguintes habilidades:

| UNIDADES TEMÁTICAS | OBJETOS DE CONHECIMENTO | HABILIDADES  |
|--------------------|-------------------------|--|
| Artes Visuais      | Contextos e práticas    | <b>(EF69AR03)</b> Analisar situações nas quais as linguagens das artes visuais se integram às linguagens audiovisuais (cinema, animações, vídeos etc.), gráficas (capas de livros, ilustrações de textos diversos etc.), cenográficas, coreográficas, musicais etc.  |
|                    | Elementos da linguagem  | <b>(EF69AR04)</b> Analisar os elementos constitutivos das artes visuais (ponto, linha, forma, direção, cor, tom, escala, dimensão, espaço, movimento etc.) na apreciação de diferentes produções artísticas.   |
|                    | Materialidades          | <b>(EF69AR05)</b> Experimentar e analisar diferentes formas de expressão artística (desenho, pintura, colagem, quadrinhos, dobradura, escultura, modelagem, instalação, vídeo, fotografia, performance etc.).  |
|                    | Processos de criação    | <b>(EF69AR06)</b> Desenvolver processos de criação em artes visuais, com base em temas ou interesses artísticos, de modo individual, coletivo e colaborativo, fazendo uso de materiais, instrumentos e recursos convencionais, alternativos e digitais.<br><br><b>(EF69AR07)</b> Dialogar com princípios conceituais, proposições temáticas, repertórios imagéticos e processos de criação nas suas produções visuais. |
| Artes Integradas   | Contextos e práticas    | <b>(EF69AR31)</b> Relacionar as práticas artísticas às diferentes dimensões da vida social, cultural, política, histórica, econômica, estética e ética.  |
|                    | Processos de criação    | <b>(EF69AR32)</b> Analisar e explorar, em projetos temáticos, as relações processuais entre diversas linguagens artísticas.  |
|                    | Arte e tecnologia       | <b>(EF69AR35)</b> Identificar e manipular diferentes tecnologias e recursos digitais para acessar, apreciar, produzir, registrar e compartilhar práticas e repertórios artísticos, de modo reflexivo, ético e responsável.   |

Figura 2 - Tabela BNCC 4.1.2.2. Artes - Linguagens Ensino Médio

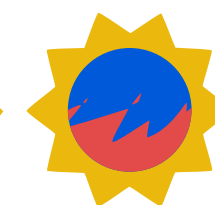
# PLANO DE ENSINO

## AULA 01 • UMA IMAGEM ATRÁS DA OUTRA

Contação de histórias, narrativas e construção do pensamento audiovisual

## AULA 02 • JORNADA HEROICA

Jornada do Herói e roteiros artístico e técnico



*aula da jornada*

## AULA 03 • STORYBOARD ESQUISITO

Artes sequenciais e storyboard

## AULA 04 • LUZ, CÂMERA... PERA, ORGANIZAÇÃO!

Produção de arte e testes de animação

## AULA 05 • LUZ, CÂMERA... AGORA SIM, AÇÃO!

Produção de animação e produção de áudio

## AULA 06 • QUEBRA-CABEÇAS

Montagem, banda sonora e finalização

## AULA 06 • CINEMINHA

Exibição da produção cinematográfica

# PROJETOS E PESQUISAS

Clique no título e acesse as pesquisas e projetos citados previamente no texto.

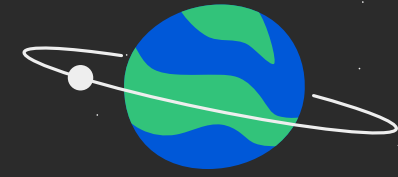
- ☀️ ESTÁGIO III • PROJETO DE ENSINO COMPLETO
- ☀️ ESTÁGIO III • DIÁRIO DE ESTÁGIO COM APLICAÇÃO EM CAMPO DO PROJETO
- 🌸 DOSSIÊ DE PESQUISA • ARTES GRÁFICAS E SEQUENCIAIS NA CULTURA MIDIÁTICA INFANTIL: EDUCAÇÃO, PRODUÇÃO E LEITURA
- 🌟 PROJETO IC 2019-2020 • A PRODUÇÃO DE ANIMAÇÃO NO ENSINO DE ARTES
- 🌟 PROJETO IC 2020-2021 • A PRODUÇÃO DE ANIMAÇÃO NO ENSINO DE ARTES: HERÓI EM MOVIMENTO
- 🌟 AÇÃO DE EXTENSÃO • HERÓI E SEUS DESLOCAMENTOS

Figura 3 - Registros fotográficos do Estágio III - diferentes etapas da produção de animação em sala de aula.



Fonte: Registros fotográficos feitos pela autora e pela Prof. Fabiana Santos.

# JORNADA HEROICA





Sabe-se que um dos primeiros estudos sobre narrativa está no livro *Poética*, de Aristóteles, um tratado sobre a poesia e a arte da narrativa realizado pelo filósofo em 335 a. C. Em primeiro lugar, a definição de Aristóteles sugere que a narrativa é uma forma de representação da realidade. A narrativa não é simplesmente um relato de eventos que realmente aconteceram, mas uma construção artística que visa a criar uma representação verossímil da vida humana. Em segundo lugar, Aristóteles sugere que a narrativa é uma forma de comunicação, uma forma de transmitir ideias e valores, de nos ajudar a entender a nós mesmos e ao mundo ao nosso redor.

Mais recentemente, podemos citar autores como Paul Ricoeur (1978), Walter Benjamin (1987) e Gianni Rodari (1973) dedicados à análise narrativa. Vladimir Propp (2006) descobriu padrões narrativos ao analisar contos de fadas russos, dando origem à sua *morfologia dos contos de fadas*. Assim como Propp, Joseph Campbell, sob a luz da psicologia analítica de Carl Gustav Jung, cunha a noção de *monomito*, apresentado como a *jornada do herói*, em seu livro *O Herói de Mil Faces* (1949), um modelo narrativo universal que descreve uma estrutura comum encontrada em histórias de diferentes culturas e épocas.

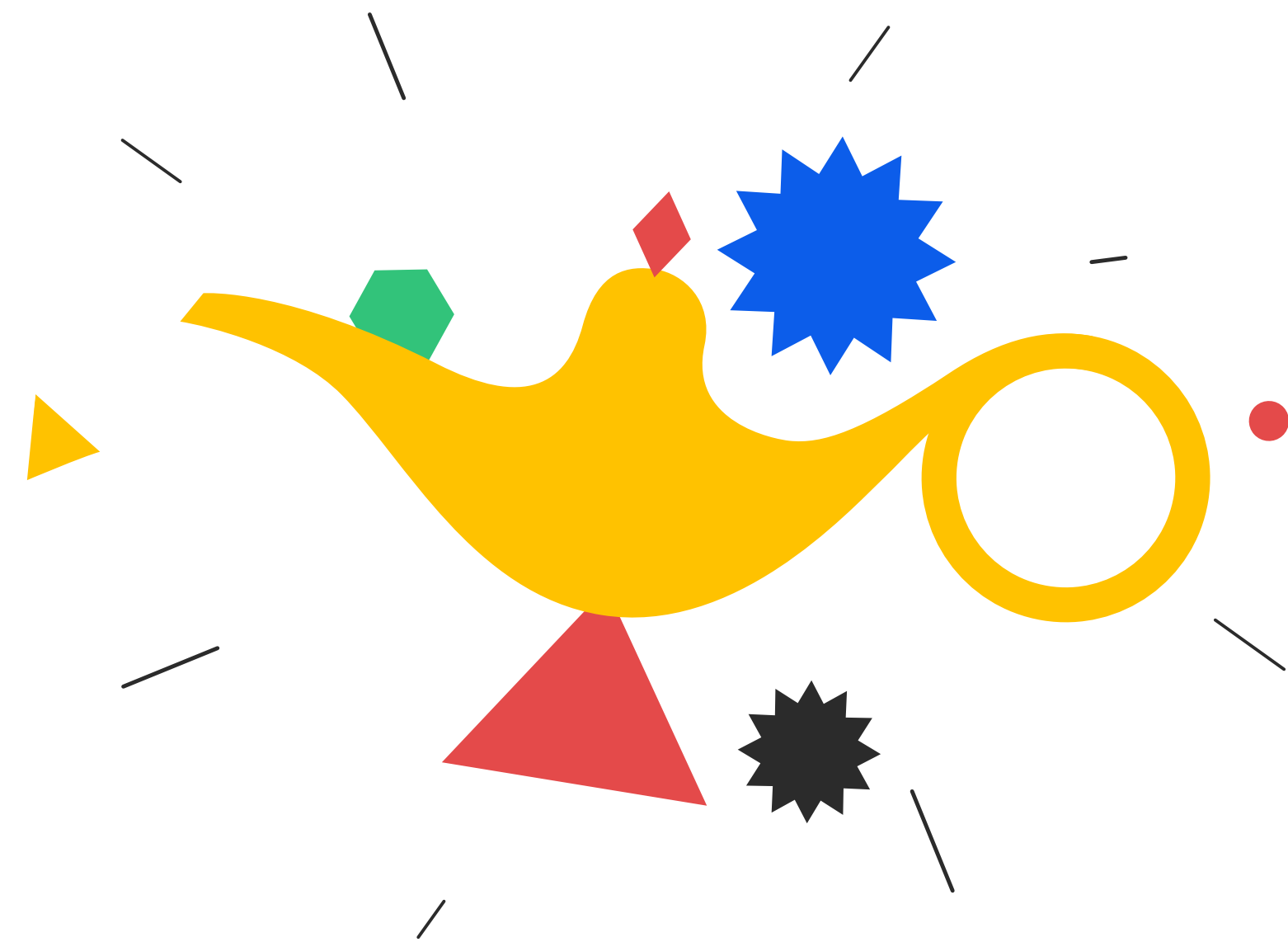
A jornada do herói fornece uma estrutura arquetípica que pode ser usada para contar histórias que ressoam em leitores e espectadores de todo o mundo. Campbell acreditava que a jornada do herói é uma metáfora para o processo de crescimento e transformação pessoal. Argumentava que todos nós passamos por uma jornada semelhante, à medida que nos movemos do mundo da infância para o mundo adulto, um percurso que leva o indivíduo a empreender experiências que o fazem modificar padrões de comportamento, sejam estes conscientes ou inconscientes. O herói, por conseguinte, é o homem ou mulher que conseguiu vencer suas limitações históricas pessoais e locais e alcançou formas normalmente válidas, humanas (Campbell, 2007, p. 28).

Christopher Vogler, o professor de construção narrativa, na época em que trabalhava na Disney, começou a desenvolver um memorando interno sobre a jornada do herói baseado nos estudos míticos de Joseph Campbell e na psicologia de Carl Jung. O memorando foi utilizado para auxiliar os roteiristas a es-

truturar seus roteiros e, posteriormente, foi publicado como o livro *A Jornada do Escritor: Estrutura Mítica para Escritores* (1992). O livro de Vogler, que simplificou a teoria de Campbell, tornou-se um guia prático amplamente difundido nos estúdios cinematográficos pelo mundo.

Em face do exposto, considerando a relevância histórica da jornada do herói, seu lugar de convenção universal no que tange à padronização da estrutura narrativa, bem como sua potencial dimensão acerca da reflexão sobre comportamento humano, esta foi definida como meio mais consistente para a elaboração da proposição didática e poética deste trabalho, visando ao desenvolvimento de roteiro e à construção de personagem em sala de aula. A linguagem dos filmes é generosa, baseada em muitos ingredientes — a escrita e a narração das palavras, o uso de sons e música. O filme oferece vários meios para que uma pessoa possa se expressar (Ericsson, 1999, P.330).

Neste capítulo abriremos a “caixa preta” da produção do curta-metragem *Jornada Heroica*, detalhando por completo o desenvolvimento de produção do objeto principal desta pesquisa, desde a construção narrativa até sua distribuição online. As etapas de produção estão organizadas em três partes: pré-produção, produção e pós-produção, tal como se divide uma obra cinematográfica no decorrer de sua feitura. É importante destacar que essa divisão é necessária e sempre acontece durante o andamento de uma produção audiovisual, seja em nível profissional, estudantil ou amador, mesmo que as pessoas que estejam produzindo não tenham consciência técnica disso. As etapas que compõem cada parte citada anteriormente também possuem uma estrutura padrão, uma ordem básica assim como na *Jornada Heroica*. Todavia, essa ordem pode variar conforme definições técnicas da produção e/ou proposta da direção em subverter a ordem das etapas. Neste último caso, normalmente, requer um domínio significativo da produção para não comprometer a obra e/ou equipe envolvida no trabalho. Destaco essas informações com o objetivo de esclarecer que a ordem de realização desta produção baseia-se na minha experiência profissional, na maneira como ao longo dos anos fui aprimorando o *modus operandi* no qual costumo produzir. Não se trata de uma estrutura fechada, rígida ou absoluta.



# PRÉ-PRODUÇÃO

**P**articularmente considero a pré-produção de qualquer trabalho uma garantia de sucesso, refere-se à fase inicial do processo de criação. É uma etapa crucial, onde a maioria das decisões criativas e técnicas é tomada para orientar o desenvolvimento subsequente do filme. Trata uma enorme quantidade de trabalho que está envolvida em uma produção cinematográfica, seja ela em animação ou filmada. Podemos considerar como parte da pré-produção, na estrutura utilizada na produção do curta-metragem *Jornada Heroica*, as seguintes etapas:

- Desenvolvimento da ideia;
- Roteiro;
- Conceito visual;
- Decupagem técnica;
- *Storyboard*;
- Estudos de animação.

A seguir, apresento conceitualmente cada etapa acompanhada de imagens que ilustram o processo.

# DESENVOLVIMENTO DE IDEIAS

Figura 4 - Captura de tela do primeiro encontro “O herói e seus deslocamentos” realizado em em diferentes datas.



Fonte: Documentação da Linha de Extensão “O herói e seus deslocamentos”, autoria da Prof.ª Paula Mastroberti.

Uma ideia é o princípio de qualquer produção artística, seja ela uma obra audiovisual ou não. São muitos os meios pelos quais podemos ter ideias, mas em resumo podemos dizer que é necessário muito trabalho e uma imaginação bem alimentada, ou seja, estarmos elaborando constantemente nosso repertório intelectual e nos oportunizando experiências em diferentes âmbitos da vida. Picasso dizia que a inspiração sempre chegava quando ele estava trabalhando.

A produção do curta-metragem iniciou sem ter esse propósito, surgiu no decorrer do desenvolvimento de pesquisas, como exposto na apresentação. A partir de alguns anos de trabalho, eis que a ideia apareceu. Foi organizado em formato de ação de Extensão, pela professora coordenadora Paula Mastroberti, o grupo de estudos “O herói e seus deslocamentos” para discussão e estudo de teoria e artefatos presentes na cultura-midiática sobre a temática do herói, suas configurações e narrativas:

*Teoria e conceito de herói; arquétipo do herói; heroísmo, etnia e gênero; personagem e protagonismo; representação do herói nas artes e na cultura.*

Foram vinte encontros semanais síncronos de 1h de duração, realizados através da plataforma Mconf da

UFRGS, de julho de 2020 a março de 2021. O Moodle foi utilizado como apoio didático.

As leituras principais foram *O Herói de Mil Faces*, de Joseph Campbell e *O herói*, de Flávio Kothe. Durante o percurso de estudo, outras obras foram analisadas e relacionadas: narrativas literárias, cinematográficas, quadrinhos e jogos.

O livro *O Herói de Mil Faces* nos apresenta uma estrutura narrativa que está presente em mitos e histórias de diversas culturas ao redor do mundo, basicamente, através dos meios pelos quais teve acesso em 1949, a literatura. Então, os nove meses de estudos em ação extensiva nos permitiram analisar filmes e séries de animação, quadrinhos e games, localizando a estrutura proposta por Campbell e a dimensão de possibilidades de aplicação nessas mídias.

Como já dito anteriormente, a partir do momento em que passamos pela pandemia de COVID-19, conectamos os resultados do estudo de extensão com o trabalho de iniciação científica. Por uma questão de cronograma e do estudo que já tínhamos em mãos, decidimos nos limitar a produzir um material poético-didático para aula de roteiro, que é parte do plano de ensino apresentado no capítulo I. Naquele momento, como um dos resultados da ação extensiva, concretizamos a ideia de produzir um curta-metragem sobre a jornada do herói, que contemplasse as reflexões geradas durante os estudos.

# ROTEIRO

O roteiro de um filme é um documento escrito que serve como base para a produção de um filme. Ele contém uma descrição detalhada da história, diálogos entre personagens, indicações de cena, e outras informações relevantes para a produção cinematográfica. O roteiro é uma ferramenta essencial que guia diretores, produtores e membros da equipe técnica durante a realização de uma produção.

Além disso, o roteiro não se limita apenas ao universo audiovisual, podendo ser utilizado com uma ferramenta organizacional em áreas distintas.

No nosso caso, elaboramos o roteiro e o projeto do curta-metragem de animação intitulado *A Jornada Heroica*, inspirado na obra de Joseph Campbell, fundamentados nas análises e estudos produzidos durante a extensão “O Herói e seus deslocamentos”, formatando esses resultados em um conteúdo audiovisual educativo. A animação deverá ser utilizada como material poético-didático no plano educativo, nas etapas de desenvolvimento de argumento, roteiro e construção de personagens.

O primeiro resultado de muitas das reflexões geradas durante a ação extensiva é o nome do curta-metragem ser *Jornada Heroica* ao invés de *Jornada do Herói* ou *Jornada da Heroína*. Aproximadamente 80% das obras literárias e mitos citados por Campbell são homens cis héteros, uma realidade minimamente diferente na cultura midiática contemporânea. O objetivo com a alteração do nome é ampliar o protagonismo heroico, inclusive para além da dimensão humana e, principalmente, não restringi-lo apenas a um gênero como comumente podemos observar.

Durante o processo de escrita de roteiro, a prof.<sup>a</sup> Paula Mastroberti desenvolveu o roteiro artístico, trabalho este que tem ênfase particular na expressão artística. Isso pode incluir descrições detalhadas de elementos visuais, atmosfera, estilo visual e outros aspectos estéticos que contribuem para a experiência artística da obra. A minha colaboração se deu através da elaboração do roteiro técnico, que envolve a análise

detalhada do roteiro para planejar e organizar os aspectos práticos e técnicos da animação. De qualquer maneira, houve um trabalho mútuo na construção das duas versões.

A primeira versão do roteiro tinha um estilo mais documental, com uma abordagem mais objetiva, não ficcional, apresentando uma perspectiva mais informativa da jornada heróica com colagens a partir das referências filmográficas analisadas. Insatisfeitas e avaliando outras possibilidades, mudamos completamente a direção, pois, um roteiro ficcional que nos permitisse a criação de novos personagens, por exemplo, nos permitiria construir um universo lúdico-poético livre de padrões pré-estabelecidos.

Assim nasce a *Jornada Heroica* no formato apresentado neste trabalho, uma aventura em que duas crianças guiadas por uma anciã mágica partem na descoberta de uma dupla jornada heroica.

Os elementos principais de um roteiro de filme incluem:

- **Cabeçalho:** Contém informações como o título do filme, o número da cena e o momento do dia.
- **Descrição de cena:** Descreve o local e a ação que ocorre em uma determinada cena. Inclui detalhes sobre a ambientação, a atmosfera e os eventos.
- **Diálogo:** Inclui as falas dos personagens. O diálogo é uma parte crucial do roteiro, pois transmite a narrativa e desenvolve os personagens.
- **Ação e descrição:** Fornece informações sobre as ações dos personagens, reações, movimentos da câmera, efeitos especiais, entre outros detalhes que são essenciais para a realização visual da cena.
- **Transições:** Indica como uma cena se conecta à próxima, seja através de cortes, transições suaves, ou outras técnicas de edição.
- **Notas de produção:** Inclui informações adicionais relevantes para a equipe de produção, como requisitos especiais de figurino, locais específicos, efeitos especiais necessários etc.

## ROTEIRO

Figura 5 - Quatro primeiras páginas do roteiro artístico do curta-metragem "Jornada Heroica"

JORNADA HEROICA

Roteiro de Paula Mastroberti  
e Luisa Copetti

*cabecalho*

**CENA 1 - EXT - UNIVERSO - NOITE**  
CICLO COSMOGÔNICO, composto de astros, constelações, seres astrológicos transparentes e brilhantes. Uma entidade divina e brilhante desce em queda suave, como se fosse uma estrela cadente, numa espécie de PALCO-MUNDO.

*descrição da cena*

**CENA 1 - EXT - PALCO MUNDO - NOITE**  
O PALCO-MUNDO toma conta da tela. A entidade perde o brilho e envelhece, transformando-se numa espécie de xamã ou bruxa amigável, sem sexo definido. Ela veste trajes antigos e bizarros, que misturam os quatro elementos. Senta-se sobre uma espécie de cadeira ou trono que parece muito antigo. Essa personagem é a NARRADORA. Ele ou ela faz a seguinte pergunta, voltada para o espectador:

**N:** Você sabe que é um herói ou uma heroína? Qual o significado desse personagem para a humanidade?

*diálogo*

O PALCO-MUNDO se ilumina e surgem dois jovens, um menino (A) e uma menina (B), de aproximadamente 12 ou 13 anos, um de cada lado da NARRADORA.

**N:** A primeira coisa que um herói ou uma heroína precisam aprender é andar em círculos!

Faz gestos circulares, o círculo da Jornada se apresenta projetado a partir dos seus gestos no palco, animado, com micro personagens circulando. Os jovens olham admirados.

**A e B:** Ué! por que? Como assim?

Cada jovem se imagina dentro desse círculo, meio perdido.

**N:** É que toda aventura heroica deve terminar onde começou: com o retorno triunfante do herói!

**A e B:** Ahhhhh!  
Mas e como é que tudo começa?

**N:** Primeiro, é preciso um...  
CHAMADO!

*ação*

Os personagens do círculo param, como se estivessem escutando alguma coisa. Som de alarme, campainha, sino, trombeta...

**A:** Tipo... (A escuta um chamado, olha para todos os lados à procura de onde vem)  
**B:** ...uma mensagem? (B escuta um "plim" e olha seu celular)

**N:** Ahn... (coçando a cabeça) É, pode ser, mas nem sempre. O chamado é um desafio, algo que acontece e desperta no herói ou na heroína um desejo de agir!

**A ou B:** Mas eles não ficam com medo???

*transição*

À medida em que falam, A e B vão se transfigurando. A nova imagem deles revela que estão com medo ou desconfiados. OU: à medida em que falam, a imaginação dos jovens vai revelando personagens heróicos de desenhos animados selecionados em cenas de medo e indecisão.

**N:** Ficam! Principalmente se o perigo for graaande. É claro que, se isso acontecer, sempre vai surgir alguém pra dar um empurrãozinho.

A NARRADORA pisca o olho e faz um gesto mágico, para que surja o auxiliar ou mentor.

**A:** Alguém sábio, né? Ou mais experiente!  
**B:** Um mágico! Um mestre!

Cada criança imagina o seu, que pode ser de um desenho animado conhecido ou inventado.

**N:** Isso mesmo! Pode ser um homem, uma mulher, um animal... até uma árvore. Com essa ajuda, o herói ou a heroína sentem-se mais seguros para PARTIR!

Os jovens imaginam-se treinados pelo Mentor, de formas diferentes.

**A ou B:** Até porque, se eles não se mexerem, nada acontece...

**N:** Exato. Mas calma lá, que agora é que a aventura começa. O herói ou a heroína precisam

**ROTEIRO COMPLETO AQUI!**

Fonte: Produção da orientadora Prof.ª Paula Mastroberti em colaboração com a autora.

# CONCEITO VISUAL

A direção de arte em um filme de animação é uma função crucial que envolve a criação e supervisão de todos os elementos visuais da produção garantindo uma estética coesa com a narrativa. Não se trata apenas da eleição artística de cores e elementos, mas sim a elaboração fundamentada de camadas que vão dar a consistência dramática para a narrativa acontecer visualmente. Essa etapa abrange uma parte considerável de trabalho em uma produção de animação, principalmente pelo fato de todo o universo que envolve uma narrativa deste estilo ser construído praticamente do zero, desde a pesquisa de referências até chegarmos no conceito visual geral do filme.

Em grandes produções realizadas por estúdios como Disney, Studio Ghibli, Pixar, Laika, entre outros, a quantidade de setores sob a direção de arte é astronômica. No caso da nossa produção, tanto em equipe quanto em produção de arte podemos nos considerar enxutos e de baixo orçamento. Isso significa que a quantidade de etapas para o desenvolvimento da arte também é menor, otimizado. Um hábito que adquiri ao longo dos anos é realizar produções mais sintéticas e objetivas, buscando soluções e recursos gráficos que tenham força através da simplicidade e do minimalismo – o que, em hipótese alguma, compromete o desenvolvimento artístico das produções, mas proporciona algumas características específicas devido às condições da viabilidade de produção, e considero isso um exercício constante que me oportuniza a experimentar muitas técnicas diferentes.

Na concepção do roteiro predeterminamos algumas questões de arte importantes, como, por exemplo, a escolha de apenas um universo para a narrativa, que inclusive é o próprio universo, e isso define uma estética espacial de imediato. Ainda, atribuímos a este universo um caráter onírico-etéreo para nos permitirmos desconsiderar limites que a física nos implicaria. As personagens também já foram definidas no roteiro. Sendo assim, o ponto de encontro entre a anciã com as crianças é um espaço etéreo, espacial, o limiar dos

mundos (Campbell, 1998).

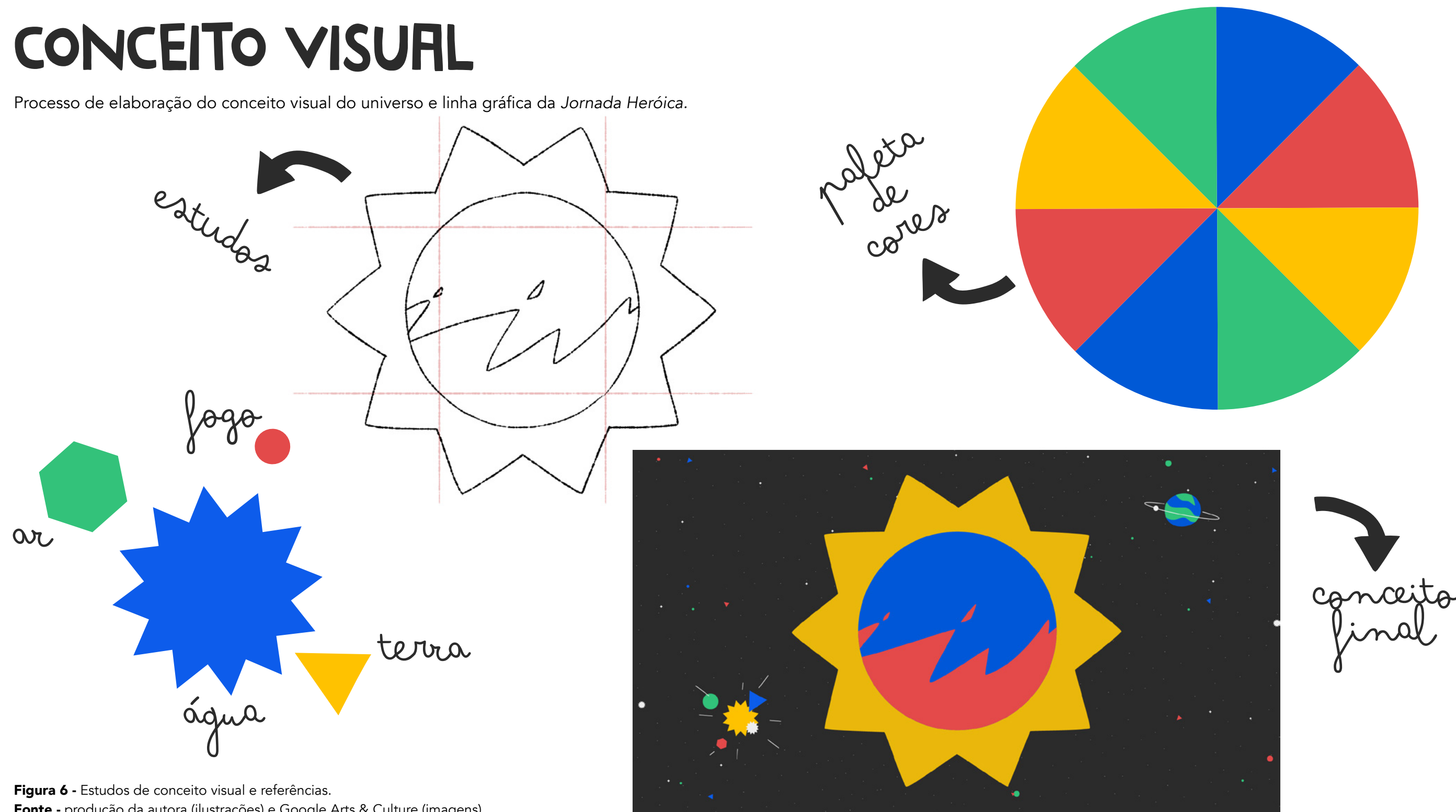
Os universos onde as crianças vivenciam suas aventuras são elementos que fazem referência a histórias já existentes. Por meio do mapeamento de narrativas clássicas e contemporâneas foram elaboradas as paralelas jornadas das personagens. Por exemplo, o guarda-chuva que faz referência ao longa-metragem *Meu amigo Totoro* (Studio Ghibli, 1988), a chave de Alice no País das Maravilhas (Disney, 1951), o olho do personagem Prismo em *Hora da Aventura* (Cartoon Network, 2010), entre outros. A definição das produções se deu através de uma análise a partir do estudo da jornada do herói de Joseph Campbell. A concepção de arte dirige-se ao público infantil, concebendo visualmente um ambiente de conexão com produções infantis atuais, para além dos clássicos, como *Hora da Aventura*, *O incrível mundo de Gumball*, e os brasileiros *Oswaldo* e *Irmão do Jorel*.

Outro hábito que tenho durante o processo de criação é estabelecer regras gráficas para desenvolver a arte. Assim, estabeleci duas regras para a arte do curta-metragem: a primeira, utilizar apenas quatro cores que representam os quatro principais elementos da natureza; e a segunda, estabelecer uma linha gráfica geométrica-etérea. Ambas regras têm como referência artística a escola de arte vanguardista alemã Bauhaus. Além de uma opção artística, a escolha da linha gráfica também vem ao encontro da condição estabelecida pelo estilo de ilustração necessário à técnica de animação que optamos, detalhado mais à frente nas etapas de ilustração e animação.

Assim, partindo dessas guias, concentrei a concepção da arte no desenvolvimento do universo e das personagens. A partir disso, os demais elementos foram se configurando conforme o cruzamento entre os conceitos de arte do universo e das personagens, da decupagem técnica e das referências filmográficas, mais à frente no processo, no decorrer da produção do *storyboard*.

# CONCEITO VISUAL

Processo de elaboração do conceito visual do universo e linha gráfica da *Jornada Heróica*.



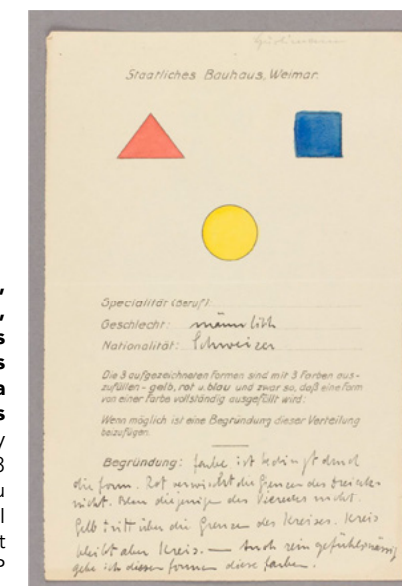
**50 Years Bauhaus**  
Herbert Bayer, 1968/1969  
Alemanha  
Catálogo e pôster  
IIT Institute of Design  
University Archives and  
Special Collections,  
Paul V. Galvin Library



**Sem título**  
(Círculo de cores, seis partes. Exercício da aula de teoria das cores de Wassily Kandinsky)  
Reinhold Rossig, 1929  
28.6 x 30.9 cm  
Têmpera sobre papel  
montada em  
colagem de cartão  
Stiftung Bauhaus Dessau  
© (Reinhold Rossig)  
Rowland Ross



**"Staatliches Bauhaus, Weimar", questionários básicos de cores e formas para alunos da Weimar Bauhaus**  
Kandinsky, Vassily  
1923  
Centre Pompidou  
MNAM-CCI  
Philippe Migéat  
Dist. RMN-GP



**Figura 6** - Estudos de conceito visual e referências.  
**Fonte** - produção da autora (ilustrações) e Google Arts & Culture (imagens).

# CONCEITO VISUAL

Exemplos de como foram aplicadas as referências da pesquisa filmográfica em alguns elementos e cenas.



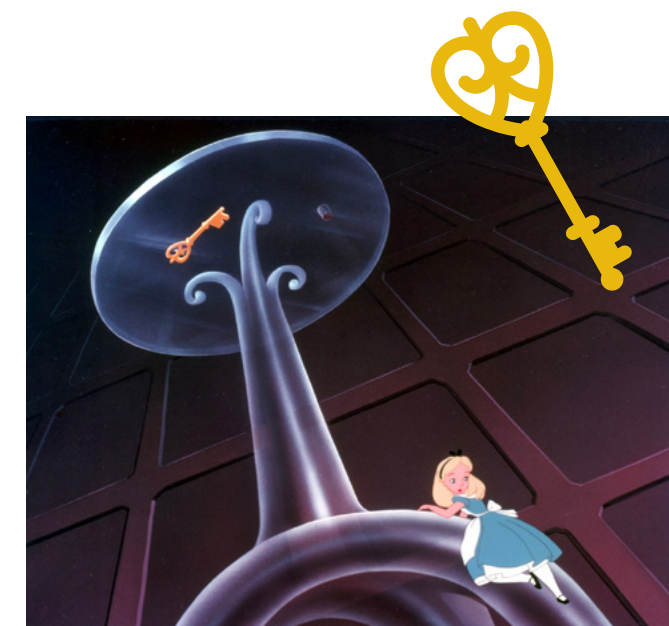
O guarda-chuva de *Meu amigo Totoro* (Studio Ghibli, 1995)



A lâmpada do gênio em *Aladdin e os 40 Ladrões* (Disney, 1996)



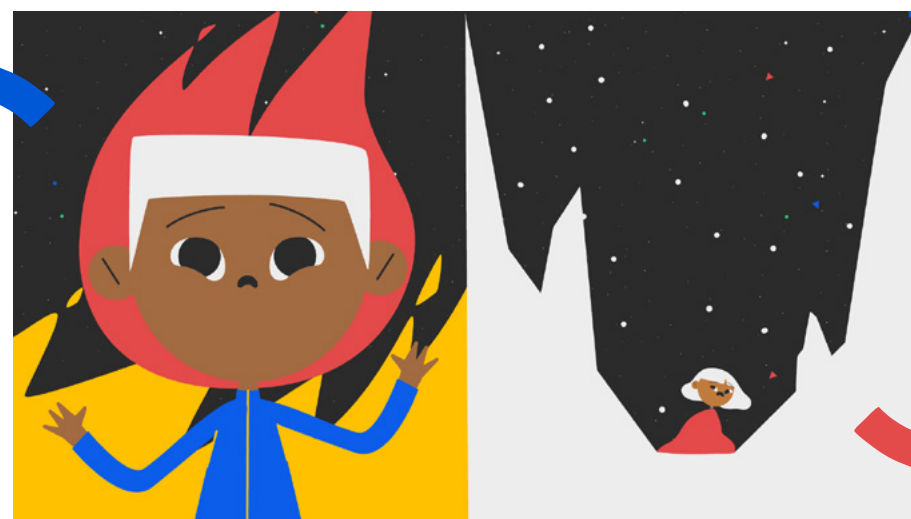
O olho do Prismo, guardião da Sala do Tempo em *Hora da Aventura* (Cartoon Network, 2010)



A chave de *Alice no País das Maravilhas* (Disney, 1951)



No longa-metragem *Elementos*, um dos momentos que a personagem Ember Lumen resiste a essência pela qual é constituída, o fogo (Pixar, 2023).



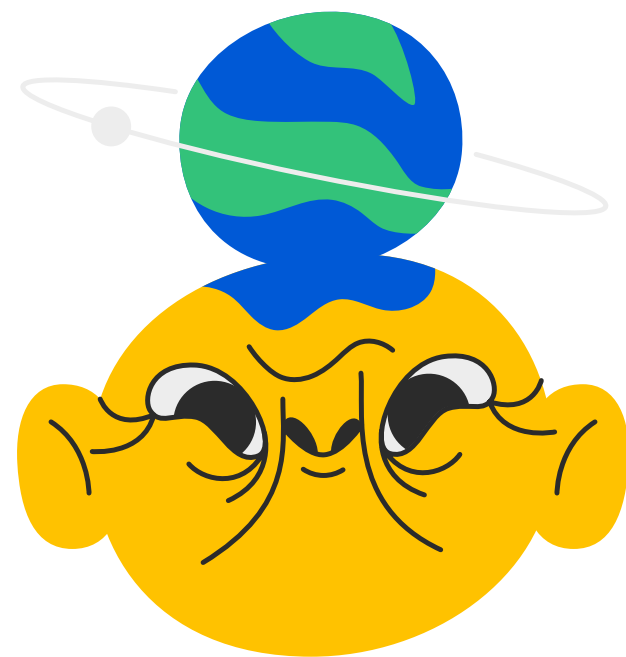
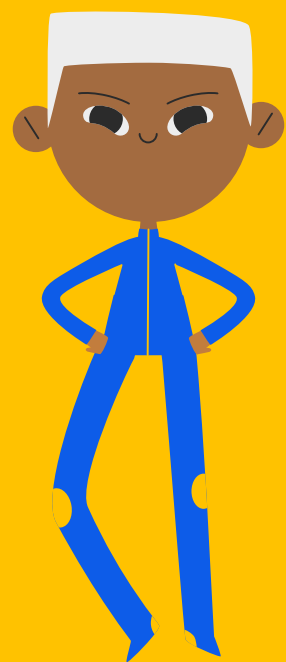
Momento em que as personagens de *Jornada Heroica* imaginam-se nas cenas de recusa ao chamado fazendo referência aos filmes *Elementos* e *Frozen*.



Momento em que Elza afasta-se de sua família após ter revelada a dimensão de seu poder, apavorando todos em *Frozen*, uma aventura congelante (Disney, 2013).

**Figura 7** - Estudos de conceito visual e referências. **Fonte:** Produção da autora e quadros extraídos dos filmes conforme descrição da figura.

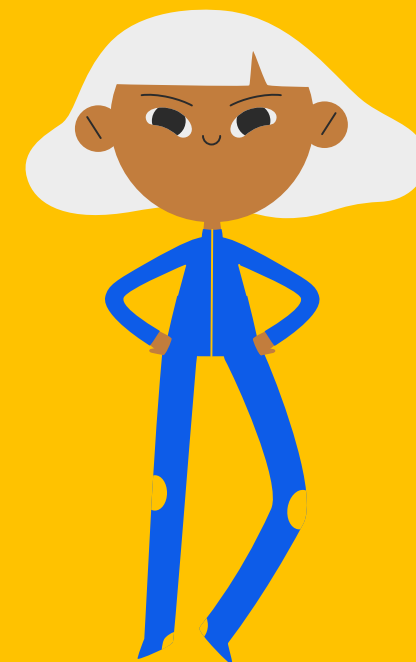




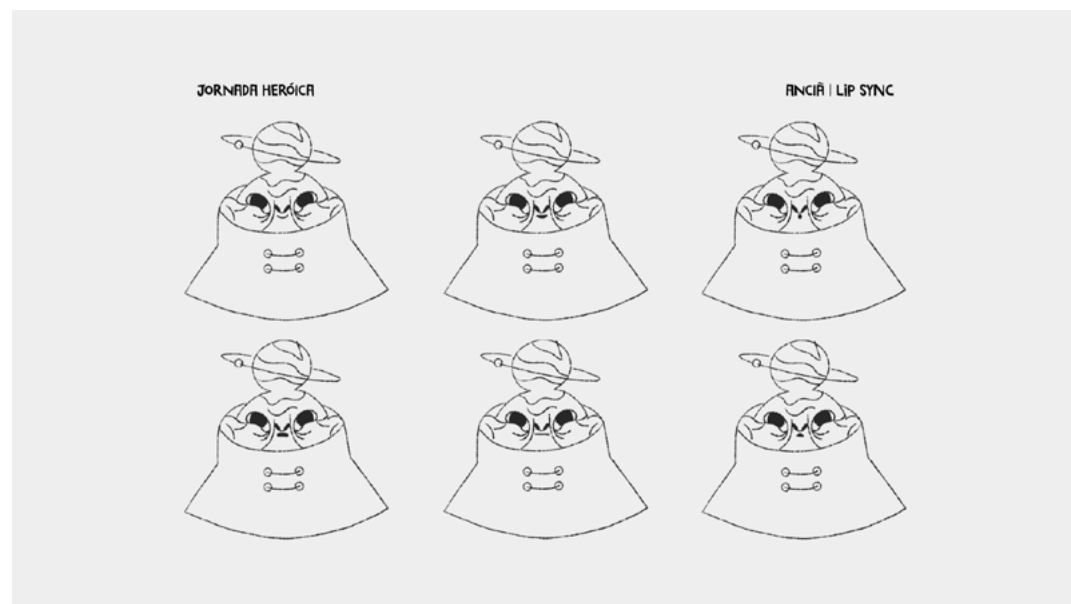
# PERSONAGENS

**N**a animação, por ser uma forma visual de contar histórias, criamos personagens para transmitir uma narrativa. A ação, interação e diálogos dos personagens são fundamentais para o desenvolvimento da trama. As personagens do curta-metragem são a espinha dorsal da narrativa, basicamente temos apenas elas em cena, conforme tudo que já foi apresentado sobre a construção narrativa e o conceito visual até aqui. Durante a narrativa, as personagens crianças passam por um processo de desenvolvimento, isso pode incluir mudanças em suas personalidades, objetivos e relacionamentos com outros personagens. Na nossa animação, essas mudanças correspondem aos elementos externos que entram e saem ao longo da história, isso significa que visualmente eles mantêm sempre a mesma forma.

A concepção visual das personagens compreende a criação de aparência, expressões faciais, roupas e características únicas para cada personagem. Na "Jornada Heroica" contribuíram totalmente para o conceito visual da animação.

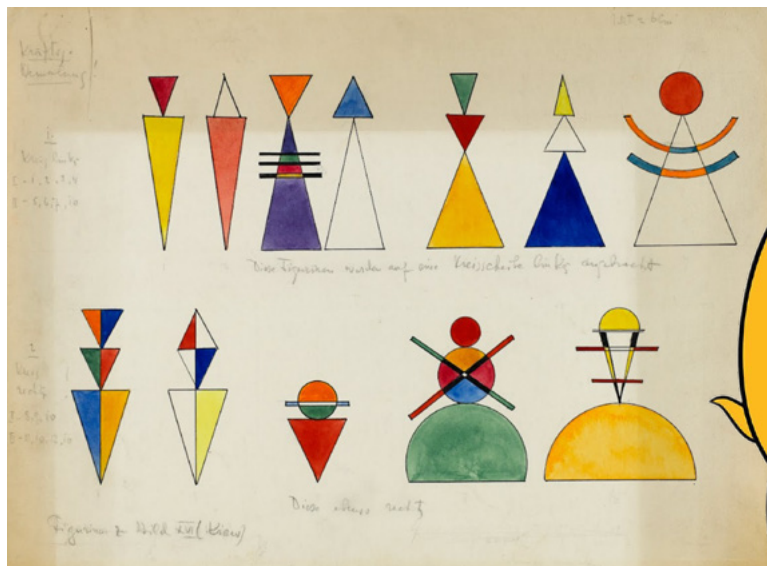


# PERSONAGENS • ANCIÃ MÁGICA



estudos de lip sync e conceitos

**Figurinen zu Bild XVI. Kiev (Estatuetas para retratar XVI. Kiev)**  
 Vassily Kandinsky, 1928  
 30 x 40 cm  
 Grafite, nanquim e aquarela sobre papel  
 Centre Pompidou  
 MNAM-CCI  
 Philippe Migeat  
 Dist. RMN-GP

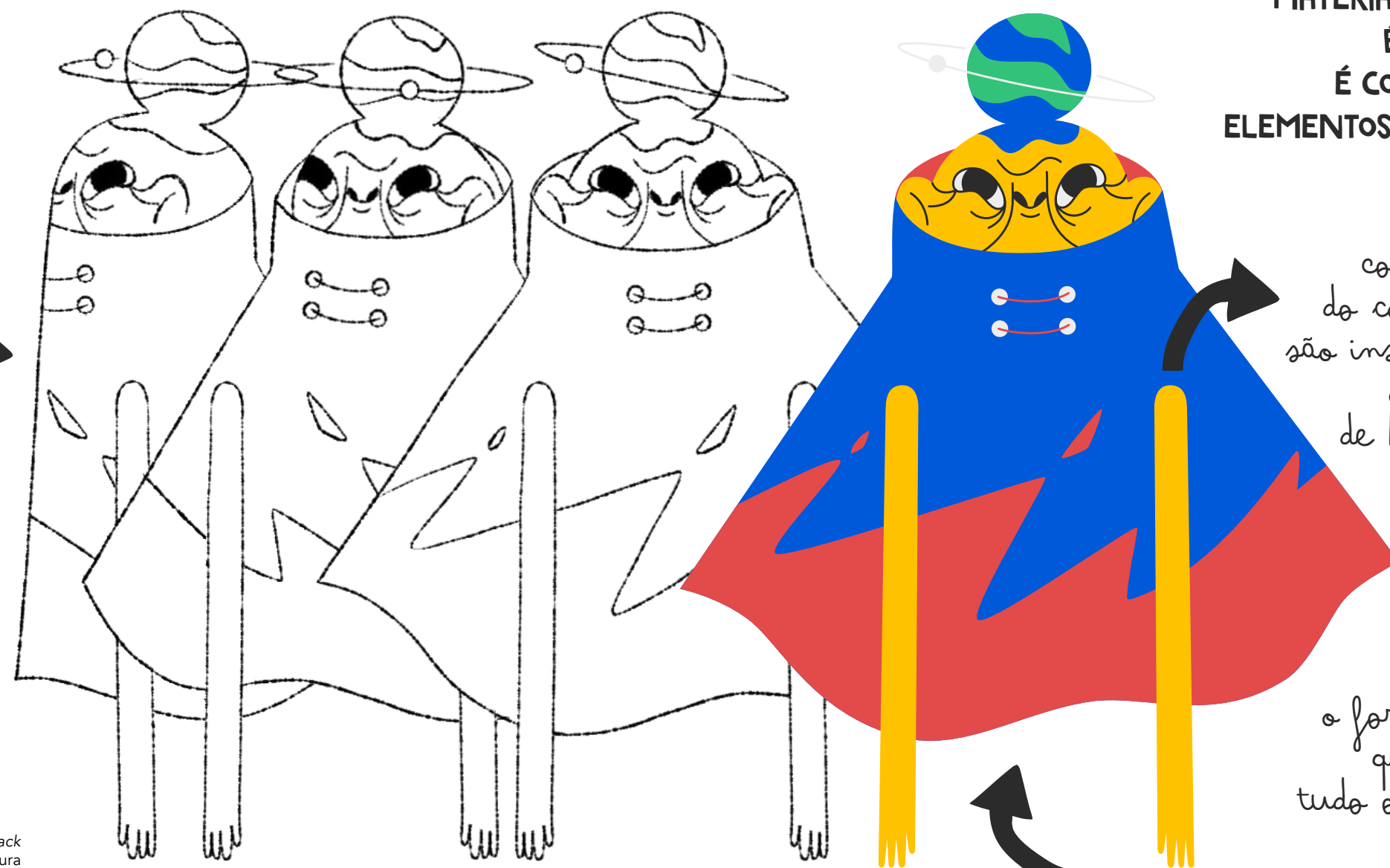


figurinos da escola Bauhaus foram referências de estrutura da anciã



Personagem Jack  
 Hora da Aventura  
 (Cartoon Network, 2010)

ligação com o mundo material: o planeta terra



REPRESENTA A COSMOGONIA MatriARCAL, É UM ELO ENTRE OS MUNDOS MATERIAL E ESPIRITUAL. É A GUIA, O SOL. É COMPOSTA PELOS ELEMENTOS DA NATUREZA.

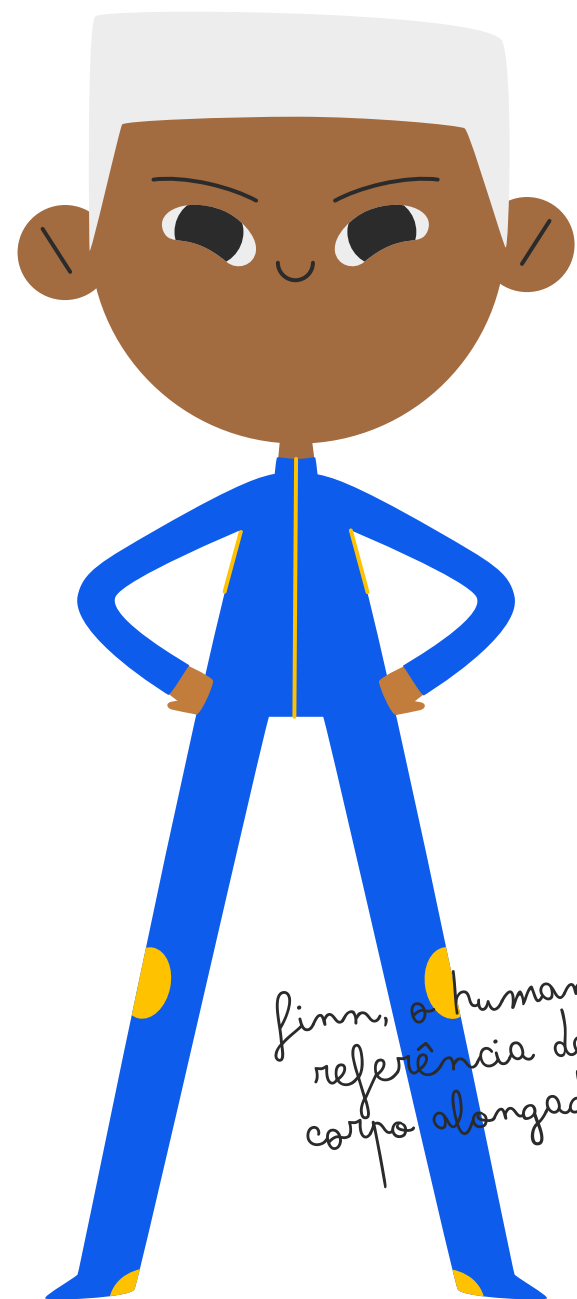
cor e a elasticidade do corpo não humano são inspiradas em Jack, o cachorro mágico de hora da aventura

o formato retangular que representa tudo o que está no alto

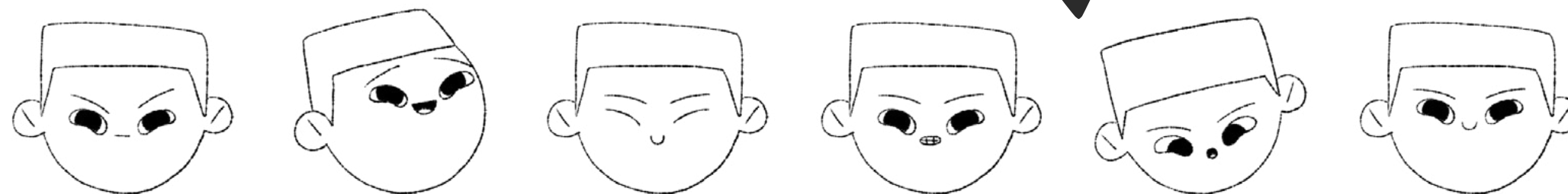
ligação com o mundo espiritual

Figura 8 - Estudos de conceito visual e referências. Fonte: Produção da autora, Google Arts & Culture e Cartoon Network.

# PERSONAGENS • CRIANÇAS

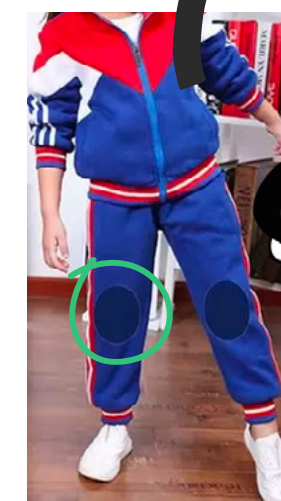
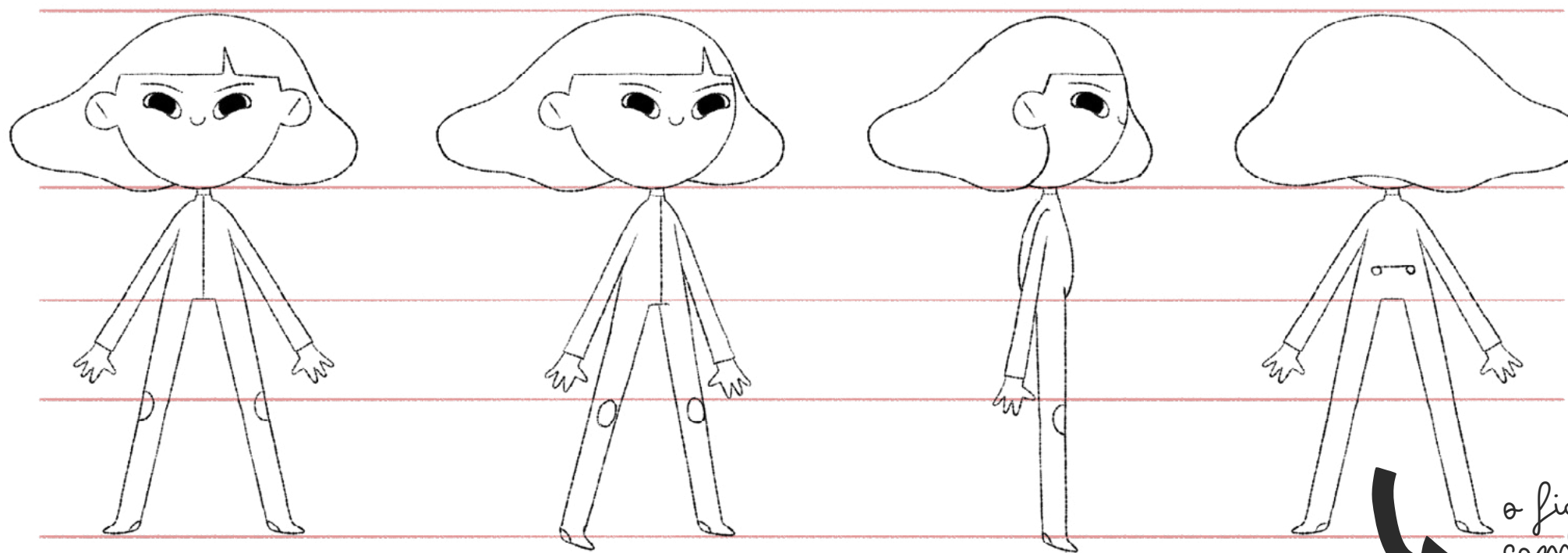


*finn, o humano  
referência de  
corpo alongado*



*estudos de expressões*

REPRESENTAM o DESPERTAR PARA A JORNADA DO HERÓI, SÃO A MATERIALIZAÇÃO DA ENERGIA FEMININA E MASCULINA, SUAS NARRATIVAS PARALELAS E CORPOS REFLETEM PROPOSIÇÕES NECESSÁRIAS PARA A DISCUSSÃO SOBRE HEROÍSMO, ETNIA E GÊNERO, COM o OBJETIVO EDUCATIVO DE RETIRAR o PROTAGONISMO HEROICO DO HOMEM BRANCO CISGÊNERO.



*referências de figurino*



Personagem Finn  
Hora da Aventura  
(Cartoon Network, 2010)

Personagem Michael Darling  
Peter Pan (Disney, 1953)

*o figurino das crianças é uma combinação do macacão do bebê michael com um uniforme escolar*

Figura 9 - Estudos de conceito visual e referências. Fonte: Produção da autora, Google Images, Disney e Cartoon Network.

# DECUPAGEM TÉCNICA

No processo de produção do curta-metragem “Jornada Heroica”, as etapas de decupagem técnica, *storyboard* e estudos de animação em muitos momentos aconteceram paralelamente, o que nem sempre ocorre. Em uma produção de longa-metragem de animação, devido às proporções de produção, é muito importante que uma etapa seja concluída para que a próxima se inicie – o que não impede ajustes e revisões em etapas anteriores, mas isso só costuma acontecer dentro de uma necessidade.

A palavra decupagem tem sua origem no francês *découpage*, que significa *recortar* ou *cortar*. O termo é derivado do verbo *découper*, que se refere à ação de *cortar* ou *dividir*. A decupagem técnica no cinema de animação refere-se ao processo de planejar e organizar os elementos visuais e técnicos de uma cena animada. É necessária para assegurar a eficiência na produção de animação, onde cada quadro é criado individualmente para formar uma sequência animada. A decupagem técnica começa com a análise do roteiro ou *storyboard*, onde cada cena é dividida em planos, definidos com cuidado, considerando os movimentos e ações dos personagens, objetos ou elementos da cena. Contempla também as transições entre os quadros, movimentos de câmera, cortes e elementos técnicos necessários para cada quadro, como iluminação, sombras, texturas, efeitos especiais, entre outros, dependendo do estilo e da técnica de animação utilizados. Se a animação estiver sincronizada com trilha sonora ou diálogo, a decupagem técnica pode incluir informações sobre quando certos eventos sonoros devem ocorrer em relação aos quadros. Cada quadro é organizado e numerado de forma lógica para facilitar a produção e a comunicação entre setores distintos.

A decupagem técnica do curta-metragem Jornada Heroica foi feita concomitante ao *storyboard*. Fre-

quentemente costumo fazer a análise do roteiro artístico já desenhando os quadros mais esboçados, ou em formato de miniatura para uma visualização rápida e geral das cenas. Assim, consigo observar melhor como estruturar a composição contemplando as informações fornecidas pelo roteiro, bem como pensar o funcionamento da animação e a complexidade de execução. Paralelo a isso, organizo as numerações das cenas e quadros, e os outros detalhes pertinentes citados no parágrafo anterior. Nessa produção, a decupagem incluiu nas cenas os elementos das produções cinematográficas utilizados como referência.

Figura 10 - Primeira página da decupagem.

**JORNADA HERÓICA | Decupagem técnica**

| SHOT | ROTEIRO   | DECUPAGEM  |
|------|---|--|
| 01   | CICLO COSMOGÔNICO, composto de astros, constelações, seres astrológicos transparentes e brilhantes. Uma entidade divina e brilhante desce em queda suave, como se fosse uma estrela cadente, numa espécie de PALCO-MUNDO.                 | <i>Telas 01 a 03</i><br>Estrela pulsa no centro da tela. A luz atrás dela se movimenta circularmente.<br>Os elementos ao fundo podem flutuar levemente. A estrela começa a descer até chegar ao centro do Palco-mundo.   |
| 02   | O PALCO-MUNDO toma conta da tela. Essa personagem é a NARRADORA. Ele ou ela faz a seguinte pergunta, voltada para o espectador:<br><br>N: Você sabe que é um herói ou uma heroína? Qual o significado desse personagem para a humanidade? | <i>Telas 04 a 11</i><br>Começa um zoom in suave em direção a estrela. Ela infla suave ficando redonda, dela saem outras duas outras, elas ficam girando juntas. começa a se formar elementos nelas. As esferas ganham novos elementos e suas formas vão se alterando até se formar na NARRADORA. Ela flutua, na cabeça a Terra gira (dentro do clipping mask o desenho está completo), lua na órbita também gira. O fogo do vestido também pode ter um loop.<br><br>Todo esse tempo a câmera está em zoom até o close, que é o momento que ela faz a pergunta. A tela branca é tipo um estrobo para fazer a transição. |
| 03   | O PALCO-MUNDO se ilumina e surgem dois jovens, um menino (A) e uma menina (B), de aproximadamente 12 ou 13 anos, um de cada lado da NARRADORA.<br><br>N: A primeira coisa que um herói ou uma heroína                                     | <i>Telas 12 a 15</i><br>NARRADORA está no centro da tela. Duas explosões fazem surgir os dois jovens.  |

*numeração de planos* (vertical, esquerda)

*indicacao dos arquivos de arte* (topo)

*descrições da decupagem* (vertical, direita)

*descrições do roteiro artistico* (bottom)

**DECUPAGEM COMPLETA AQUI!** (estrela amarela)

Fonte: Produção da autora.

# STORYBOARD E ANIMATIC

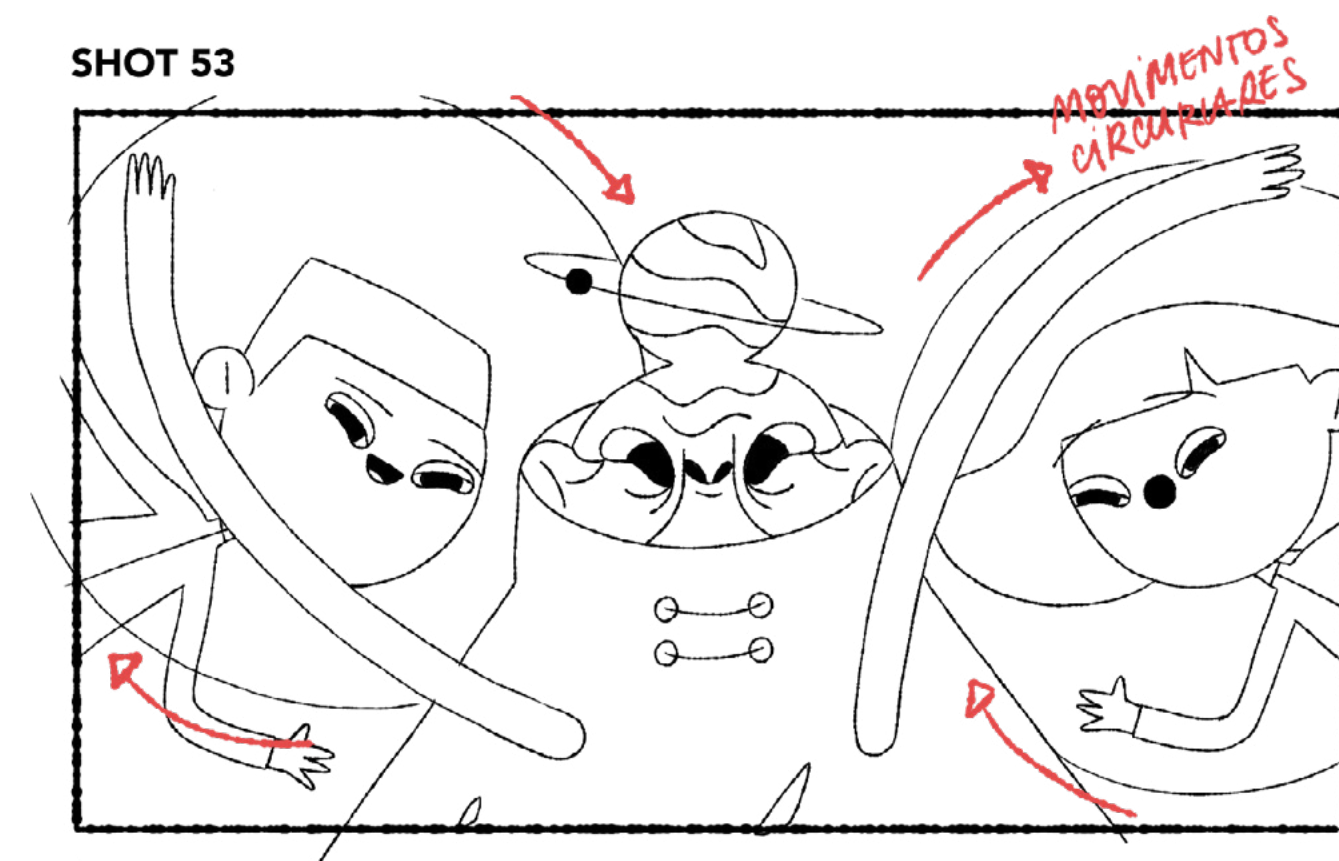
A palavra *storyboard* tem origem na língua inglesa e foi formada pela combinação de dois termos: *story* e *board*, que se traduz *história* e *quadro*. A expressão *storyboard* refere-se a uma série de quadros sequenciais que representam visualmente a narrativa de uma história, seja para filmes, animações, comerciais, ou outros projetos visuais. O conceito de *storyboarding* é amplamente utilizado na indústria cinematográfica e em diversas formas de produção audiovisual. Cada quadro no *storyboard* representa uma cena específica e ajuda a visualizar como a narrativa se desenrolará visualmente, incluindo ângulos de câmera, composição visual, movimentos de personagens e outros elementos visuais importantes. Embora a prática de planejar visualmente uma narrativa exista há bastante tempo, o termo *storyboard* em sua forma atual foi popularizado na indústria cinematográfica durante a década de 1930. Walt Disney e sua equipe foram pioneiros no uso extensivo de *storyboards* para planejar animações e filmes, contribuindo para a disseminação do termo e da prática em toda a indústria do entretenimento. Desde então, o *storyboard* tornou-se uma ferramenta básica na criação de produções cinematográficas.

O *storyboard* do curta-metragem "Jornada Heroica" foi produzido em uma primeira versão como esboço em miniaturas e, posteriormente, uma versão final no software Adobe Photoshop.

A palavra *animatic* é uma combinação de *animação* e *matic*, derivado de *automático*. Em termos simples, um *animatic* é uma versão animada de um *storyboard* ou uma pré-visualização de uma produção audiovisual. Geralmente, consiste em uma sequência de imagens estáticas do *storyboard*, organizados através da montagem em uma linha do tempo acompanhados por uma trilha sonora temporária. O *animatic* é uma ferramenta de pré-produção que permite aos criadores visualizarem e avaliarem a narrativa, a composição visual, o ritmo e outros elementos-chave, é uma espécie de rascunho animado que facilita a revisão e ajustes antes de investir recursos na animação final.

Durante a pré-produção não cheguei a fazer um *animatic* completo da animação, suprimi essa etapa em detrimento de já termos executado um minuto de animação com artes finais, animação e som completos dentro do período de iniciação científica. Com a prévia de animação conseguimos definir quase todos os itens aos quais o *animatic* se presta, então foi preferível investir o tempo em outras etapas. Contudo, o *animatic* é uma ferramenta indispensável em uma obra de maior duração produzida em larga escala.

Figura 11 - Um dos planos produzidos no *storyboard*.



#### ÁUDIO

N: Porque o herói ou a heroína precisam retornar ao que eram no princípio, precisam estar prontos para agir de novo, caso seja necessário...

O círculo da jornada retorna, girando...

A ou B: Um herói ou heroína nunca descansam?

N: Descansam, sim, por algum tempo, só pra recuperar as forças.

A ou B: Puxa, mas não teria outro jeito? A gente bem que queria descansar um pouco (bocejos)

N: Ah é? Ok, até pode ter, mas fiquem sabendo que a solução requer uma sabedoria muito mais misteriosa e profunda.

#### ACÃO

Mão passa sobre personagens que desaparecem ao mesmo tempo que entra close da ANCIÁ. Zoom out para plano conjunto com personagens. Anciã circula braços na frente dos rostinhos. O círculo girando. O círculo pára de girar. O círculo volta a girar. Eles bocejam. O círculo girando, personagem bocejando e piscando os olhos. Transição com círculo colorido.

Fonte: Produção da autora.



# PRODUÇÃO

**E**sta etapa consiste na execução de tudo que foi desenvolvido na pré-produção. É o momento importante da realização onde a animação ganha vida. Os personagens e cenários adquirem suas ilustrações e cores definitivas e a animação entra em produção. Se todos os processos durante a pré-produção forem desempenhados, a produção será executada tranquilamente, caso contrário, eventualmente necessitará voltar alguns passos atrás e isso pode não ser tão produtivo. A produção é uma etapa vibrante e seu sucesso depende da qualidade da narrativa, da criatividade visual e da eficácia da execução técnica. Tal momento foi mais corrido durante a produção do curta-metragem devido ao período do ano e a outras produções que estão em andamento. O que salvou a agilidade na execução foi todo o detalhamento que tínhamos realizado na pré-produção.

# ILUSTRAÇÃO • ARTES FINAIS

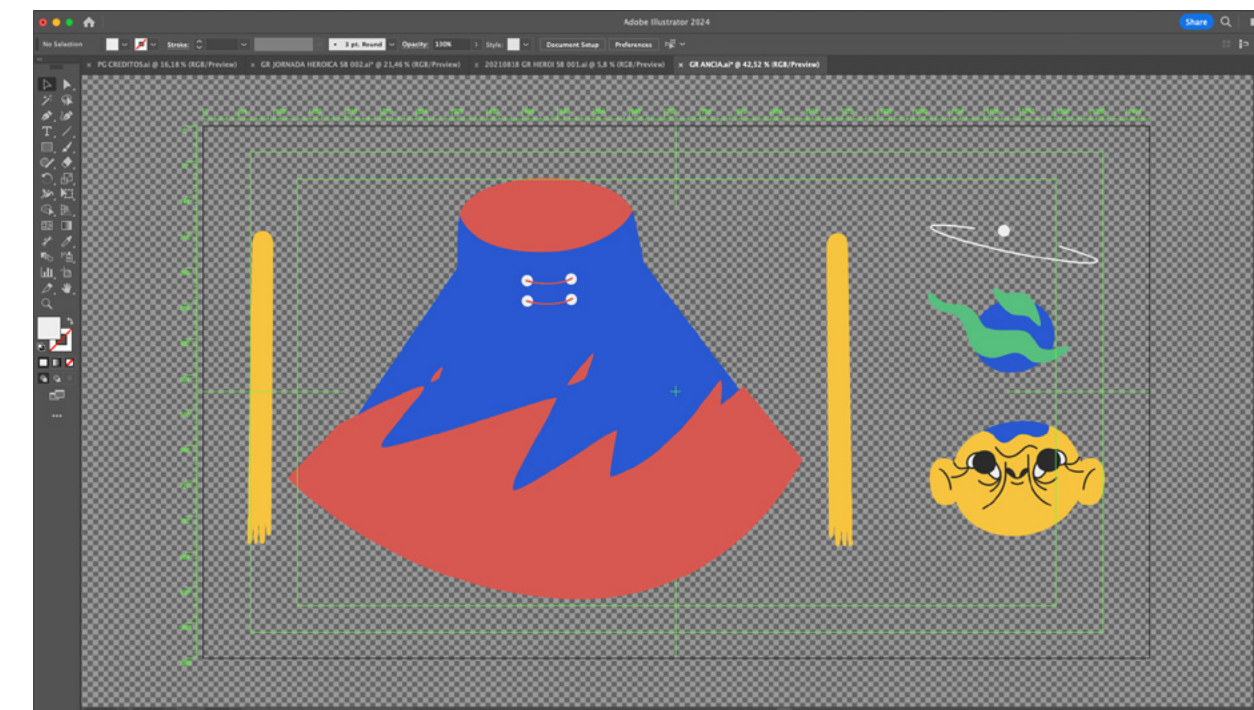
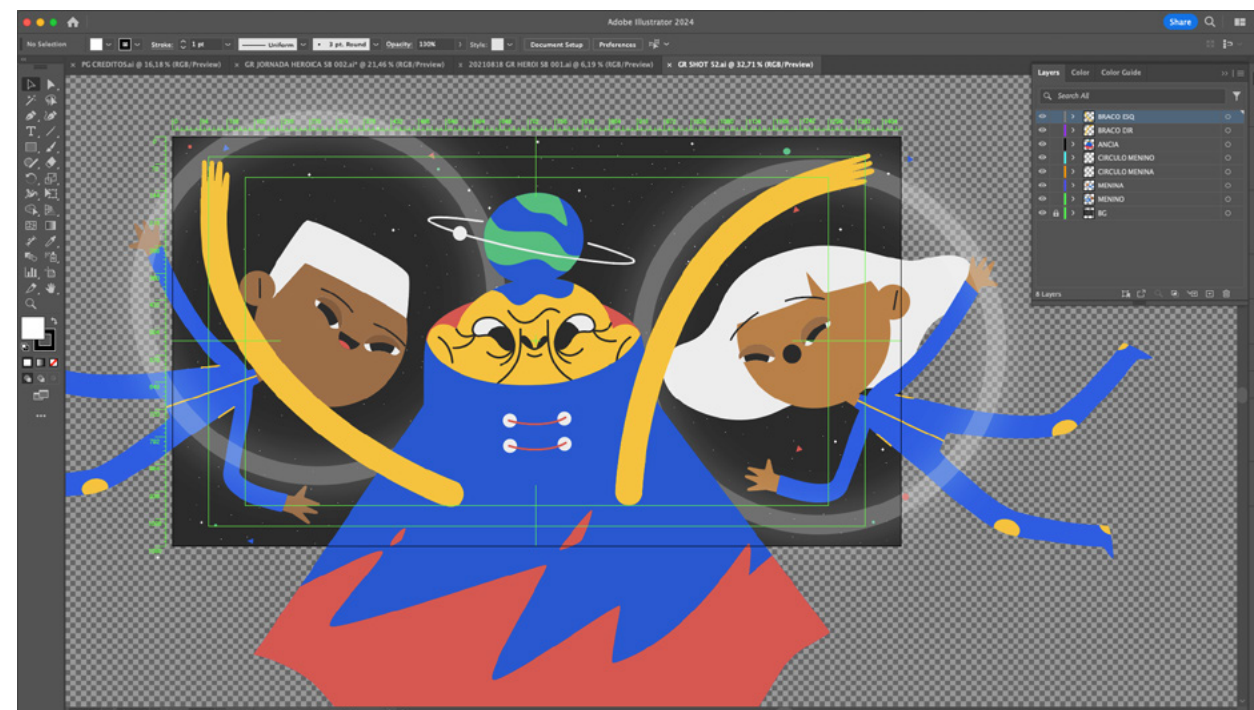


Figura 12 - Processo de ilustração do software Adobe Illustrator.

Fonte: Produção da autora.

Quando falamos em artes finais no contexto da animação, referimo-nos ao estágio em que os elementos visuais, como personagens, cenários e objetos, são detalhados, refinados e preparados para a produção final da animação. Ocorre após a fase de *storyboard* e *animatic*, onde a estrutura geral da animação é definida. As artes finais envolvem vários processos, dependendo do estilo de animação, técnica e ferramentas utilizadas.

No curta-metragem *Jornada Heroica*, a finalização da arte consistiu na vetorização das ilustrações desenvolvidas no *storyboard* conforme requisito para a técnica de animação e para o conceito visual apresentado previamente. Mas o que significa vetorização das ilustrações ou ilustração vetorial? O desenho vetorial refere-se a um estilo de criação de imagens gráficas usando *software* de *design* vetorial. No *Jornada Heroica* foi utilizado, especificamente, o *Adobe Illustrator*. No desenho vetorial, as imagens são criadas usando pontos conectados por linhas, chamadas vetores. Esses pontos e vetores são definidos matematicamente, o que permite a escalabilidade da imagem. Os elementos que compõem o desenho são objetos

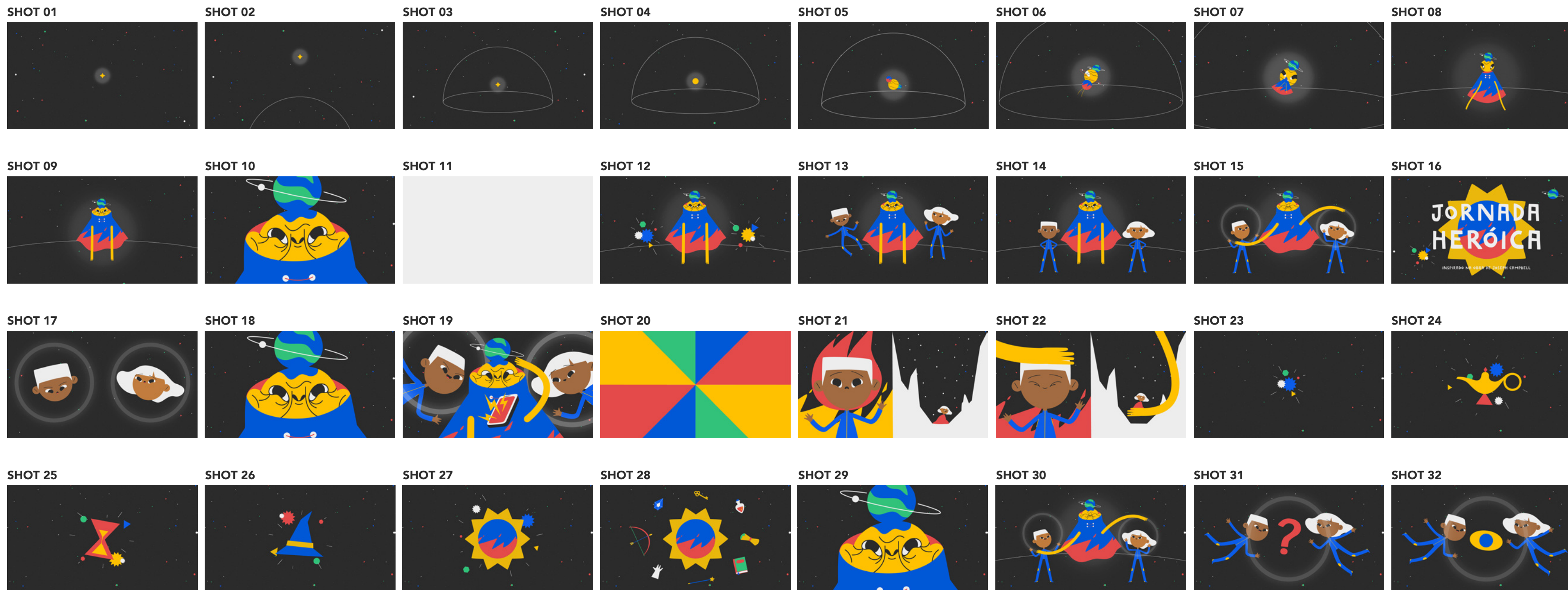
individuais separados em camadas que podem ser facilmente editadas, facilitando a organização, edição e, no nosso caso, a animação. Isso inclui alterar formas, cores, tamanhos e outras propriedades sem perda de qualidade. As curvas de *Bézier* são uma técnica comum no desenho vetorial para criar formas suaves e precisas. Elas são definidas por pontos de controle que influenciam a direção e a curvatura da linha.

Os desenhos dos personagens e dos cenários foram refinados, adicionando detalhes e aprimorando as características visuais. Isso incluiu definição de traços, preenchimentos, padrões e aplicação de outros elementos necessários para a narrativa. As cores foram aplicadas aos elementos visuais de acordo com a paleta escolhida. A pintura foi feita digitalmente com preenchimento sólido das formas, mas também pode ser feita manualmente, no caso de animações tradicionais.

Após os elementos visuais estarem finalizados, o próximo passo foi prepará-los para animação. Isso envolve a separação de camadas, arquivos por cenas, configuração de controladores para facilitar a animação e outros preparativos específicos para o processo animado no computador.

# ILUSTRAÇÃO • ARTES FINAIS

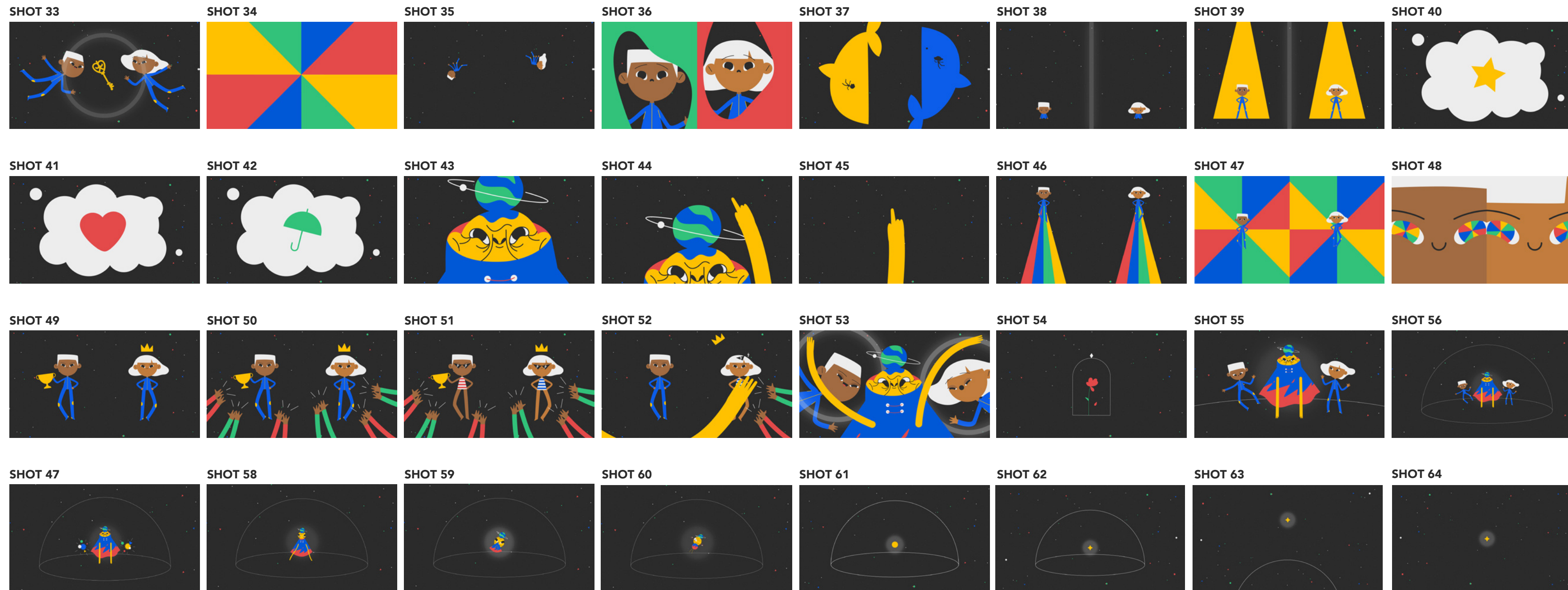
Figura 13 - Artes finais. Fonte: Produção da autora.





# ILUSTRAÇÃO • ARTES FINAIS

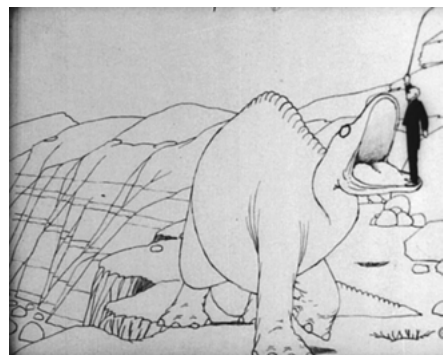
Figura 14 - Artes finais. Fonte: Produção da autora.



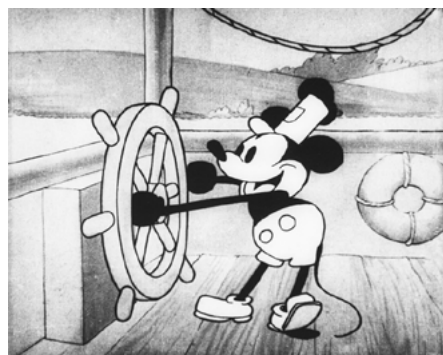
# ANIMAÇÃO



Zoetrope



Gertie the Dinosaur (Winsor McCay, 1914)



Steamboat Willie (Disney, 1928)



Branca de Neve e os Sete Anões (Disney, 1937)



Os Flintstones (Hanna-Barbera, 1960)



A Pequena Sereia (Disney, 1989)



Toy Story (Pixar, 1995)

Figura 15 - Cenas dos filmes conforme ordem do texto.

Fonte: Quadros extraídos dos filmes conforme descrição da figura.

Quão importante será a animação em um curta-metragem de animação? No texto de apresentação faço um brevíssimo comentário sobre a origem etimológica da palavra animação e sobre o surgimento da técnica. Brevíssimo mesmo, pois é uma longa história que se inicia nos primórdios do cinema, com diversas inovações e desenvolvimentos ao longo do tempo.

Por volta de 1890-1910, experimentos iniciais com animação envolviam técnicas simples, como o *Zoetrope*, uma espécie de cilindro giratório que criava a ilusão de movimento a partir de imagens fixas. Pioneiros como V, um artista francês, criaram algumas das primeiras animações usando técnicas de desenho quadro a quadro. Ainda no início do século temos importantes experimentos de animação, como Winsor McCay que é considerado um dos pioneiros da animação. Em 1914, ele criou *Gertie the Dinosaur* (Gertie, o dinossauro), um curta-metragem que apresentava um personagem animado interagindo com seu criador ao vivo.

Mais tarde, considerada era de ouro, Walt Disney e Ub Iwerks revolucionaram a animação com a criação de *Steamboat Willie* (O vapor Willie), em 1928, apresentando o icônico *Mickey Mouse*. A Disney Studios continuou a liderar o desenvolvimento da animação, introduzindo tecnologias como o Technicolor e lançando longas-metragens animados, incluindo *Branca de Neve e os Sete Anões*, em 1937, considerado o primeiro longa-metragem animado.

Nos anos 1950, a popularidade da televisão impactou a produção de animações, levando à criação de séries de animação limitada. Hanna-Barbera foi uma empresa proeminente nessa época, criando séries como *Os Flintstones*, em 1960, e *Os Jetsons*, em 1962.

A década de 1980 marcou um renascimento na animação, com o surgimento de estúdios independentes e filmes inovadores. O Studio Ghibli, do Japão, produziu obras como *Meu Amigo Totoro*, em 1988, enquanto a Disney lançou sucessos como *A Pequena Sereia*, em 1989. O advento da animação por computador revolucionou a indústria, permitindo a criação de filmes digitais como *Toy Story*, em 1995, o primeiro longa-metragem totalmente animado por computador, produzido pela Pixar Animation Studios. A animação por computador se tornou dominante, coexistindo com a animação tradicional, sendo a técnica predominante no período atual da produção cinematográfica de animação.

Os últimos avanços tecnológicos da animação permitiram não só a popularização da distribuição dos filmes como a possibilidade de se produzir cinema de animação em estúdios menores ou amadoramente, com equipamentos de uso doméstico em casas e escolas. Atualmente muitas pessoas produzem animação, dentro das mais variadas condições e técnicas. Assim, a partir dessa evolução das máquinas computadorizadas podemos dispor em casa de um equipamento com tecnologia suficiente para produzirmos filmes

# ANIMAÇÃO

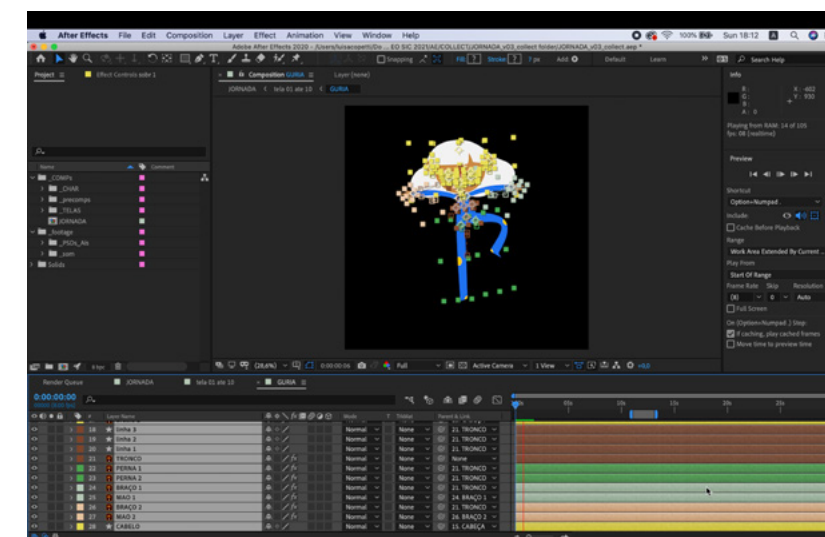
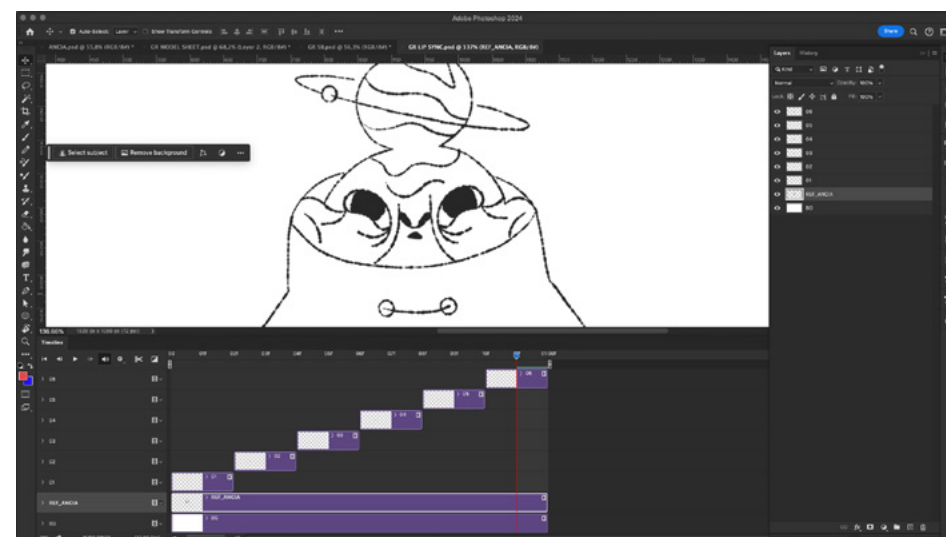


Figura 16 - Processo de animação quadro a quadro no software Adobe Photoshop e motion graphics no software Adobe Illustrator.

Fonte: Produção da autora e do animador Murilo Jardim.

incríveis, inclusive trabalhando remotamente para estúdios profissionais em qualquer lugar do mundo.

No sentido de otimização de produção e novas tecnologias chegamos à técnica escolhida para animarmos o curta-metragem Jornada Heroica: o *motion graphics* combinado com *animação tradicional*. A *animação tradicional* é baseada na técnica quadro a quadro, que significa vinte e quatro quadros de desenho por segundo, estabelecido como um padrão de velocidade de movimento mais próximo da velocidade de captura de movimento da visão humana. Enquanto o *motion graphics* é uma otimização na produção dos quadros da animação, o artista gera *keyframes*, que significa quadros-chave, e o software utilizado para esse tipo de produção gera automaticamente os quadros intermediários entre um quadro-chave e outro. Obviamente, não é a mesma coisa que o desenho tradicional, por esse motivo, exige um estilo gráfico vetorial, pois a animação em *motion graphics* também trabalha com os pontos vetoriais.

O programa utilizado para a animação é o *Adobe After Effects*, que é utilizado especificamente para essa técnica. Esse software permite, além de produzir o *motion graphics*, que possamos incluir alguns elementos animados tradicionalmente. No curta-metragem, algumas partes específicas foram animadas quadro a quadro, como a formação da anciã no início da animação e o *lipsync* da mesma.

Para além da popularização das técnicas que esse tipo de software proporciona, ainda existem ou-

tros fatores consideráveis a se destacar: tempo de produção e quantidade de pessoas em uma equipe. Optar por essa técnica faz uma grande diferença no tempo de produção: para cinco minutos de *animação tradicional* teríamos 72.000 quadros, enquanto que trabalhando com *motion graphics* produzi 72 quadros-chaves, o que resulta em 70.000 desenhos a menos e muitas horas de produção poupadas. O resultado é diferente? Sim. Pode ficar tão interessante e bonito quanto? Com certeza, só depende das soluções e estilo artístico definidos. Considerando esses números, conseqüentemente a quantidade de horas que difere uma técnica de animação da outra impacta na quantidade de profissionais, enquanto para *animação tradicional* precisaríamos de, minimamente, seis pessoas durante 6 meses; já no *motion graphics* trabalhamos entre dois durante três meses. São vantagens consideráveis, principalmente para conteúdos produzidos em escala menor.

Além da facilidade proporcionada para profissionais, esse tipo de técnica oportuniza, por exemplo, a possibilidade de se levar a produção de animação para sala de aula. Aqui usamos especificamente um software desenvolvido para computadores, mas a quantidade de aplicativos de animação intuitivos para celulares e tablets é vastíssima. Atualmente, dispomos de muitos recursos para produzir animação em qualquer âmbito, me parece mais uma questão de conhecimento a respeito do que se tem disponível.

# AUDIO • VOZ



THAIS FERNANDES



LUISA HOLANDA



PAULA MASTROBERTI

O trabalho de som de um filme em geral não começa na produção e, sim, na pré-produção pois também exige planejamento. No caso desta produção nós temos um roteiro permeado de diálogos entre os personagens, do início ao fim. Apenas localizo o conteúdo sobre o som na etapa de produção a fim de otimizar a ordem do trabalho.

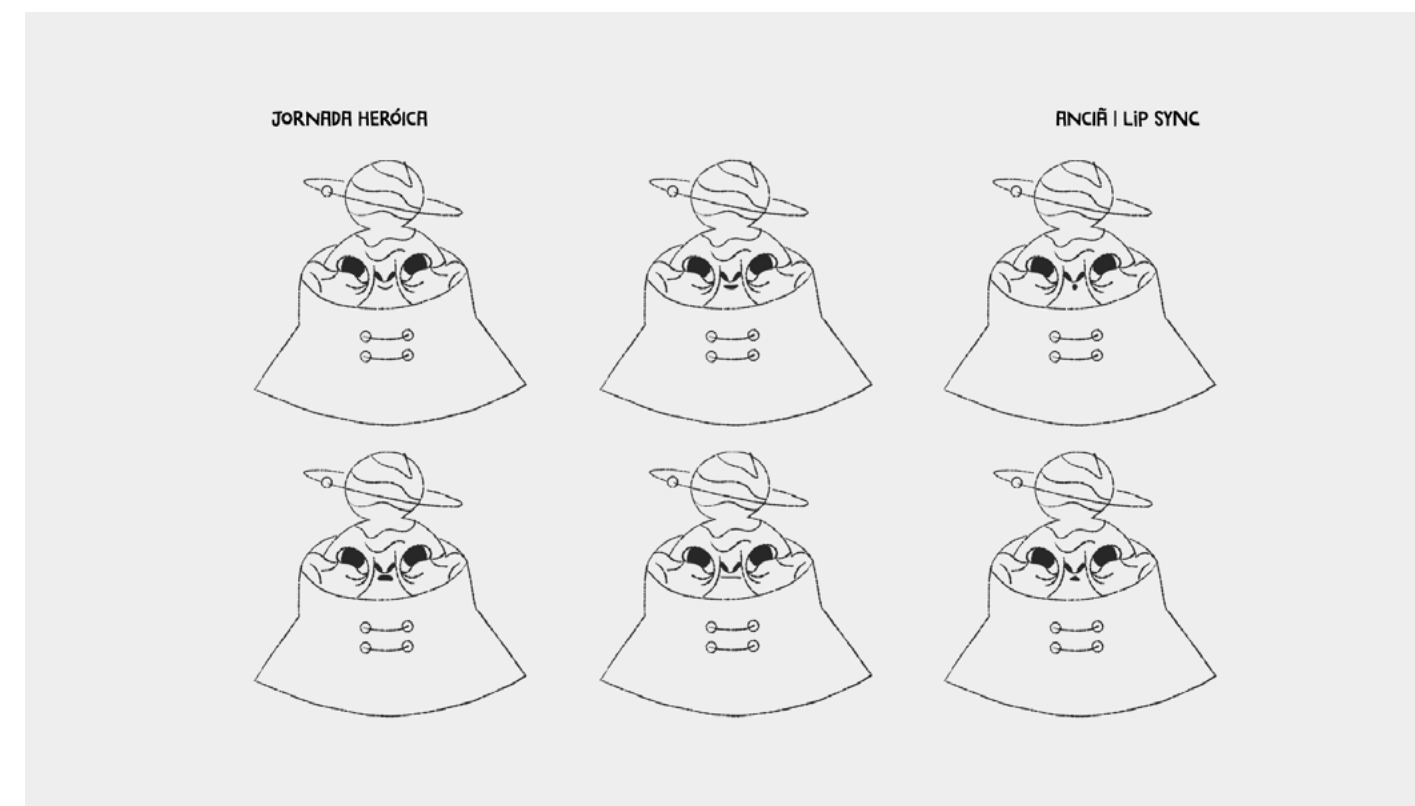
Muitas das escolhas de linguagem técnica no curta-metragem foram definidas por preferências do meu estilo artístico em animação, que está ligado às questões de elaboração de regras, simplicidade e minimalismo que comento no texto sobre o conceito visual. Isso se estende para outras partes da construção técnica do filme, como no áudio. A seguir detalharei as escolhas feitas para som no decorrer do desenvolvimento da pré-produção e produção.

Comumente usamos a expressão em inglês *lip sync*, abreviação de *lip synchronization*, para nos referirmos à sincronização labial. É uma técnica utilizada na produção audiovisual em geral, em que os movimentos dos lábios de um personagem são sincronizados com a reprodução do áudio correspondente. Durante a decupagem técnica do roteiro, defini que teríamos um *lip sync* entre diálogos e personagens poeticamente

dessincronizado, isso significa que não desenhamos as bocas dos personagens com todos os fonemas. Particularmente acho que produz um efeito muito legal e ainda alivia o peso do compromisso com a verossimilhança com a realidade das falas. Além disso, a única personagem que ganha esse *lip sync* dessincronizado é a anciã e narradora, tendo em vista que muitas vezes as crianças estão envolvidas em representar suas próprias imaginações.

O primeiro estágio do trabalho de áudio, ainda na pré-produção, foi a gravação dos diálogos em uma versão que chamamos de locução guia, a qual fiz com minha própria voz. O ideal para essa primeira gravação já é, minimamente, imprimir um ritmo no texto, pois essa locução servirá de guia para montagem do animatic, quando existente, ou diretamente ao trabalho da animação, que é o nosso caso. Na versão prévia que fizemos durante a iniciação científica, aplicamos alguns efeitos na minha voz e a utilizamos em definitivo. Para a versão completa da animação contei com as vozes de outras pessoas: prof.<sup>a</sup> Paula Mastroberti na voz da anciã, Thais Fernandes, diretora de cinema e teatro, na voz do menino e, na voz do menina, novamente minha própria voz com direção para personagem.

Figura 17 - Lip sync da anciã.



Fonte: Produção da autora.

# AUDIO • DESENHO DE SOM E TRILHA SONORA

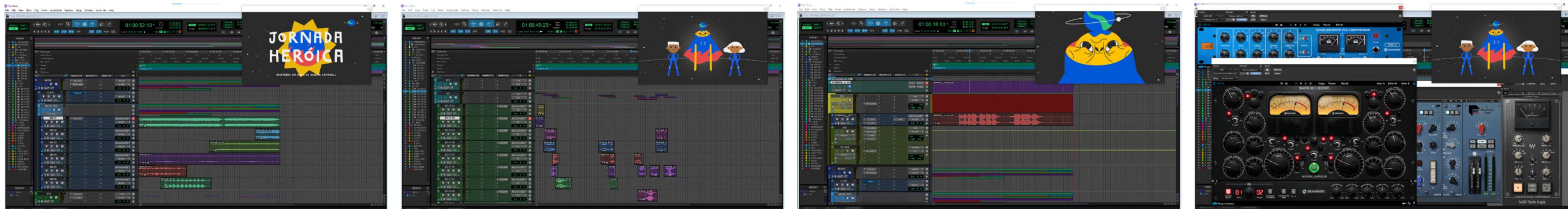


Figura 18 - Processo de produção de som no software Pro Tools Studio.

Fonte: Produção da autora e do engenheiro de som Gabriel Maia.

O trabalho de áudio em um filme ainda contempla mais quatro etapas: desenho de som, composição de trilha sonora, mixagem e masterização. O desenho de som, ou *sound design* em inglês, envolve a criação e manipulação de sons para aprimorar a experiência auditiva do público, complementando a narrativa visual, eis o AUDIOvisual. Os profissionais de desenho de som, conhecidos como *designers* de som ou engenheiros de som, trabalham para criar e escolher sons que se alinhem com a atmosfera, o *mood* e a narrativa da obra. Assim, o trabalho envolve criar ou selecionar efeitos sonoros específicos para cada cena, desde sons naturais até sons fantásticos e futuristas, como em nossa produção. Essa etapa inclui a ambientação, sons ambientais que estabelecem a localização e o clima de uma cena. O desenho de som envolve ainda o uso criativo de sons para transmitir emoções, criar tensão ou adicionar camadas de significado. Além disso, deve trabalhar em colaboração à composição musical do filme para se integrar à música de forma coesa com outros elementos sonoros.

O desenho de som deste projeto buscou a seleção e/ou criação de efeitos sonoros para a criação de uma paisagem sonora etérea, espacial e futurista. Entre alguns exemplos, podemos citar os sons mais alongados com bastante informação grave e reverb que foram usados nos movimentos de personagens e transições de cenas. Também podemos citar os sons que remetem a máquinas de tecnologia, robótica e futuro que trazem mais informações de frequências médio altas e agudas para a criação do delineamento

do espectro sonoro, trazendo ao mesmo tempo essa ideia de espaço sideral e de futuro que a parte visual propõe.

A música seguiu o mesmo direcionamento da parte dos efeitos sonoros. Podemos inclusive dizer que o trecho da música desenvolvido até aqui é muito mais uma música de textura do que uma música que explora campos harmônicos e melodias. Usamos uma abordagem de pedal em nota constante simulando o que se costuma chamar de drone. Esse recurso, ao se usar tons mais graves, constantes e difusos, traz uma sensação de algo etéreo e sideral ao mesmo tempo que proporciona uma condução base para o desenvolvimento emotivo da cena. Sobre esse pedal foram adicionados alguns recursos mais agudos (orgânicos e sintéticos) pontuando algumas cenas e transições para trazer o movimento narrativo de acordo com o desenvolvimento da história.

O programa utilizado para etapa de som é o *Pro Tools Studio*, da AVID.

Durante a mixagem de som, garantimos que todos os elementos sonoros, incluindo diálogos, música e efeitos sonoros, estejam equilibrados de maneira coesa. Eles ajustam volumes, panoramas e outras propriedades para criar uma experiência sonora envolvente. Posteriormente a isso, temos a masterização, que é uma exportação do áudio em seu formato final, onde a mixagem concluída é masterizada para garantir consistência de áudio em diferentes sistemas de reprodução.



# PÓS-PRODUÇÃO

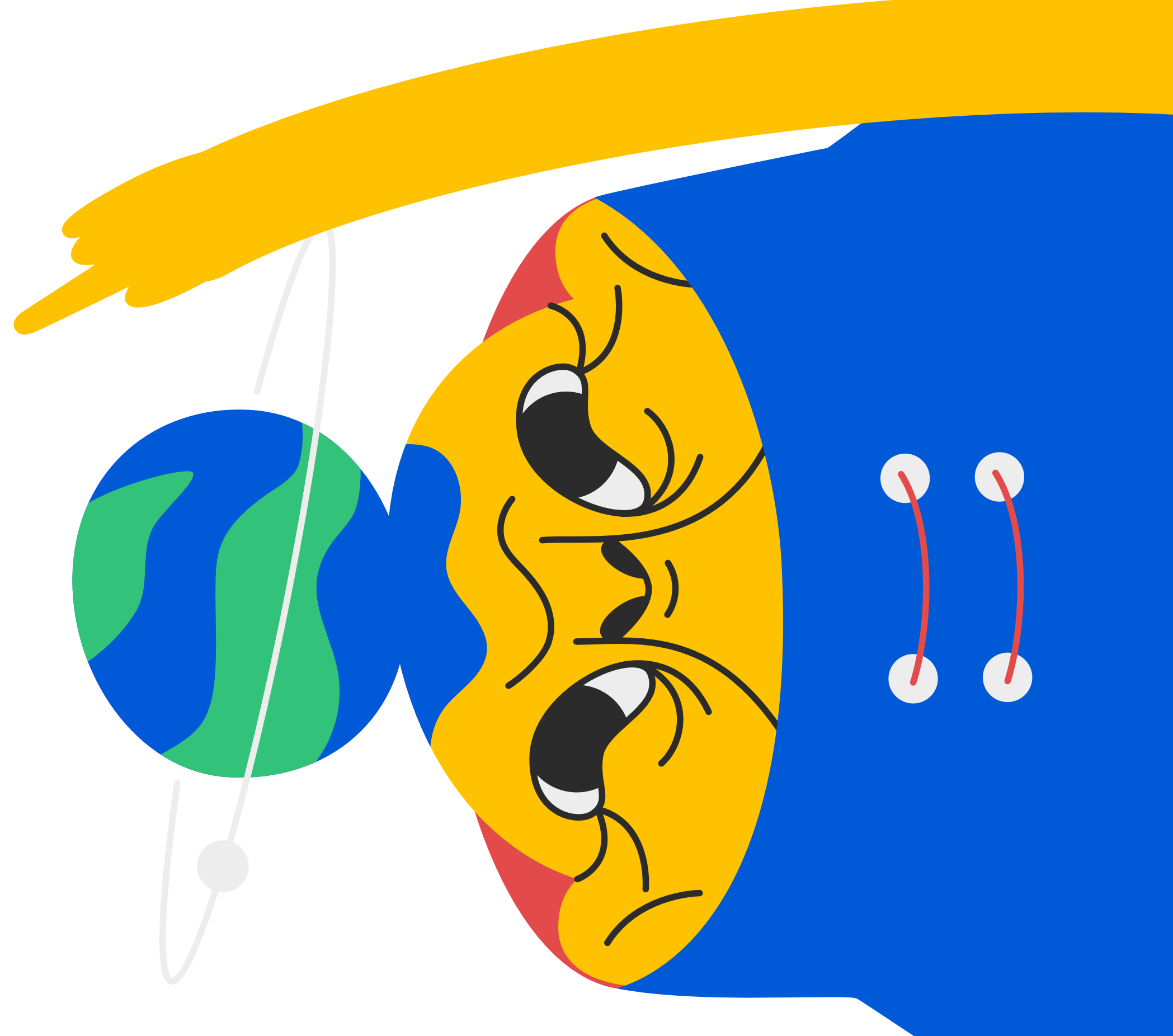
A terceira parte e última de uma produção audiovisual é a pós-produção, que implica em todas as tarefas necessárias para aprimorar e garantir a entrega final da obra. As etapas que constituem essa fase final podem variar muito conforme o tipo, escala e distribuição da produção. Em uma obra filmada, por exemplo, podemos ter etapas como montagem, correção de cor, efeitos visuais, entre outros. Uma série televisiva contabiliza os capítulos a serem exportados em formatos que atendam os padrões televisivos, já obras voltadas para *streaming*, que são as plataformas online, exigem outro tipo de padrão. No caso de longa-metragens de animação com distribuição em salas de cinema, existe um formato específico para isso. Esses são alguns exemplos do quão complexa pode ser a dimensão da pós-produção. No curta-metragem *Jornada Heroica* temos uma pós-produção muito enxuta, que abrange apenas inclusão de recursos de acessibilidade e disponibilização *online*. Questões de formato e finalização mais técnicas foram concluídas com a finalização da animação.

# ACESSIBILIDADE

Os recursos de acessibilidade no cinema visam tornar as experiências cinematográficas mais inclusivas, permitindo que pessoas com diferentes necessidades tenham acesso ao conteúdo audiovisual. Recursos como legendas, audiodescrição, janela de libras, assentos reservados, sessões com legendas e audiodescrição, equipamentos de acessibilidade pessoal, aplicativos e tecnologias assistivas e treinamentos de funcionários em salas de cinema são parte integrante dos esforços para promover a acessibilidade no cinema, permitindo que mais pessoas desfrutem de experiências cinematográficas. No entanto, a disponibilidade desses recursos pode variar dependendo do cinema, da região e do tipo de produção cinematográfica. As regulamentações e normas de acessibilidade também desempenham um papel importante na promoção desses recursos.

A acessibilidade faz parte de um planejamento futuro para o curta-metragem, tendo em vista que pretende buscar parceria com o Grupo de Pesquisa COM Acesso - Comunicação Acessível, coordenado pelo prof.º Eduardo Cardoso, no curso de Design da Universidade Federal do Rio Grande do Sul, objetivando viabilizar as seguintes opções de acessibilidade:

- **Legendas:** textos exibidos na parte inferior da tela que transcrevem o diálogo e, muitas vezes, incluem informações sobre sons ambientes e efeitos sonoros;
- **Audiodescrição:** narração adicional para descrever visualmente o que está acontecendo na tela, incluindo ações, expressões faciais, movimentos de câmera e detalhes visuais importantes;
- **Janela de Libras:** intérprete de Libras é exibido em uma janela da tela, proporcionando tradução simultânea para pessoas surdas que utilizam essa língua;
- **Comunicação alternativa:** produção de livreto sobre a animação que utiliza recursos de acessibilidade e design para comunicar com PcD (pessoas com deficiência).





# JORNADA HERÓICA NA SALA DE AULA



**C**omo desenvolver um material poético-didático que articula educação, artes visuais e cinema de animação viável às condições do ensino público? Com disposição.

[...] As possibilidades que a tecnologia permite hoje para a produção e reprodução de imagens e sons altera o dispositivo do cinema no sentido arquitetônico - não precisamos, a rigor, estar numa sala de cinema para termos uma boa projeção, desde que tenhamos boas condições de imagem, som e climatização. Esse fenômeno também se faz extensivo à produção, edição e transmissão e distribuição das imagens e à dimensão discursiva (decupagem, montagem, etc). Esse cinema chega hoje nas salas de aula, nas paredes do pátio dos recreios, nos horários de escolaridade no hospital. Essas experiências audiovisuais criam novos deslocamentos ou pontos de fuga em relação ao que entendemos por cinema. Nesse sentido, entendemos que hoje diferentes espaços se apropriam de uma certa experiência de cinema menos formal, instituída, sujeita a atravessamentos de pessoas, ruídos, eventuais entradas de luz, falas, telas que se movem e toda uma série de deslocamentos materiais que a mobilidade dos dispositivos de projeção e exibição possibilitam (Fresquet, 2017).

Sabemos o quão são extremamente diversas as realidades das escolas públicas do sul ao norte do país, cada escola é um contexto particular e cada educador carrega sua trajetória docente. O contexto escolar e a trajetória docente são pontos significativos no que dizem respeito à disposição. Mas a disposição em encontrar viabilidade para renovar os meios de fruição artística na educação em artes está nas mãos do educador de artes. As palavras de Fresquet, voltadas mais especificamente para experiência de exibição do cinema em sala de aula, mas ainda assim extensivas à produção audiovisual como proposição didática, exemplificam que há mobilidade e disponibilidade de recursos para diferentes práticas educativas acontecerem em sala de aula.

Neste presente trabalho trago todo o processo de produção de um curta-metragem como material poético-didático para educação em artes. Me propus esta criação em detrimento à minha experiência profissional, correto. Mas este trabalho de conclusão poderia ser um relato das minhas experiências de estágio nas quais executei um plano de ensino No estranho planeta dos seres audiovisuais - narrativas audiovisuais, que incluía aulas sobre desenvolvimento de ideias, roteiro e criação de personagens sem ainda a animação Jornada Heroica estar disponível. No plano de aula, na introdução sobre roteiro, está sinalizada a exibição de uma animação sobre jornada do herói, a qual está disponível gratuitamente na plataforma Youtube, produzida pelo TED-Education. O educador não necessariamente precisa produzir o material, mas precisa saber onde encontrar. Posteriormente às apresentações projetadas, todo o trabalho foi realizado em sala de aula, tendo como único recurso tecnológico o uso de celulares para pesquisa e captação de imagens.

Antes do estágio, durante o período de iniciação científica, precisei desenvolver a mesma aula em uma escola que não dispunha de projetor ou televisão, recorrendo aos livros e às imagens impressas. No Laboratório de Projetos de Ensino em Artes Visuais, ministrado pela prof.<sup>a</sup> Andrea Hofstaetter, realizei uma aula experimental combinando um jogo de cartas baseado na Jornada do Herói com a elaboração de um storyboard. Todos os trabalhos coletivos envolveram as turmas como um todo.

Muitas das minhas inspirações, por exemplo, para a elaboração de dinâmicas educativas são desdobramentos de atividades realizadas por Gianni Rodari que estão registradas no livro Gramática da Fantasia. Experiências do autor que começou a lecionar em 1937, em um período entre a primeira e segunda guerra mundial, diante dos mais escassos recursos. Segundo ele, citado por Ruth Rocha na apresentação brasileira do livro, “Se, a despeito de tudo, não acreditássemos num futuro melhor, de que adiantaria frequentar o dentista?” (Rodari, 1982).

Assim, penso que nós, educadores que estamos chegando às escolas, com todos os recursos disponíveis atualmente, temos o dever de nos prepararmos para tal tarefa e encontrarmos disposição para abandonar antigas práticas que cada vez mais afastam os alunos do seu lugar que é a escola. No lugar de educador, certamente, essa tarefa sempre será nossa jornada heroica.

# CINEMA E EDUCAÇÃO



A relação entre cinema e educação não é uma novidade, tampouco a utilização do cinema como ferramenta didática em sala de aula. Segundo Duarte e Alegria (2008) essa parceria tem origem no início do século passado, em meados de 1911 e 1912, na França. No Brasil, os primeiros experimentos com projeções animadas em sala de aula e o uso do cinematógrafo se deram entre 1912 e 1918. Em seu livro *Cinema Contra Cinema*, Almeida (1931) transcreve, em notas de rodapé, um relato publicado pelo professor Gustan Strang no Diário de São Paulo em 1930, em que refere-se a uma experiência de anos antes, em 1912:

[...] há dezoito anos [1912], quando eu dirigia o grupo escolar de Leme [interior de São Paulo], tive oportunidade de constatar a grande influência exercida pelo cinema no espírito infantil. Levamos, certa vez, cerca de 60 meninos ao cinema local, que anunciava a exibição de uma das películas em que aparecem muitos cavalos e se disparam muitos tiros... No dia seguinte, qual não foi meu espanto quando, no recreio, deparei com uma porção deles a imitar as cenas de aventuras dos cangaceiros da tela? Resolvemos então, em vista disso, por curiosidade, dar em aula um trabalho escrito em que os alunos deveriam, com toda a liberdade de ação, reproduzir as impressões da fita a que haviam assistido. O resultado que obtive, estudando através do escrito a alma impressioná-

vel da criança, foi o seguinte: sensíveis 7; indiferentes 16; com tendências mórbidas 37. Confrontando, mais tarde, esses resultados com as informações sobre o temperamento dos meninos que nos forneceram os respectivos pais, a conclusão final da experiência constitui uma prova de que fora extrema, nesses pequenos, a impressão provocada pelo filme (Almeida, 1931).

Em 1920, iniciaram-se os primeiros movimentos de sistematização e regularização do uso de filmes na educação, assim como os primeiros estudos e pesquisas acadêmicas sobre o impacto do cinema na instrução e formação do caráter de crianças, jovens e adultos. Pelo cinema os homens se podem comunicar sem que saibam ler... Basta que vejam (Peixoto, 1929). No Brasil, as primeiras políticas públicas voltadas para a cinematografia nascem no Ministério da Educação.

Faz-se aqui esta brevíssima contextualização para que possamos localizar este projeto dentro de uma corrente de pesquisa de longa data. Mais um, mas não menos importante, de tantos projetos que colaboram no sentido de ampliar e renovar práticas educativas que tenham filmes como instrumentos de aprendizado. Para Grierson, a solução para os problemas sociais de sua época exigia uma renovação no processo educacional para o qual era essencial o redirecionamento do olhar (Duarte e Alegria, 2008).

# CONSIDERAÇÕES FINAIS



Já diziam os antigos: “*De te fabula narratur*”. Mesmo as crianças que não conhecem o latim, colocam-se como referência às fábulas que escutam (Rodari, 1982). Início minhas considerações finais trazendo esta citação que está na *Gramática da Fantasia*, de Gianni Rodari, livro apresentado pela professora Tania Ramos Fortuna, na disciplina Psicologia da Educação – Jogo I, ofertada pela Faculdade de Educação. Livro este que considero uma semente deste projeto e que mexeu profundamente nas minhas estruturas em relação ao que significa a dimensão genuína da educação, a fantasia. Mas esta citação está aqui, principalmente, pela simples conclusão que cheguei do quanto esta *Jornada Heroica* se refere a mim.

Depois que nasci e aprendi algumas coisas básicas para o ser humano, como comer, falar e andar, aprendi a desenhar. Minha brincadeira favorita. Por volta dos três, quatro anos, meus dindos (padrinhos) estudavam na Universidade Federal de Santa Maria (UFSM) e por esse motivo as folhas que tínhamos em casa e nos meus avós eram folhas timbradas com o brasão da Universidade em marca d’água azul claro, elas também eram colocadas umas nas outras para utilização em impressora matricial. Aos poucos fui entendendo que a Universidade era um lugar de estudar depois de sair da escola, um lugar importante para minha família. Era bem pequena quando esse sonho de estudar na Universidade se instalou dentro de mim. Com aquela idade definitivamente não tinha como ter uma real dimensão do que era, naquele momento era uma fantasia.

Muitas coisas aconteceram na minha vida e, infelizmente, uma das consequências foi parar de desenhar. Mas um dia consegui chegar na Universidade cursando Filosofia, que não foi uma graduação e sim uma ponte para começar minha jornada com o Cinema. Aos poucos fui me encontrando comigo e voltei a

desenhar, depois de muitas tantas outras coisas, conheci o cinema de animação. Então, aos meus 30 anos, finalmente cheguei na Universidade para realizar meu sonho de infância e, aos 36 anos, cá estou, concluindo o curso de Licenciatura em Artes Visuais na Universidade Federal do Rio Grande do Sul (UFRGS). Com lágrimas escrevo estas considerações finais, com o sentimento de dever cumprido e de semestres muito bem aproveitados, de muito suor, muita correria e da alegria em ocupar este lugar de aluno, de aprendiz. Conscientemente presente neste lugar, posso afirmar. Sinto que devido ao meu contexto de vida e de muitas coisas que aconteceram nesta Terra durante este período de graduação, vivi um ciclo glorioso dentro da minha própria *Jornada Heroica*. Digo glorioso pela oportunidade de realizar um sonho que começou muito tempo atrás, quase que junto com o início da minha vida.

Ouvindo o áudio da apresentação do meu projeto de TCC me emocionei algumas vezes, porque além desta vida que recebi e vivo, tenho um merecimento muito bom pelas pessoas que fazem parte dela. Cada risada, cada comentário atento ao trabalho, cada palavra de incentivo, conselhos, é um privilégio poder concluir este curso assim, recebendo orientação e afeto. Não segui um conselho dado pelas três professoras e o trabalho ficou pronto na última hora, uma realidade que não posso negar. Às vezes tenho a sensação que a demora para terminar também é a dor da despedida.

Nestas considerações finais não tenho resultados quantitativos, apenas qualitativos. O resultado está em cada página apresentada anteriormente, nas experiências que me atravessaram e tocaram durante este percurso, na animação em movimento que não cabe nestas páginas estáticas. Estas considerações finais

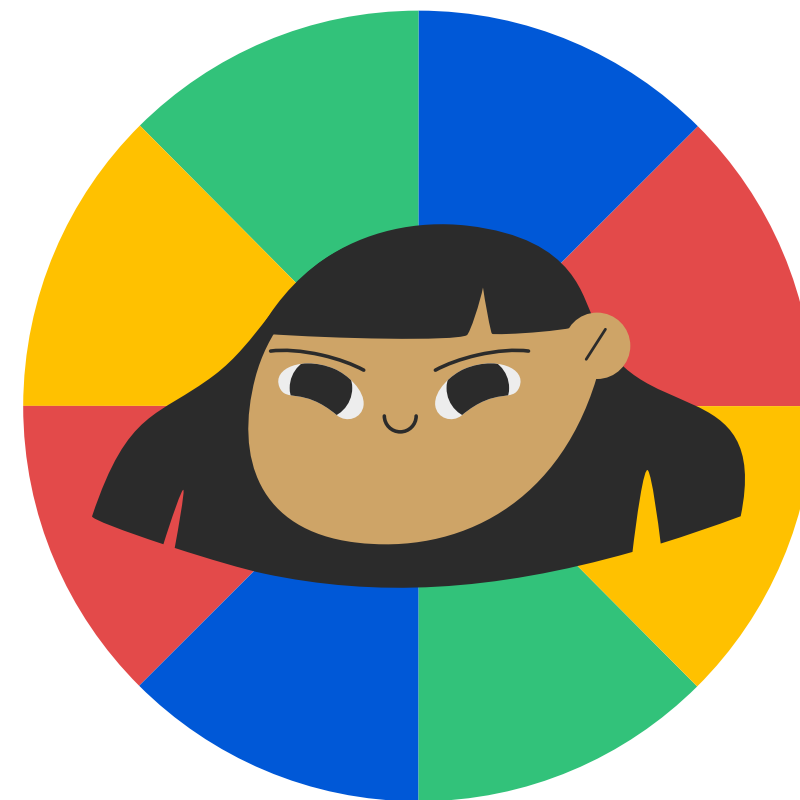
são o depoimento pessoal sobre um projeto que foi construído durante toda uma graduação, composta de dois anos de iniciação científica, um ano de ação extensiva, três estágios e algumas disciplinas específicas que pude desdobrar em partes que compõem essa Jornada. Eis um recorte de seis anos de pesquisa. Um trabalho de conclusão de curso com muita ilustração e pequenos textos, isso diz muito sobre mim e sobre como essa graduação aconteceu. Em toda minha vida escolar preferi fazer um cartaz com cartolina ou uma maquete a escrever um texto. Os textos poderiam ser aprimorados, com muito mais detalhes, citações a serem incluídas, mas, além deste trabalho teórico, temos cinco minutos de animação.

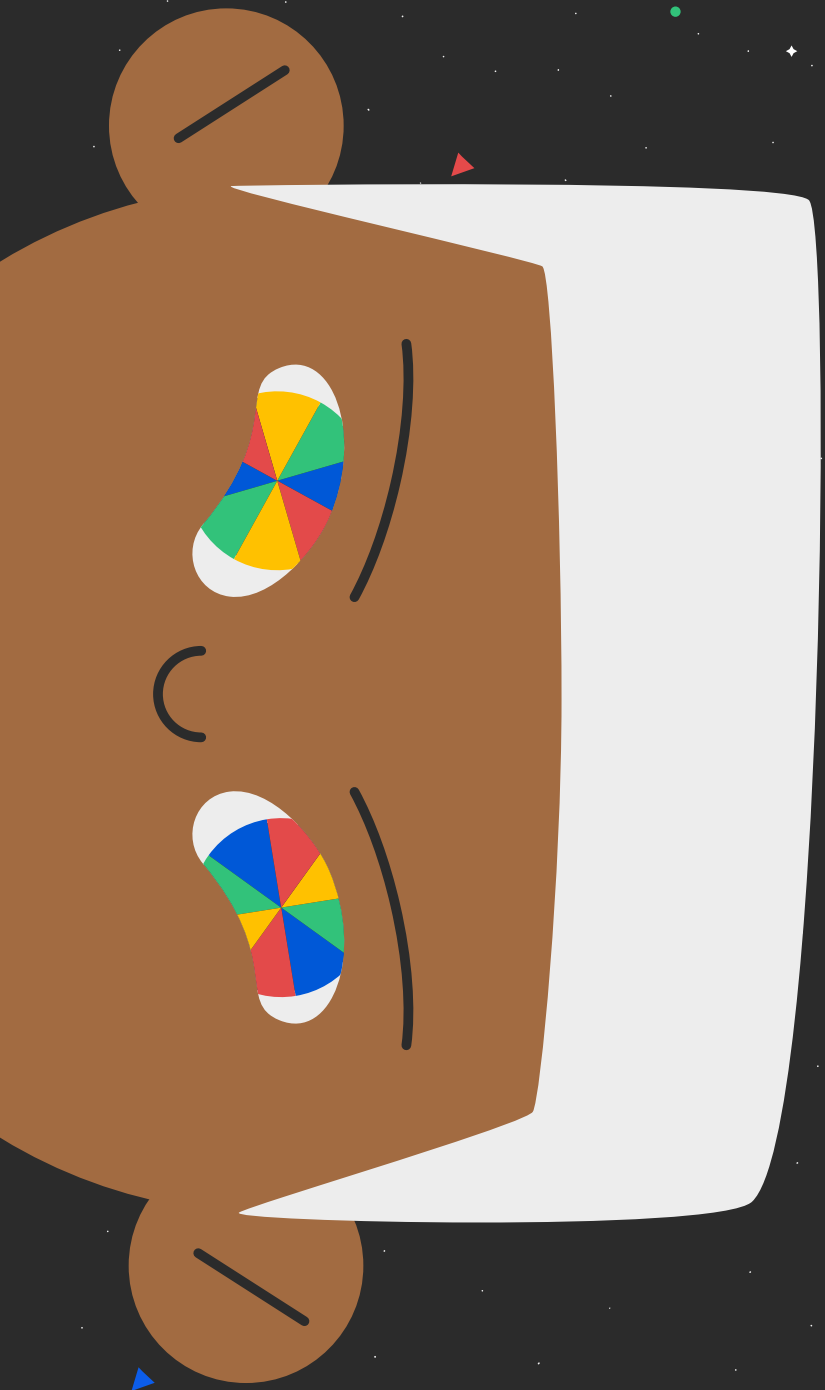
Jorge Larrosa, em seu texto *Notas sobre a experiência e o saber da experiência*, traduz meu sentimento sobre esta experiência nas melhores palavras:

[...] A experiência, a possibilidade de que algo nos aconteça ou nos toque, requer um gesto de interrupção, um gesto que é quase impossível nos tempos que correm: requer parar para pensar, parar para olhar, parar para escutar, pensar mais devagar, olhar mais devagar, demorar-se nos detalhes, suspender a opinião, suspender o juízo, suspender a vontade, suspender o automatismo da ação, cultivar a atenção e a delicadeza, abrir os olhos e os ouvidos, falar sobre o que nos acontece, aprender a lentidão, escutar os outros, cultivar a arte do encontro, calar muito, ter paciência e dar-se tempo e espaço (Larrosa, 2015).

Neste mês de janeiro revisei meus arquivos fotográficos desde o início da graduação, em 2017. Minha terapeuta lembrou alguns relatos meus da alegria nos primeiros semestres. Enquanto ela falava, fui revivendo aquele sentimento, revendo as imagens e lembrando muitos momentos. A sensação que a chegada na Universidade me proporcionou foi a mesma da minha chegada na escola, isso está gravado em meu coração. Obviamente depois de seis anos e um mês também fiquei muito cansada. No momento, tenho a alegria e o cansaço mesclados como uma massinha de modelar, mas ela não está com aquela cor de “burro quando foge”, permanece colorida.

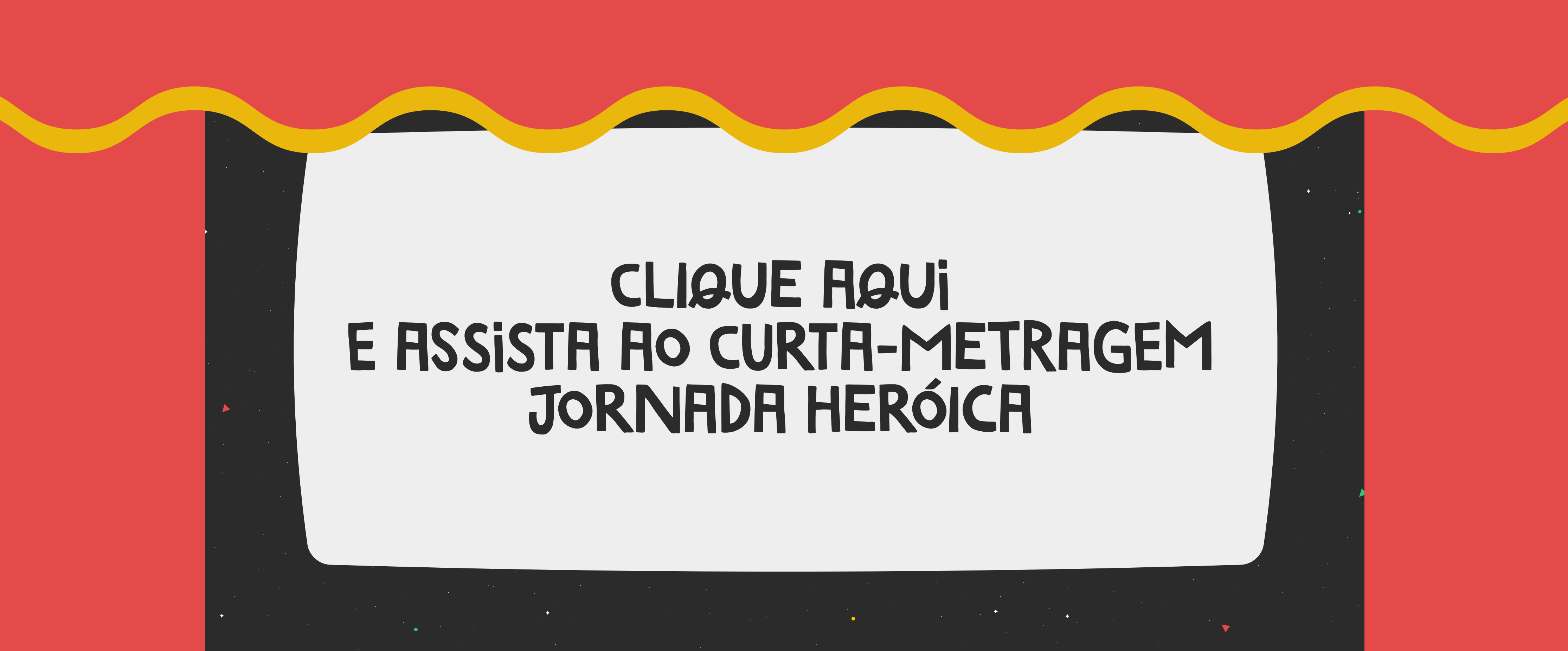
A primeira vez que minha mãe foi chamada por uma professora foi no jardim da infância, isso porque eu não passava para um novo trabalho sem concluir o que já estava fazendo, mesmo que houvesse outro momento para continuar. Desde sempre, em ideias que me demandam muito tempo, o término é uma luta interna. Sempre há espaço para melhorar e fazer mais, continuo aprendendo sobre a hora de terminar. E este é o derradeiro trabalho que desenho, animo e escrevo nesta graduação. Até o final tendo a oportunidade de aprender sobre os temas que me fascinam e que me dedico com muito amor, mas sempre aprendendo muito mais sobre mim. E como diz Walter Benjamin, em seu livro *Reflexões sobre a criança, o brinquedo e a educação*: “Sempre se vivencia apenas a si mesmo, diz Zaratustra ao término de sua caminhada.”





CINEMINHA





**CLIQUE AQUI  
E ASSISTA AO CURTA-METRAGEM  
JORNADA HERÓICA**



UM FILME E UM TCC DE  
**LUIA MEIRELLES HOLANDA COPETTI**

ROTEIRO  
**LUIA MEIRELLES HOLANDA COPETTI**  
**PAULA MASTROBERTI**

ANIMAÇÃO  
**MURILO JARDIM**

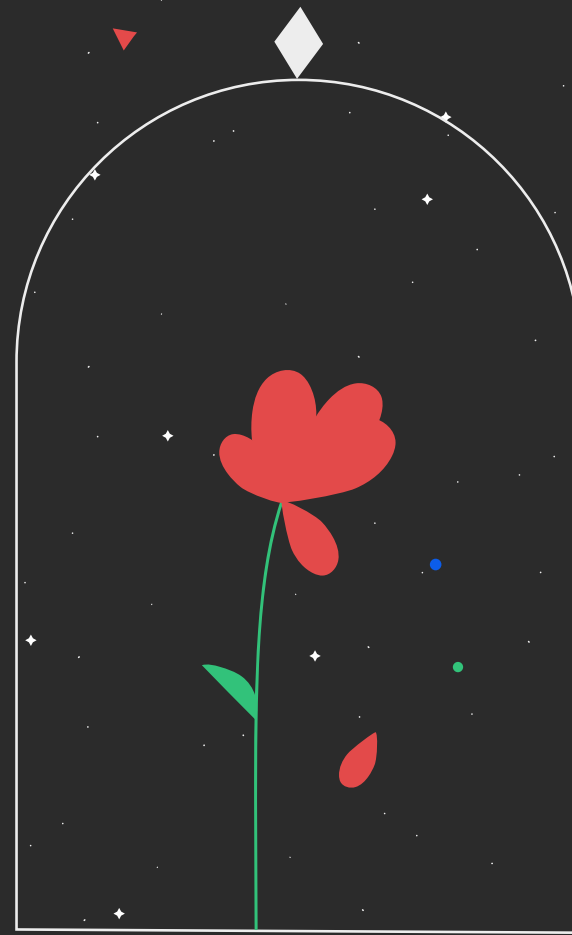
DESENHO DE SOM E TRILHA SONORA ORIGINAL  
**GABRIEL MAIA**

VOZES  
**GABRIEL MAIA** como CRIANÇA  
**PAULA MASTROBERTI** como ANCIÃ  
**THAIS FERNANDES** como CRIANÇA

REVISORA DE TEXTO  
**PROF. DRA. ANNA CAVALCANTI**

ORIENTADORA  
**PROF. DRA. PAULA MASTROBERTI**

BANCA EXAMINADORA  
**PROF. DRA. ANDREA HOFSTAETTER**  
**PROF. DRA. LILIAN MAUS**



# REFERÊNCIAS

# REFERÊNCIAS

ALEGRIA, João; DUARTE, Rosália. Formação Estética Audiovisual: um outro Olhar para o Cinema a partir da Educação. Revista Educação e Realidade. Porto Alegre, 33 ed., p. 59-80, jan./jun. 2008. Disponível em: <<http://seer.ufrgs.br/educacaoerealidade/article/download/6687/4000>>. Acesso em: 12 de junho de 2023.

ALMEIDA, José Canuto Mendes. Cinema Contra Cinema: bases geraes para um esboço de organização do cinema educativo no Brasil. São Paulo: Companhia Editora Nacional, 1931.

ARISTÓTELES. Poética. Ed. bilíngue; tradução, introdução e notas de Paulo Pinheiro. São Paulo: Editora 34, 2015.

BARTHES, Roland. Mitologias. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 2001.

BENJAMIN, Walter. A obra de arte na era de sua reprodutibilidade técnica. In: Obras escolhidas I. São Paulo: Brasiliense, 1987.

BENJAMIN, Walter. Escritos sobre mito e linguagem (1915-1921). Org. Jeane Marie Gagnebin. Trad. Susana K. Lages; Ernani Chaves. São Paulo: Duas Cidades, 2013.

BENJAMIN, Walter. Experiência IN: \_\_\_\_Reflexões sobre a criança, o brinquedo e a educação. São Paulo: Duas Cidades, Editora 34, 2002.

BERGALA, Alain. A hipótese cinema. Rio de Janeiro: Brooklink; CINED-LISE-FE/UFRJ, 2008.

BIERNATZKI, Wiliam E. e PECORA, Norma. Status da pesquisa sobre criança e televisão. Revista Comunicação e Educação, São Paulo, nº 24, maio/ago de 2002. Tradução do original Children and television. Commu-

nication Research Trends. Centro de comunicação e Cultura da Universidade Saint Loius, v. 19, n 1 e 2, 1999. Acesso em: 7 de junho de 2023.

BROUGÈRE, Gilles. Brinquedo e Cultura. São Paulo: Cortez, 2001.

BUCKINGHAM, David. Manifesto pela educação midiática. Prefácio: Januária Cristina Alves; Tradução: José Ignacio Mendes. São Paulo: Edições Sesc São Paulo, 2022.

CAMPBELL, Joseph. O herói de Mil Faces. Rio de Janeiro: Pensamento, 2007.

CAMPBELL, Joseph. O poder do mito - Joseph Campbell, com Bill Moyers. Org. Betty Sue Flowers. Tradução de Carlos Felipe Moisés. -São Paulo: Palas Athena, 1990.

CAPPARELLI, Sérgio; MEURER, Flávio Roberto; KASPRZAK, Roselene Gurski. As narrativas televisivas, sua dimensão mítica e sua importância na subjetivação infantil. NET, Rio de Janeiro, 2003. Disponível no site <<http://www.ilea.ufrgs.Br/ppgcom/professores/núcleos/conesul>>. Acesso em: 14 de agosto de 2023.

CATELLI, Rosana Elisa. Cinema e Educação em John Grierson. Disponível em: <<http://www.mnemocine.com.br/aruanda/cineducemgrierson.htm>>. Acesso em: 14 de agosto de 2023.

CELESTINO, R. G. As crianças e suas narrativas audiovisuais: Descobertas no decorrer de uma pesquisa. 2015. Dissertação (Mestrado em Educação) – Programa de Pós-graduação em Educação, Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2015. Acesso em: 14 de agosto de 2023.

DUARTE, Rosália. Cinema e Educação. Belo Horizonte: Autêntica, 2002.

ERICSSON, Erling. A animação na escola: um modelo para o Ensino de Mídia em Todas as Escolas. In: CARLSSON, Ulla e FEILITZEN, Cecilia Von (Org.). A criança e a Mídia: imagem, educação e participação. UNESCO Brasil – Brasília e Cortez Editora - São Paulo, 2002.

FEILITZEN, Cecilia Von. Educação para a Mídia, Participação Infantil e Democracia. In: CARLSSON, Ulla e FEILITZEN, Cecilia Von (Org.). A criança e a Mídia: imagem, educação e participação. UNESCO Brasil – Brasília e Cortez Editora - São Paulo, 2002.

FISCHER, Rosa Maria Bueno. Docência, cinema e televisão: questões sobre formação ética e estética. Revista Brasileira de educação, v. 14, nº 40, jan/abr. 2009. Disponível em: <<http://www.scielo.br/pdf/rbedu/v14n40/v14n40a08.pdf>>. Acesso em

FRESQUET, ADRIANA MABEL. Cinema expandido na sala de aula expandida. Filme Cultura , v. 62, p. 44-46, 2017.

GUIMARÃES, L. B.; FANTIN, M. O cinema e os filmes de animação em contextos formativos. Educação em Foco, [S. l.], v. 21, n. 1, p. 141–156, 2016. DOI: 10.22195/2447-524620162119660. Disponível em: <<https://periodicos.ufjf.br/index.php/edufoco/article/view/19660>>. Acesso em: 12 de junho de 2023.

HALL, Stuart. A identidade cultural na pós-modernidade. Rio de Janeiro: Lamparina, 2015.

FERNANDES, Adriana Hoffmann. As crianças e os desenhos animados. Rio de Janeiro: NAU, 2012.

LARROSA, Jorge. Tecnologias do eu e educação. In: SILVA, Tomaz Tadeu (org). O sujeito da educação: estudos foucaultianos. Petrópolis: Vozes, 1994.

LARROSA, Jorge. Tremores. Escritos sobre Experiência. Belo Horizonte: Autêntica, 2014.

LARROSA, Jorge. Notas sobre a experiência e o saber de experiência. Revista Brasileira de Educação, n. 19, p. 20-28, 2002. <<https://doi.org/10.1590/S1413-24782002000100003>> Acesso em: 14 de Agosto de 2023.

MARTIN BAUER, GEORGE GASKELL (Org). Pesquisa qualitativa com texto, imagem e som. Ed Vozes, 2017.

MCKEE, Robert. Story - Substância, estrutura, estilo e os princípios da escrita de roteiro. Curitiba: Arte e Letra, 2006.

MILLIET, Joana Sobral. Pedagogias da animação: professores criando filmes com seus alunos na escola. 2014. Brasil, 2014. Dissertação (Mestrado em Educação), Programa de Pós-graduação em Educação, Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2014. Disponível em: <<http://www.repositorio-bc.unirio.br:8080/xmlui/bitstream/handle/unirio/11708/Disserta%c3%a7%c3%a3o%20PPGEdu%20-%20Joana%20Sobral%20Milliet.pdf?sequence=1&isAllowed=y>> Acesso em: 14 de Agosto de 2023.

MILLIET, J. ; FERNANDES, A. H. . Pedagogias da animação: um olhar sobre as relações de professores com a cultura do cinema. Educação On-Line (PUCRJ) , v. 17, p. 1, 2014. Acesso em: 12 de junho de 2023.

MILLIET, J. ; FERNANDES, A. H. . Comunicação, audiovisual e educação : narrativas de pesquisa / Adriana Hoffmann, Rosane Tesch, Vanessa Gnisci, organizadoras. – Salvador : EDUFBA, 2020.

MILLIET, J. ; FERNANDES, A. H. . Professoras animadoras: pedagogia da animação na escola. Disponível em: <<https://anpedsudeste2014.files.wordpress.com/2015/07/joana-sobral-milliet-adriana-hoffmann-fernandes.pdf>> Acesso em: 12 de junho de 2023.

MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO. Diretrizes Curriculares Nacionais Gerais da Educação Básica. Brasília: MEC/SEB/DICEI, 2013.

MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO. Base nacional comum curricular. Brasília: MEC/SEB, 2019.

MITCHELL, W.J.T.; Hansen, Mark B.N. (Ed.). *Critical terms for media studies*. Chicago: The University of Chicago Press, 2010.

PACKER, Martin. *The Science of qualitative research*. New York: Cambridge University Press, 2011.

PAZA, Alexandre Dias. *Multiculturalismo e Narrativas do Desenho Animado*. NET, Rio de Janeiro, 2002. Disponível do site <<http://www.portcom.intercom.org.br/pdfs/88505f89a43a14cb17758e46e3aba1fc.pdf>> Acesso em: 14 de Agosto de 2023.

PROPP, Vladimir. *Morfologia do conto maravilhoso*. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2006.

RICOEUR, P. *O conflito das interpretações: ensaios de hermenêutica*. Tradução Hilton Japiassu. Rio de Janeiro: Imago Editora, 1978.

Robert K. Yin. *Pesquisa qualitativa: do início ao fim*. Editora Penso, 2016.

RODARI, Gianni. *Gramática da Fantasia*. São Paulo: Summus, 1982. (Novas Buscas em comunicação; v. 11).

SIBILIA, P. *Redes ou paredes: a escola em tempos de dispersão*. Rio de Janeiro: Contraponto, 2012.

SIQUEIRA, José Leonardo Silveira. *CINEMA E EDUCAÇÃO: FILMES EM ANIMAÇÃO COMO RECURSO PEDAGÓGICO*. Revista Científica Semana Acadêmica. Fortaleza, ano MMXVII, Nº. 000099, 11/01/2017. Disponível em: <<https://semanaacademica.org.br/artigo/cinema-e-educacao-filmes-em-animacao-como-recurso-pedagogico>>. Acesso em: 12 de junho 2023.

VICHESSI, Beatriz. Entrevista com Alain Bergala. *NOVA ESCOLA: Para as crianças, o cinema é uma possibilidade de experimentar a vida*. Ed. 255, set 2012. Disponível em: <<https://novaescola.org.br/conteudo/922/entrevista-com-alain-bergala>>. Acesso em: 12 de junho de 2023.

VOGLER, Christopher. *A jornada do escritor: estrutura mítica para escritores*. São Paulo: Aleph, 2015.

XAVIER, Ismail. Um cinema que “educa” é um cinema que (nos) faz pensar. In: *Revista Educação e Realidade*. Vol. 33, número 1, Jan./jun. 2008. p. 13-20. Disponível em: <<https://www.redalyc.org/pdf/3172/317227051003.pdf>>. Acesso em: 12 de junho de 2023.

XAVIER FILHA, Constantina. Produção de filme de animação com e para crianças: os pensamentos podem virar arte. In: *Perspectiva*, Florianópolis, v. 33, n. 3, p. 1091-1112, set./dez. 2015. Disponível em <<https://periodicos.ufsc.br/index.php/perspectiva/article/view/2175-795X.2015v33n3p1091/pdfa>> .Acesso em: 29 de Abril de 2021.

XAVIER FILHA, Constantina. Brincar de fazer cinema com crianças: pensar em si e no mundo, fazer cinema brincando e o exercício do pensamento.. In: *Revista Cocar. Dossiê: Linguagens e produções de sentidos como saberes culturais e práticas educativas*. Edição Especial N.5., p. 75-98. Belém: UEPA, 2019. Disponível em: <<https://periodicos.uepa.br/index.php/cocar/article/view/2347>> Acesso em: 29 de Abril de 2021.



**“PARA AS CRIANÇAS, O CINEMA É UMA POSSIBILIDADE DE EXPERIMENTAR A VIDA”**  
ALAIN BERGALA

