

UNIVERSIDADE DE BRASÍLIA
INSTITUTO DE ARTES
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM ARTES VISUAIS

FRAMES DO PROJETO

ANIMA BARRETOS:

FESTIVAL DE ANIMAÇÃO, TECNOLOGIA,
PROFESSORES DE ARTE E O AUDIOVISUAL
NA ESCOLA.

MARIA DE LOURDES SOUSA FABRO

Brasília
2020

Maria de Lourdes Sousa Fabro

FRAMES DO PROJETO ANIMA BARRETOS:

**FESTIVAL DE ANIMAÇÃO,
TECNOLOGIA, PROFESSORES
DE ARTE E O AUDIOVISUAL
NA ESCOLA.**

Tese apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Artes Visuais da Universidade de Brasília como requisito parcial para a obtenção do título de Doutora em Arte.

Área de Concentração: Arte, Imagem e Cultura

Linha de Pesquisa: Educação em Artes Visuais

Orientadora: Professora Doutora Thérèse Hofmann Gatti

Brasília
2020

F131f Fabro, Maria de Lourdes Sousa
Frames do Projeto Anima Barretos: festival de animação,
tecnologia, professores de arte e o audiovisual na escola.
/ Maria de Lourdes Sousa Fabro; orientador Thérèse Hofmann
Gatti Rodrigues da Costa. -- Brasília, 2020.
592 p.

Tese (Doutorado - Doutorado em Arte) -- Universidade de
Brasília, 2020.

1. Animação. 2. Professores de Arte. 3. Tecnologia. 4.
Mediação cultural. 5. Educação. I. Costa, Thérèse Hofmann
Gatti Rodrigues da, orient. II. Título.

Banca Examinadora

Profª Dª Thérèse Hofmann Gatti – PPGAV – UNB
Orientadora

Prof. Dr. Cayo Honorato – PPGAV UnB
Membro interno

Prof. Dr. Lucio Telles – PPG FE UnB
Membro externo não vinculado ao PPGAV

Prof. Dr. Sérgio Nesteriuk Gallo – Pos Graduação Anhembi Morumbi
Membro externo não vinculado a UnB

Profa. Dra Tatiana Fernandes – PPGAV UnB
Suplente Interno

Profa. Dra Leda Guimarães – PPGAV – UFG
Suplente externo

RELATÓRIO DE DEFESA DE PÓS-GRADUAÇÃO
GRADUATE PROGRAM DEFENSE REPORT

1. INFORMAÇÕES DO CURSO/ PROGRAM DATA		
MESTRADO/ MASTER'S () DOUTORADO/ DOCTORAL (x)		
Cotutela/ Cotutelle: (x) Não/ No () Sim, instituição estrangeira/ Yes, partner institution:		
2. IDENTIFICAÇÃO DO(A) ALUNO(A)/ STUDENT INFORMATION		
Nome/ Name: Maria de Lourdes Sousa Fabro		Matrícula/ Registration Number: 16/0161029
Curso/ Program: Artes		
Área de Concentração/ Field of Study: Arte Contemporânea	Código/ Code: 5690	Departamento/ Department: VIS
3. SESSÃO DE DEFESA/ DEFENSE SESSION		
() Dissertação/ Master's Dissertation (x) Tese/ Doctoral Thesis		
Título/ Title: FRAMES DO PROJETO ANIMA BARRETOS: FESTIVAL DE ANIMAÇÃO, TECNOLOGIA, PROFESSORES DE ARTE E O AUDIOVISUAL NA ESCOLA		
4. PRESIDENTE DA COMISSÃO EXAMINADORA/ CHAIR OF THE EXAMINING BOARD		
Nome/ Name: THERESE HOFMANN GATTI RODRIGUES DA COSTA Titulação/ Education Level: Doutora Unidade Acadêmica/ Academic Unity: Departamento de Artes Visuais		
5. COMISSÃO EXAMINADORA/ EXAMINING BOARD		
Nome(Titulação)/ Name (Educational Level)	Função/Instituição - Role/Institution	Membro por videoconferência (sim/não) Video-conference member (yes/no)
CAYO VINÍCIUS HONORATO DA SILVA	IDA/VIS	sim
LUCIO FRANÇA TELES	FE	sim
Sérgio Nesteriuk Gallo	Universidade Anhembi Morumbi	sim
MARIA DEL ROSARIO TATIANA FERNANDEZ MENDEZ	IDA/VIS (Suplente)/ (Alternate)	
6. RESULTADO/ RESULT		
A Comissão Examinadora, em 30/10/2020 após exame da Defesa e arguição do(a) candidato(a), decidiu / The Examining Board, on 30/10/2020, after examining the Defense and inquiry of the candidate has decided to:		
(x) Pela aprovação do trabalho/ approve the work.		
() Pela aprovação do trabalho, com revisão de forma, indicando o prazo de até 30 dias para apresentação definitiva do trabalho revisado/ approve the work, pending formal review, assigning up to 30 days for the final delivery of the reviewed work.		
() Pela reformulação do trabalho, indicando o prazo de XX dias para nova versão/ request the reformulation of the work, assigning XX days for the new version.		
() Pela reprovação do trabalho/ not approve the work.		
Este relatório não é conclusivo e não tem efeitos legais sem a homologação do Decanato de Pós-Graduação da Universidade de Brasília/ This report is not conclusive and has no legal effects prior to validation by the Dean of Graduate Programs of the University of Brasilia.		

Declaro aceitação dos termos e condições que regem o acesso como usuário externo na Universidade de Brasília, conforme normas estabelecidas pela Universidade e demais normas aplicáveis, admitindo como válida a assinatura eletrônica por usuário e senha. É minha responsabilidade exclusiva o sigilo da senha de acesso ao sistema e o teor dos documentos e informações prestadas por mim. Comprometo-me a apresentar documentos originais inseridos por mim no sistema, que venham a ser solicitados pela Universidade de Brasília. Declaro estar ciente de que em caso de petições eletrônicas, esses, somente poderão ser realizados entre 3 horas e 23 horas e 59 minutos e 59 segundos, horário de Brasília. Estou ciente de que o acompanhamento de solicitações poderá ser realizado no ambiente de usuário externo do SEI-UnB.

I hereby declare that I accept the terms and conditions established for access as an external user of the University of Brasília, according to the rules set forth by the University and all other applicable rules. I also accept as valid the electronic signature by user and password. It is my sole responsibility the secrecy of the password for accessing the system and the content of the documents and information provided by me. I commit to present the original documents inserted into the system by me should they be requested by the University of Brasília. I declare to be aware electronic demands can only be send between 3:00 and 23:59, Brasília official time. I am aware I can track the status of requests via the External User environment of SEI-UnB.

Informações/ Attention:

Documento deverá ser assinado por/ This document must be signed by:

- Presidente da Comissão Examinadora/ The Chair of the Examining Board
- Membros participantes da Comissão Examinadora/ Members of the Examining Board
- Coordenador(a) do Curso/ Coordinator of the Program
- Discente/ Student



Documento assinado eletronicamente por **Therese Hofmann Gatti Rodrigues da Costa, Professor(a) de Magistério Superior do Departamento de Artes Visuais do Instituto de Artes**, em 04/11/2020, às 17:35, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento na Instrução da Reitoria 0003/2016 da Universidade de Brasília.



Documento assinado eletronicamente por **Lucio França Teles, Professor(a) de Magistério Superior da Faculdade de Educação**, em 04/11/2020, às 20:38, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento na Instrução da Reitoria 0003/2016 da Universidade de Brasília.



Documento assinado eletronicamente por **Cayo Vinícius Honorato da Silva, Professor(a) de Magistério Superior do Departamento de Artes Visuais do Instituto de Artes**, em 04/11/2020, às 21:08, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento na Instrução da Reitoria 0003/2016 da Universidade de Brasília.



Documento assinado eletronicamente por **Sergio Nesteriuk Gallo, Usuário Externo**, em 04/11/2020, às 22:56, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento na Instrução da Reitoria 0003/2016 da Universidade de Brasília.



Documento assinado eletronicamente por **Maria de Lourdes Sousa Fabro, Usuário Externo**, em 05/11/2020, às 14:43, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento na Instrução da Reitoria 0003/2016 da Universidade de Brasília.



Documento assinado eletronicamente por **Emerson Dionisio Gomes de Oliveira, Coordenador(a) do Instituto de Artes**, em 06/11/2020, às 09:08, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento na Instrução da Reitoria 0003/2016 da Universidade de Brasília.



A autenticidade deste documento pode ser conferida no site http://sei.unb.br/sei/controlador_externo.php?acao=documento_conferir&id_orgao_acesso_externo=0, informando o código verificador **5911667** e o código CRC **A1F737E0**.

*À Minha mãe D. Izabel (in memoriam),
pela coragem e amor pela vida.*

*Ao Tuan, Tainá, Talles e Luiza,
para acreditarem que
é possível sonhar.*

AGRADECIMENTOS

À minha orientadora, Professora Dra. Thérèse Hofmann pela confiança e orientações assertivas durante a jornada desta pesquisa.

Aos professores de Arte Dinanci, Márcia Inês, Venício, Celina, Diomar, Edson, Elisangela, Marilena, Ivana, Adriana, André, Emerson, Fernanda, Marcia Oliveira, Milessandra, Marcela, Sheila, Sílvia P., Sílvia R., Camila, Cíntia, Sandra S., Josiane, Maria Helena, Ana Claudia, Ercília, Ana Claudia Neif, Fátima, Ismeri, Luciana, Isabel, Grazielle, Sílvia Q. Maria Teresa, Romis, Reinaldo, Veruska, Camila, Conceição, Marcia Cristina, Rosângela, Regina C. e Regina S., representando todos os professores que instigaram seus alunos na criação de animações nas escolas de Altair, Barretos, Colina, Colômbia, Guaíra, Guaraci, Jaborandi, Olímpia e Severínia.

À Profª de Arte Lurdinha (Maria de Lourdes Santana, in memoriam), pelo carinho com seus alunos e relatos inspiradores de suas experiências com a animação na escola.

Ao ex-aluno Danilo, um apaixonado por animar seus personagens, representando todos os alunos que participaram do Anima Barretos.

À Tainá pela identidade visual deste trabalho e a quarentena no cubículo.

Aos professores de Matemática Priscila, Edna e Paulo, representando outros professores que colaboraram com a criação das animações.

Ao Professor Coordenador Marcos e a todos os PCs e gestores que viabilizaram o trabalho com o projeto em suas escolas.

À Diretoria de Ensino – Região de Barretos, aos Dirigentes de Ensino, Prof. Dimas pelo apoio inicial ao projeto. À Maria Alice por sonhar junto comigo e acreditar que era possível realizar o projeto e o festival. À Profª Solange pelo apoio para a continuidade do projeto. E todos os funcionários da Diretoria de Ensino que de uma forma ou outra, colaboraram para a realização do Anima Barretos.

Aos colegas do Núcleo Pedagógico, Luzia, Susete, Danilo, Carlos, Deisi, Danúbia, Junior, Denise, José Roberto, Camila, Eliane, Elaine, Soninha, Rosana, Fernando, Ana Patrícia, José Milton, Felipe, Alba, Maristina, Fernanda Regina Céli e Alethéia, pelo apoio e superação das adversidades para a continuidade durante os anos do projeto.

Ao Fernando, Cleber e Ana Patrícia pelas correções e olhar cuidadoso com este trabalho.

Ao Joãozinho da Ideia e a Profª Drª Roseli Ventrella, Equipe de Arte da SEDUC (in memoriam). Tenho certeza que são estrelas no céu e estão felizes com o final dessa pesquisa, eram apaixonados pelo Anima Barretos.

Aos meus ex-alunos Larissa, Ueverton e Alexandre por acreditarem e fazerem parte do Anima Barretos.

Aos animadores, Fernando Gutiérrez, Fabio Yamaji e Ítalo Cajueiro, pelas entrevistas mostrando que animação é coisa séria, sim!

Ao Celso, por transformar em realidade os brinquedos ópticos do espaço Anima Barretos.

À Eliane, Daniel, Priscila, Francilene, Daniela pelo apoio no início projeto.

À Thalita pela atenção e cuidados com o Tuan e a Luiza.

Aos amigos e amigas, Uelton, Possato, Cesar Wace, Diamantino (TV Barretos), Djalma (DE-Guaratinguetá), Wagner (DE-Itapeirica da Serra), Felipe (AGCIP), Rangel, Lúcia, Kátia, José Paulo, Bruno, Gustavo e Eliane (Padaria Pedágio), Cesar (HQ & CIA), Daniel (Tasca Diesel) e André Mazzaropi, pelo apoio e participação nas mais diversas formas durante os anos do projeto.

Aos ‘Os Independentes’ pelo apoio e cessão do espaço dentro do Parque do Peãozinho.

À Dinelaine, Coordenadora do Polo da UAB em Barretos, pela cessão do espaço todas as vezes que solicitei.

Ao Welington (Centerplex) pelo olhar sensível com os alunos das escolas públicas de Barretos e região e pela cessão do espaço.

Ao Centro do Professorado Paulista (CPP), pela cessão do espaço em 2013.

À UNB pelo ‘Auxílio para Participação de Alunos de Pós-Graduação em Eventos no Exterior’, que possibilitou a participação no Congresso Matéria Prima 2018, em Portugal.

*Todas as grandes forças do universo
suscitam formas de coragem.*

(Bachelard, 200, p. 242)

RESUMO

No cenário contemporâneo, a educação enfrenta diversos desafios quanto ao ensino e a aprendizagem dos alunos, denominados por Michel Serres (2013) como Polegarzinha e Polegarzinho. Eles interagem com as tecnologias e são extremamente criativos. O Cinema de Animação, desde sua invenção, apresenta características que envolvem a arte e avanços tecnológicos, provocando magia e mexendo com o imaginário de gerações analógicas, e hoje, as digitais. Assim surge o Projeto Anima Barretos, que foi idealizado em 2007, com o intuito de instigar os professores de Arte de Barretos/SP a utilizarem as tecnologias e a Linguagem da Animação nas aulas de Arte. O festival é uma forma de fomentar a utilização da tecnologia na escola e dar visibilidade às animações criadas pelos alunos. Para este propósito, os professores de Arte elaboraram estratégias com a Linguagem Cinematográfica e da Animação para desenvolver os conhecimentos que os jovens já trazem como Nativos Digitais (Palfrey; Gasser, 2011), estando atrelados ao currículo escolar e a cultura. Nos encontros com os professores de Arte, procurava-se demonstrar o potencial da animação como instrumento didático, diminuir o abismo entre os alunos on-line e os professores off-line e instigar reflexões sobre as relações entre tecnologia e processo de conhecimento, tecnologia e processo de criação nas escolas. A presente pesquisa tem como objetivo narrar e analisar as ações que fomentaram a produção de animações nas escolas que culminaram em doze anos do Anima Barretos, a organização deste festival de animação e as mu-

tações ocorridas durante os anos de sua existência. Esta tese tem caráter autobiográfico, com ênfase na narrativa das minhas experiências como Professora de Arte, Formadora de Professores e Pesquisadora, em diálogo com as ações do Projeto Anima Barretos. Os trabalhos desenvolvidos nas escolas durante o Anima Barretos possibilitaram a construção de conhecimentos, conectando o universo cultural dos alunos. A tecnologia facilitou e otimizou formas lúdicas de aprendizagens. O festival Anima Barretos cumpriu seu papel, uma vez que instigou a criação e exibição das animações dos alunos que foram reconhecidas e ultrapassaram os muros das escolas. Podemos concluir que saber usar os recursos técnicos do Audiovisual potencializa os jovens a se expressarem, a falar sobre a sua cultura e a ampliar sua leitura mundo. Durante os estudos para essa pesquisa e diante de todas as ações do projeto Anima Barretos, nasceu o desejo de criar um material sobre animação para professores. No mestrado pesquisei sobre materiais educativos criados por instituições culturais e a utilização pelos professores de Arte de Barretos. Desse modo, o produto final dessa tese é o material Prof.! Bora animar? Espero que ele possa ser o estopim para o desenvolvimento na escola de uma linguagem que encanta e envolve os alunos.

Palavras-chave: Educação; Tecnologia; Mediação Cultural; Professor de Arte; Animação.

ABSTRACT

In the contemporary scenario, education faces several challenges regarding the teaching and learning of students, called by Michel Serres (2013) as Thumbnail and Thumbnail. They interact with technologies and are extremely creative. The Animation Cinema, since its invention, presents characteristics that involve art and technological advances, provoking magic and stirring the imagination of analogue generations, and today, digital ones. Thus emerges the Anima Barretos Project, which was conceived in 2007, with the aim of instigating Art teachers in Barretos / SP to use technologies and the Language of Animation in Art classes. The festival is a way of promoting the use of technology in the school and giving visibility to the animations created by the students. For this purpose, Art teachers developed strategies with Cinematographic Language and Animation to develop the knowledge that young people already bring as Digital Natives (Palfrey; Gasser, 2011), being linked to the school curriculum and culture. In the meetings with Art teachers, the aim was to demonstrate the potential of animation as a teaching tool, to reduce the gap between online students and offline teachers and to instigate reflections on the relationship between technology and the process of knowledge, technology and creation process in schools. . This research aims to narrate and analyze the actions that promoted the production of animations in schools that culminated in Anima Barretos' twelve years, the organization of this animation

festival and the changes that occurred during the years of its existence. This thesis has an autobiographical character, with emphasis on the narrative of my experiences as an Art Teacher, Teacher Trainer and Researcher, in dialogue with the actions of the Anima Barretos Project. The work developed in schools during Anima Barretos enabled the construction of knowledge, connecting the cultural universe of students. Technology facilitated and optimized playful forms of learning. The Anima Barretos festival fulfilled its role, as it instigated the creation and exhibition of the students' animations that were recognized and went beyond the walls of schools. We can conclude that knowing how to use the audiovisual technical resources empowers young people to express themselves, to talk about their culture and to expand their reading world. During the studies for this research and in view of all the actions of the Anima Barretos project, the desire to create material about animation for teachers was born. In the master's degree I researched educational materials created by cultural institutions and the use by Art teachers of Barretos. Thus, the final product of this thesis is the material Prof.! Let's cheer up? I hope that it can be the trigger for the development in the school of a language that enchants and engages students.

Keywords: Education; Technology; Cultural Mediation; Art teacher; Animation.

LISTA DE FIGURAS

- Figura 01 - Distância entre Barretos e a capital do estado, São Paulo 27
- Figura 02 - Cidades participantes 27
- Figura 03 - Espaço Anima Barretos 28
- Figura 04 - Reynaud e o Théâtre Optique 30
- Figura 05 - Émile Cohl e um dos personagens de Fantasmagorie 31
- Figura 06 - Os Herculoídes, 1967 32
- Figura 07- Caderno Ciclo Básico em Jornada Única, 1988 37
- Figura 08 - Máscaras, Marcelo Moraes, 1998. 40
- Figura 09 - Máscara baseada na obra Abaporu, 1998 40
- Figura 10 - Máscara baseada na obra Baba Antropofágica II, 1998 40
- Figura 11 - Material Educativo da XXIV Bienal de São Paulo, 1998 41
- Figura 12 - Livro Ensinar e Aprender Arte, 2006 43
- Figura 13 - Livro O Ensino de Arte nas Séries Iniciais, Ciclo I, 2006 43
- Figura 14 - Desenho a lápis do aluno 'LB', formato de banner, 2008 46
- Figura 15 - Portfólio Digital, drive Anima Barretos de 2007 a 2018 48
- Figura 16 - Portfólios do Projeto Anima Barretos 49
- Figura 17 - Print do início da página do Formulário de Pesquisa on-line 50
- Figura 18 - Livros utilizados na pesquisa bibliográfica. 51
- Figura 19 - Jogo Guarda-Sol 55
- Figura 20 - Gotas do Jogo Guarda-Sol 55
- Figura 21 - Anúncio de jornal da Rossi-Film editado em espanhol, 1921 61
- Figura 22- Luis Seel e João Stamato, 1929 62
- Figura 23- Anélio Latini com seus personagens, produzidos por ele em madeira 66
- Figura 24- Sinfonia Amazônica, 1ª exibição, 13/01/1954 67
- Figura 25 - Sujismundo 72
- Figura 26 - Presente de Natal 73
- Figura 27- Desenho em papel de embrulho animação Batuque 74
- Figura 28-Papa-Papo 75
- Figura 29 - Pôster Piconzé 77
- Figura 30 - Créditos de Anélio Latini para o filme 'O levante das saias', 1967 80
- Figura 31 - Cassiopéia e Clovis Vieira 81
- Figura 32 - Cartaz Peixonauta - O filme 83
- Figura 33 - Fábio Yamaji animando o personagem Marcelo 89
- Figura 34 - Fábio Yamaji animando o personagem Angeli 90
- Figura 35 - Personagens da animação O Mascate 95
- Figura 36- Desenhos de Stephanie Arcas, animação O Sonho de Clarice 97
- Figura 37 - Desenhos de Stephanie Arcas, animação O Sonho de Clarice 98
- Figura 38 - Brasília Animation Festival, 2017 99
- Figura 39 - Vale Curso AAAnimation School, Premiação Anima Barretos 2017 101
- Figura 40 - Alô, alô, Brasil! 1935 104

Figura 41- Créditos de M. Dusek para o filme 'Esse milhão é meu', 1958 105
Figura 42- Estúdios da Vera Cruz, São Bernardo do Campo/SP 106
Figura 43 - Cadeira cativa do Rui Barbosa, interdita após sua morte 107
Figura 44 - Quadro I - Escolas com aparelhamento especial para projeção de filmes 110
Figura 45 - Página inicial do site Cultura é Currículo 112
Figura 46 - Cadernos do Professor Um, Dois, Três e Quatro 114
Figura 47 - Projeto o Cinema vai à escola Caixa de Cinema 115
Figura 48 - Pauta da reunião O Cinema vai à escola 116
Figura 49 - Formação dos Professores, Reflexos e Reflexões, Territórios da Arte, 05/03/2012. 120
Figura 50 - Mapa dos territórios da Arte, Currículo de Arte de São Paulo, 2008 123
Figura 51 - Mapa dos territórios da Arte&Cultura, DVD Teca Arte na Escola, 2006 124
Figura 52 - Curso Nos Territórios da Arte, 2010 125
Figura 53 - Curso Olhares Nômades: Arte Contemporânea - Inhotim, 2013 127
Figura 54 - Curso Olhares Nômades: Arte Contemporânea - Inhotim, 2013 128
Figura 55 - Curso Olhares Nômades, visita à Inhotim, 2013 128
Figura 56 - Curso Olhares Nômades: Arte Contemporânea, Poética dos Professores, 2013 129
Figura 57 - Formação de Professores, Projeto Anima Barretos, 2007 130
Figura 58 - Formação de Professores, Anima Barretos 2007 133
Figura 59- Túnel com a História da Animação, Anima Barretos, 2008 136
Figura 60 - Ponto de Pousa, Queima do Alho, Parque do Peão. Barretos/SP 138
Figura 61 - Formação dos Professores, Anima Barretos 2009 139
Figura 62 - Formação de Professores: Arte, Matemática e Língua Portuguesa, 2010 139
Figura 63 - Formação de Professores da Sala de Leitura, 2011 140
Figura 64 - Print do Youtube, animação Quando os dinossauros dominavam a terra, 2012 140
Figura 65 - Formação de Professores da Sala de Leitura, 2011 140
Figura 66 - ATPC Formativa Arte EF e EM, Polo Olímpia 2016 143
Figura 67 - ATPC Formativa Arte EF e EM, princípio da fotografia, Polo Barretos, 2015 144
Figura 68 - Curso ANIM(AÇÃO): O Encantamento do Desenho Animado, 2017 145
Figura 69 - Orientação Técnica, Professores de Arte de Barretos em 09/10/2018 147
Figura 70 - Print da tela do programa Toon Boom, personagem criado por um aluno da EE Dalva Vieira Ítalo, Olímpia/SP, 2017 156
Figura 71 - 1º Encontro com Professores de Arte Projeto Anima Barretos, 2007 160
Figura 72 - Storyboards das animações Chuva de Solidão e o Crime não compensa, Anima Barretos, 2007 163
Figura 73 - Capacitação Projeto Anima Barretos 15 de maio de 2007 163
Figura 74 - Aluno monitor (SAI) e Professores, capacitação 15 de maio de 2007 163
Figura 75 - Breve História da Animação, Anima Barretos 2007 166
Figura 76 - CD-RW com animações, Anima Barretos 2007 167
Figura 77 - Cédula Anima Barretos 2013 167
Figura 78 - Tenda Anima Barretos 2007 168
Figura 79 - Espaço História da Animação, Anima Barretos 2007 169
Figura 80- Espaço Anima Barretos 2007 169
Figura 81 - Espaço Cinema Anima Barretos 2007 169
Figura 82 - Voto, espaço Cinema Anima Barretos 2007 169
Figura 83 - Oficina de animação, Anima Barretos 2007 169

Figura 84 - Oficina de animação, Anima Barretos 2007. 169

Figura 85 - Premiação, animação Chuva de Solidão, Anima Barretos 2007 170

Figura 86- Camisetas, Anima Barretos 2008, 2010, 2011, 2009, 2014. 170

Figura 87 - Retrospectiva Anima Barretos 2007 171

Figura 88 - Capa do Projeto Anima Barretos 2008 172

Figura 89 - Estande Anima Barretos 2008 172

Figura 90- Túnel com a História da Animação, Anima Barretos 2008 173

Figura 91 - Túnel História da Animação, Anima Barretos 2008 173

Figura 92 - Banners Túnel com a História da Animação, Anima Barretos 2008 173

Figura 93- Banners E.E. Dona Anita Costa-Olímpia e E.E. Enoch Garcia Leal/Guaíra - Anima Barretos 2008 174

Figura 94 - Oficina de Animação com Fábio Yamaji, Anima Barretos 2009 177

Figura 95 - Espaço Anima Barretos 2009 178

Figura 96 - Túnel com a História da Animação, Anima Barretos 2009 178

Figura 97 - Jumbotron, Anima Barretos 2011 181

Figura 98 - Foto da exposição Mazzaropi, Anima Barretos, 2010 183

Figura 99- Urna Eletrônica, Anima Barretos 2010 e Folder Anima Barretos 2011 183

Figura 100 - Júri Técnico Anima Barretos 2013 185

Figura 101 - Mascote Anima Barretos 2010 186

Figura 102 - Espaço Anima Barretos, 2011 186

Figura 103 - TV Barretos, Anima Barretos 2011 187

Figura 104 - Túnel História da Animação, estagiários 'LO' e 'UP' 189

Figura 105- Centerplex, Anima Barretos 2012 190

Figura 106- Wireframe do primeiro site, Anima Barretos 2012 191

Figura 107- Site Anima Barretos, 2013 193

Figura 108 - Agendamento cinema Anima Barretos, 2013 107

Figura 109- CPP, Anima Barretos 2013 195

Figura 110 - Estúdio de Stop motion, Paulínia/SP. Premiação Anima Barretos 2013 197

Figura 111 - Theatro Municipal Paulo Gracindo, Paulínia/SP, Anima Barretos 2013 197

Figura 112 - Cartaz Anima Barretos, 2014 198

Figura 113 - Casa de Vidro, Lina Bo Bardi, Anima Barretos 2014 200

Figura 114 - Banner Facebook. Anima Barretos 2015 200

Figura 115 - Oficina Heróis em Ação, Anima Barretos 2015 201

Figura 116 - Cartaz Anima Barretos 2016 203

Figura 117 - Site Anima Barretos 2017 204

Figura 118 - Banner para o facebook com resultado final do Anima Barretos 2018 206

Figura 119 - Troféus e Certificados, Anima Barretos 2007, 2011, 2018 206

Figura 120 - Troféu Anima Barretos 2016 206

Figura 121- Fotos do notebook do aluno 'IC', Anima Barretos 2017 213

Figura 122- HQ A enxada malandramente sagaz, 2019 220

Figura 123 - Folioscópio, 2019 221

Figura 124 - Planos: Detalhe, Contra-Plongée, Médio e Grande Plano Geral, 2019 221

Figura 125 - Storyboards das animações Uma foice malandra e Fazendeiro e os Alienígenas, 2019 222

Figura 126- Edição da animação Deu a loca na galinha, 2019 223

Figura 127 - Material Educativo Prof! Bora animar? 234

LISTA DE FRAMES

- Frame 1 - Fantasmagorie 31
- Frame 2 - O Kaiser 59
- Frame 3 - Reanimando O Kaiser 60
- Frame 4 - Macaco feio macaco bonito 62
- Frame 5 - Frivolitá 63
- Frame 6 - As Aventuras de Virgulino 64
- Frame 7 - Dragãozinho Manso: Jonjóca 65
- Frame 8 - Sinfonia Amazônica 66
- Frame 9 - O átomo brincalhão 69
- Frame 10 - Créditos de Roberto Miller para o filme 'As Amorasas', 1968 69
- Frame 11 - Abstrato 1 - Centro Experimental de Ribeirão Preto 70
- Frame 12 - H2O 70
- Frame 13 - Alfabeto Animado 71
- Frame 14 - Inflação 72
- Frame 15 - Ícaro e o Labirinto 75
- Frame 16 - Créditos de Yppe Nakashima para o filme Panca Valente, 1968 76
- Frame 17 - Meow! 77
- Frame 18 - Comercial Extrato de Tomate Elefante da Cica 79
- Frame 19- Barata da Rodox 79
- Frame 20 - Créditos Ely R. Barbosa e Regis Chieriegatti do filme 'O Santo Milagroso', 1966 80
- Frame 21 - A Princesa e o Robô 82
- Frame 22 - 1500 83
- Frame 23 - Guida 84
- Frame 24 - O menino e o mundo 86
- Frame 25 - Canal da Charlotte 86
- Frame 26 - O Lobisomem e o Coronel 87
- Frame 27 - O Divino, De Repente 91
- Frame 28 - O Divino, De Repente 92
- Frame 29 - O crime não compensa, Anima Barretos 2007 133
- Frame 30 - Hino Nacional, Anima Barretos 2009 137
- Frame 31 - Experiência de vida! Um alerta! Anima Barretos 2013 142
- Frame 32 - Segue o bonde, curso ANIM(AÇÃO): O Encantamento Desenho Animado 146
- Frame 33- O melhor pastel do mundo, Anima Barretos 2013 157
- Frame 34- O melhor pastel do mundo, Anima Barretos 2013 158
- Frame 35 - Isaac Newton, Anima Barretos 2007 164
- Frame 36 - Do Monte Fuji ao vale do Rio Grande, Anima Barretos 2008 175
- Frame 37 - Zidane cabeça de martelo, Anima Barretos 2009 179
- Frame 38 - Bebida e Direção, Anima Barretos, 2010 181

Frame 39 - Boown, Anima Barretos, 2010 182
Frame 40 - O Linguiceiro, Anima Barretos 2010 183
Frame 41 - Amy Forever, Anima Barretos 2011 187
Frame 42- Vinheta para o Centerplex, autor 'DP', Anima Barretos 2012 190
Frame 43 - Nerd's: A melhor opção, Anima Barretos, 2012 192
Frame 44 - Alquimia, Anima Barretos 2012 192
Frame 45 - A Luta, Anima Barretos 2013 196
Frame 46 - Lina Bo Bardi. Anima Barretos 2014 199
Frame 47 - Experiência de vida! Um alerta! Anima Barretos 2014 199
Frame 48 - Túnel do Tempo, aluno DP, Livro Por Toda Parte - FTD 2015 201
Frame 49 - O mendigo e o Empresário, Anima Barretos 2016 203
Frame 50 - Anita Malfatti, Anima Barretos 2017 205
Frame 51 - E lá vem histórias..., Anima Barretos 2018 205
Frame 52 - O ladrão, Anima Barretos 2018 206
Frame 53 - Mamonas Assassinas, Anima Barretos 2011 209
Frame 54 - Gabi Herpes, Manoel e Maria, Felisbrino, Personagens criados por 'DP' 210
Frame 55 - Boizim de Capim, Anima Barretos 2011 211
Frame 56 - Encanto quebrado no último minuto, Anima Barretos 2014 211
Frame 57 - O Auto da Barca do Inferno, Anima Barretos 2016 212
Frame 58 - Menino Maluquinho, Anima Barretos 2017 213
Frame 59 - Animação em massinha! Anima Barretos 2011 215
Frame 60 - Um sonho real de Ayrton! Anima Barretos 2011 216
Frame 61 - O cão é o único amigo em quem o homem pode confiar, Anima Barretos 2013 216
Frame 62 - Adote um gato, Anima Barretos 2011 216
Frame 63 - A conquista de seus ideais, Anima Barretos 2011 218
Frame 64 - Deficientes também sonham, Anima Barretos 2011 218
Frame 65 - O Gigante acordou. Anima Barretos 2013 218
Frame 66 - A colheita 225
Frame 67 - A foice malandra 225

LISTA DE SIGLAS

ATP	Assistente Técnico Pedagógico
ABCA	Associação Brasileira de Cinema de Animação
ABRACCINE	Associação Brasileira de Críticos de Cinema
AGCIP	Associação de Gestão Cultural do Interior Paulista
ATPC	Aula de Trabalho Pedagógico Coletivo
BNCC	Base Nacional Comum Curricular
BAF	Brasília Animation Festival
CadProjetos	Cadastro de Projetos
CENP	Coordenadoria de Ensino e Normas Pedagógicas
CNPq	Conselho Nacional de Desenvolvimento Científico e Tecnológico
CONCINE	Conselho Nacional de Cinema
CPP	Centro do Professorado Paulista
CRUESP	Conselho de Reitores das Universidades Estaduais Paulistas
DE	Diretoria de Ensino
DE – Olímpia	Diretoria de Ensino de Olímpia
DE – Barretos	Diretoria de Ensino - Região de Barretos
DE – Catanduva	Diretoria de Ensino - Região de Catanduva
DIP	Departamento de Imprensa e Propaganda
E.E.	Escola Estadual
EF	Ensino Fundamental
EJA	Educação de Jovens e Adultos
EM	Ensino Médio
EMBRAFILME	Empresa Brasileira de Filmes S.A.
FDE	Fundação para o Desenvolvimento da Educação
GRAT	Grupo de Referência em Arte e Tecnologia
HQ	História em Quadrinhos
INCE	Instituto Nacional de Cinema Educativo
LDBEN	Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional
MAM	Museu de Arte Moderna
MASP	Museu de Arte Moderna de São Paulo
NFB	National Film Board of Canada
NPE	Núcleo Pedagógico
PEBA	Pesquisa Educacional Baseada em Arte
PC	Professor Coordenador
PCN	Parâmetros Curriculares Nacionais
PCNP	Professora Coordenadora do Núcleo Pedagógico
SAI	Salas Ambientadas de Informática
SARESP	Sistema de Avaliação de Rendimento Escolar do Estado de São Paulo
SEDUC	Secretaria da Educação do Estado de São Paulo
TIC	Tecnologia da Informação e Comunicação
UNB	Universidade de Brasília
UNESP	Universidade Estadual Paulista
USP	Universidade de São Paulo
UFMG	Universidade Federal de Minas Gerais

SUMÁRIO

Frame a Frame: Introdução **24**

Frame 1 - Pele Pedagógica **34**

Frame 1a - 1ª Camada, Professora de Arte **35**

Frame 1b - 2ª Camada, Formadora de Professores **42**

Frame 1c - 3ª Camada, Pesquisadora **44**

Frame 2 - Metodologia: Guarda-Chuva **47**

Frame 2a - Autobiografia Pedagógica: Rememorar **49**

Frame 2b - Autobiografia Pedagógica **52**

Frame 2c - Jogo Guarda-Sol **54**

Frame 3 - Animação no Brasil **57**

Frame 3a - O início **60**

Frame 3b - Heróis solitários e o INCE **63**

Frame 3c - Experiências poéticas e Festivais **69**

Frame 3d - Poéticas em 2D e 3D. **82**

Frame 3e - Entrevistas com Animadores **88**

Frame 4 - Linguagem Cinematográfica e Educação **103**

Frame 4a - Ilusão: projeção luminosa **104**

Frame 4b - Educação e Cinema **109**

Frame 4c - Programa Cultura é Currículo - Projeto O Cinema vai à Escola **112**

Frame 5 - Pele Pedagógica: 2ª Camada Formação do Professor **119**

Frame 5a - Grupo de Professores de Arte de Barretos **120**

Frame 5b - De Professores analógicos a Professores on-line **131**

Frame 6 - Tecnologia e Educação **150**

Frame 6a - Nativos Digitais **151**

Frame 6b - A aprendizagem da Polegarzinha e do Polegarzinho **153**

Frame 7 - Festival Anima Barretos **160**

Frame 7a - Projeto Anima Barretos **161**

Frame 7b - Mudança de Casa **191**

Frame 7c - Do Real ao Virtual **199**

Frame 7d - Poética pessoal **210**

Frame 7e - Ultrapassando fronteiras **216**

Frame 8 - Pele Pedagógica 1ª Camada, o retorno **220**

Frame 8a - Animação no IFB Campus Planaltina **221**

Frame Final **227**

Referências **235**

Anexo 1 - Tabela com resultados do Projeto Anima Baretos **249**

Anexo 2 - Cronologia Anima Barretos **252**

Anexo 3 - Material Educativo Prof! Bora Animar? **255**



FRAME A FRAME

INTRODUÇÃO



FRAME A FRAME: INTRODUÇÃO

O Projeto Anima Barretos foi idealizado e organizado por mim, Maria de Lourdes Sousa Fabro, por 12 anos, enquanto Professora Coordenadora do Núcleo Pedagógico (PCNP), responsável pelo componente curricular Arte¹ na Diretoria de Ensino - Região de Barretos (DE - Barretos), da qual, fazem parte as cidades de Altair, Barretos, Colina, Colômbia, Guaíra, Guaraci, Jaborandi, Olímpia, Severínia. No mapa do Estado de São Paulo (Figuras 01 e 02) aponto as cidades citadas e a Capital São Paulo, sendo possível compreender a jurisdição da DE - Barretos e sua situação geopolítica em relação ao perímetro do estado e da capital.

Entre as minhas atribuições, a principal era a formação continuada dos Professores de Arte. Nos encontros de capacitação, buscava encontrar um fio condutor que ligasse todos os professores ao desenvolvimento do trabalho com a Arte, a Tecnologia e a Mediação Cultural dos alunos. As vivências e trocas de experiências nas reuniões eram condições fundamentais para que os docentes se sentissem pertencentes a um grupo - o Grupo de Professores de Arte de Barretos.

Foco principal desta pesquisa, o Projeto Anima Barretos (Figura 03) objetivou que os professores mediassem os conhecimentos com as tecnologias, com os processos criativos e de fato colocassem os alunos como protagonistas dos temas e conteúdos do currículo, através do desenvolvimento de audiovisuais. Protagonismo Juvenil na concepção de Costa (2016, p.1) é “uma forma de reconhecer que a participação dos adolescentes pode gerar mudanças decisivas na realidade social, ambiental, cultural e política onde estão inseridos”. O diferencial estava nas proposições de experiências diversificadas em sala de aula, as quais reverberavam na escola, na comunidade e nos espaços virtuais.

O cinema de animação é a base do projeto, pensado para fomentar a produção e a exibição de animações dos alunos do Ensino Fundamental (EF) e Ensino Médio (EM). Nesta tese utilizo o termo ‘animação’, pois o cinema de animação é assim popularmente chamado. No entanto, a palavra animação apresenta outras interpretações, por exemplo, o animador mestre em stop motion Fábio Yamaji (MEL;

YAMAJI, 2008, p. 24) relata que “recebi um telefonema de uma moça que procurava um animador. Ela disse que tinha boas referências do meu nome e queria me contratar”. O convite era para ser animador de uma festa infantil. Yamaji conta que essa situação aconteceu mais de uma vez, e que a partir desses episódios ele passou a se apresentar como ‘diretor de animação’.

O festival de animação ‘Anima Barretos’ tem como objetivos a utilização da tecnologia nas aulas de Arte e demonstrar o potencial da linguagem da animação como instrumento didático. Sua estrutura é fundamentada no festival Anima Mundi, idealizado e organizado por brasileiros. É um festival internacional que apresenta produções de animações do Brasil e do mundo, profissionais e não profissionais. Exibe curtas e longas de animação, incentivando suas produções, além de realizar debates e oficinas desmistificando as técnicas de animação para o público em geral.

Estamos em 2020, e cada vez mais os educadores se perguntam como ensinar uma geração de estudantes que encontra os conteúdos na palma da mão, mexendo os polegares rapidamente no teclado do celular. Por se encontrar em uma sociedade líquida (BAUMAN, 2013), o jovem procura na cultura os significados para ampliar seu relacionamento com as pessoas e com o mundo, aspectos fundamentais na formação da identidade dos alunos, pois hoje “a internet favorece a multiplicidade das expressões” (SERRES, 2013, p.78).

A tecnologia avança cada vez mais rápido e os artistas a utilizam em suas criações nas linguagens da Arte: Artes Visuais, Música, Dança e Teatro (SÃO PAULO, 2019, p. 55) e acrescento o Audiovisual. Cabe esclarecer que “essas linguagens articulam saberes referentes a produtos e fenômenos artísticos [...]” (BRASIL, 2018, p. 191), enquanto que, por exemplo, a Língua Portuguesa abarca em sua “centralidade o texto” (BRASIL, 2018, p. 63). A partir de 2006, percebi que os alunos do EF e do EM estavam cada vez mais tecnológicos, e que havia um abismo entre os interesses destes educandos e as aulas de Arte, nas escolas estaduais jurisdicionadas pela DE - Barretos.

¹Neste trabalho o componente curricular ‘Arte’ será apresentado com letra maiúscula, a área de conhecimento será denominada ‘arte’ com letra minúscula.

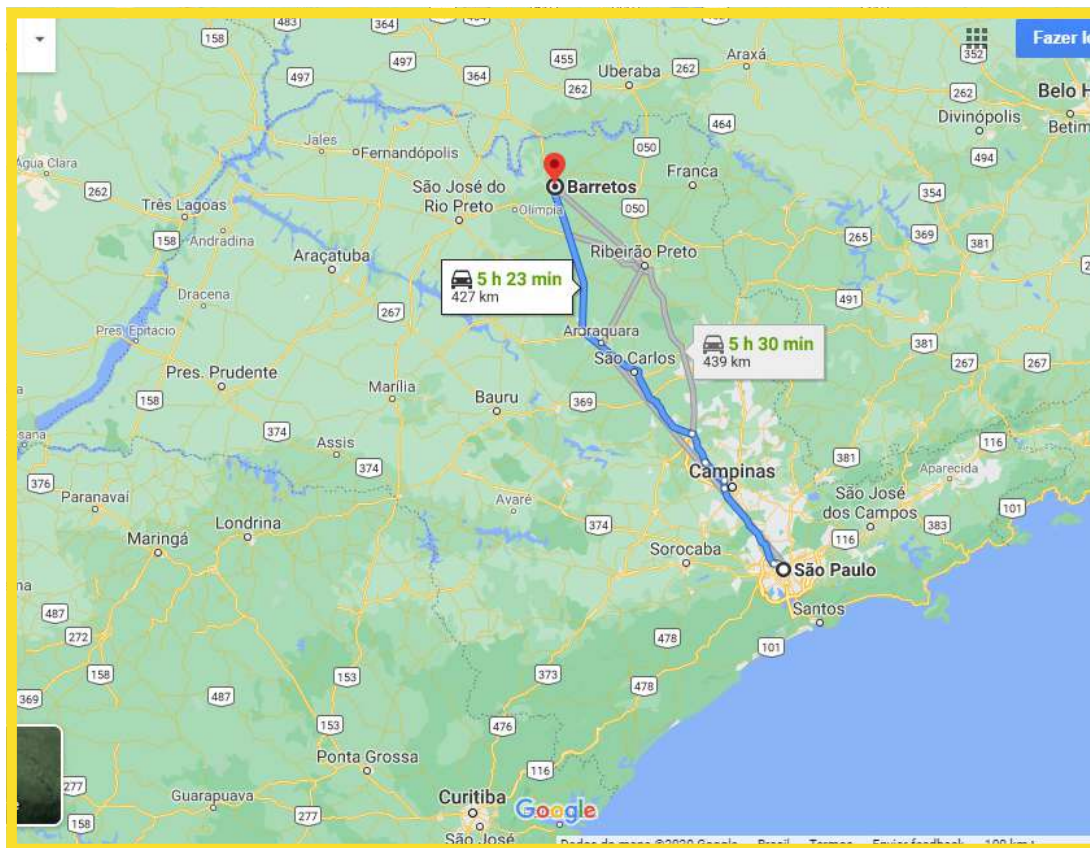


Figura 01 - Distância entre Barretos e a capital do estado, São Paulo.
 Fonte: Google Maps.

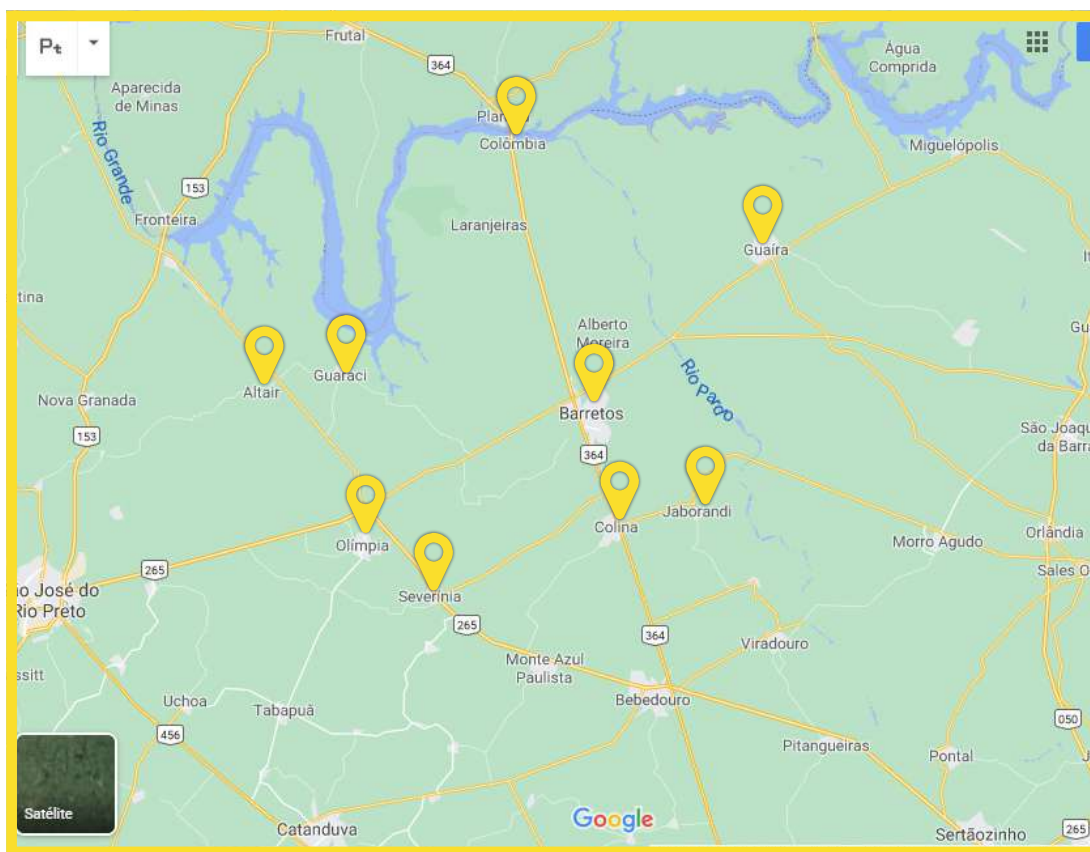


Figura 02 - Cidades participantes
 Fonte: Google Maps.

O Componente Curricular Arte, apresenta em sua história cenas de mudanças metodológicas e estruturais. Ana Mae Barbosa (2008), em uma pesquisa com arte/educadores sobre o ensino de Arte, destaca que os objetivos na aula de Arte eram na década de 1960 e 1970 desenvolver a criatividade ou a livre expressão, nos anos 1980 e 1990 promover o desenvolvimento da sensibilidade, em 2000 ser capaz de se emocionar, exercer a cidadania, entre outros.

Barbosa afirma que “a arte como linguagem aguçadora dos sentidos transmite significados que não podem ser transmitidos por nenhum outro tipo de linguagem [...]” (2008, p. 99). A autora acrescenta que os professores de Arte, hoje, desejam “influir positivamente no desenvolvimento cultural dos estudantes” (2008, p. 98).

Com o desenvolvimento de pesquisas e estudos, o ensino de Arte se apresenta mais estruturado em suas metodologias no cenário do início do século XXI. No entanto, ainda persiste a necessidade de que os professores de Arte fundamentem a relevância deste componente curricular para o desenvolvimento dos educandos.

Por exemplo, eu participei da campanha de envio

de telegramas para Deputados Federais, durante os trâmites para a aprovação da atual Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (LDBEN) nº 9394/96, pois o componente curricular Arte não constava em seu texto, estava fora das obrigadoriedades da educação formal. A lei foi aprovada com a obrigadoriedade nos diversos níveis de ensino.

Com objetivo de que a Arte continue sendo obrigatória no EF e EM, durante os trâmites para a aprovação da Base Nacional Comum Curricular (BNCC), aconteceram mobilizações via internet para o envio de e-mails aos Deputados Federais e Senadores. Mais uma vez eu participei da ação em direito ao ensino de arte no EF e EM.

Conseguimos a obrigadoriedade, mas sem especificação de níveis de ensino, com a Lei nº 13.415, de 16 de Fevereiro de 2017 que altera a LDBEN nº 9394/96 no “§ 2º O ensino da arte, especialmente em suas expressões regionais, constituirá componente curricular obrigatório da educação básica” (BRASIL, 2017).

Dessa forma, cada Estado do Brasil fica livre para inserir a Arte, por exemplo, apenas nos 1º e 2º anos do EF, ou somente no 1º ano do EM. Dependemos de governantes



Figura 03 - Espaço Anima Barretos 2007. Fonte: Acervo pessoal.

conscientes para que o componente curricular Arte esteja presente em todos os níveis de ensino.

Além disso, em maio de 2020 a área de artes foi excluída das bolsas de pesquisa do Conselho Nacional de Desenvolvimento Científico e Tecnológico (CNPq). Como afirma o Conselho de Reitores das Universidades Estaduais Paulistas (CRUESP, 2020) “no mundo moderno todas as áreas se entrelaçam e um avanço tecnológico sempre impacta a sociedade”.

Não se trata apenas de desenvolver a criatividade ou sensibilidade como há muito tempo já ouvimos falar e constam em planejamentos de docentes. O ensino de Arte instiga a imaginação, a percepção, a flexibilização, a elaboração, a pesquisa e a crítica (BARBOSA, 2008). O CRUESP no parágrafo acima, chama a atenção para o caráter interdisciplinar da sociedade do século XXI. Iaverberg (2003) destaca que os jovens precisam saber: pensar, resolver problemas, trabalhar em grupo, continuar aprendendo, agir de modo cooperativo, ter empatia; esses pontos são trabalhados nos processos criativos ativados nas aulas de Arte ou em articulação com as demais áreas de conhecimento do currículo.

As aulas de artes visuais são parte do objeto central desta pesquisa, e é neste ambiente que analisamos a cultura visual de diferentes épocas, como também os atos de planejar, replanejar, de construir e reconstruir, enfim, propor aos envolvidos no processo de ensino aprendizagem a oportunidade de fazer escolhas como Barbosa (2008) nos esclarece. Assim, o ver e fazer arte, no decorrer do caminho, capacita ao discente a refletir sobre sua realidade, possibilitando-o a perceber: quem ele é, como se relaciona com o outro e com o espaço, seu pertencimento, e seu papel para alterar a realidade na qual está inserido. Bem como perceber o seu lugar no mundo.

Os alunos do século XXI apresentam funções cognitivas diferentes de nós, seus ancestrais. Por isso a escola é reinventada a cada novo paradigma que se apresenta à sociedade. Os educandos assimilam e sintetizam as coisas de forma diversa, ocupam vários espaços, os reais e os virtuais. Neste comportamento ‘antenado’ e atualizado com o novo cenário social, possibilitam pistas aos educadores de como mudar o quadro atual. Entretanto, faz-se necessário que o corpo docente esteja aberto para se reinventar

e, conjuntamente, a comunidade escolar. Reinventar o ambiente de transformação, cidadania e democracia que move o mundo para novos e melhores cenários: a escola.

No que se refere a tecnologia, como por exemplo o aparelho celular, ele não se expressa sozinho, é necessário que uma pessoa o manipule, promova escolhas e ações, para que este apresente uma função artística ou de pesquisa, com intenção de falar algo ou sobre algo. Na escola, este aparelho pode ser visto como um vilão. Alguns docentes o utilizam para fins pedagógicos, outros, não concordam com o seu uso, acirrando os conflitos entre as gerações, tanto dos alunos quanto dos professores. O quadro foi alterado em 2020, devido a pandemia do vírus Covid-19, quando o celular se tornou necessário para acesso às aulas remotas e contato direto com a escola e os professores.

Em concordância com Nóvoa (2001, p.13) “o equilíbrio entre inovação e tradição é difícil.”, por isso faz-se necessário reinventar metodologias para a realização do trabalho educacional, ainda mais quando se trata do ensino e uso do cinema de animação na escola.

Os professores de Arte da DE - Barretos, em sua maioria² no início do projeto, formados em Artes Visuais, com duas aulas semanais em cada sala de aula, aceitaram o desafio e enfrentaram os obstáculos para trocar experiências com os alunos do EF e EM.

Alunos nascidos na era digital, enquanto os docentes em sua maioria eram provenientes da era off-line. A partir desta parceria entre universos distintos ampliaram o olhar quanto às possibilidades de interação entre o conhecimento, as manifestações artísticas e culturais dos educandos e dos educadores.

As discussões entre tecnologia e arte são antigas. Os tubos de tinta a óleo e a fotografia, patenteados respectivamente por John Rand (1840) e Joseph Nicéphore Niépce (1826), foram decisivos para os impressionistas, assim como os brinquedos ópticos que surgiram no século XIX para a animação.

Em 1892 Émile Reynaud projetou imagens em seu Théâtre Optique (Figura 04), superando outros dispositivos de movimento-ilusão. Sendo assim, Moreno (1978, p. 7) afirma que “o desenho animado surgiu antes do Cinema”. Esses inventos propiciaram a ilusão de ‘dar vida’ a um

²De 54 professores atendidos, somente uma docente era formada em Teatro, os demais eram provenientes de formação em Artes Visuais.

desenho. O movimento em uma animação é criado por imagens fixas, as quais, acelerando o tempo de exibição nos dá a ilusão do movimento e vemos os personagens ganhando vida. Este movimento é possível graças ao desenho quadro a quadro, imagem por imagem, no qual cada quadro traz um momento do movimento. Este movimento é comumente conhecido por frame a frame.

O Cinema de Animação, desde sua invenção oficial em 1908, com a animação Fantasmagorie de Émile Cohl (Figura 05), apresenta características que envolvem a arte e avanços tecnológicos. O cinematógrafo dos Irmãos Lumière (1895), possibilitou a criação da magia da animação por Cohl. O que também acarretou mudanças no imaginário das gerações analógicas. Essa magia continua encantando as gerações nativas digitais de hoje. O profissional animador que criava a ilusão do movimento apenas com lápis e papel, hoje a faz a partir do uso de aplicativos que possibilitou ilusões cada vez mais reais nas animações.

Os personagens da era analógica fizeram parte da minha infância. Personagens como: Mickey, Pica Pau, Os Jetsons, Os Herculóides (Figura 06), Space Ghost, Tom e Jerry,

Speed Racer, e as propagandas animadas: Mônica e o Elefante, Barata Rodox, Sharp, entre outros. Com as crianças e adolescentes de hoje não é diferente. É só perguntar e eles já vão falando do Pica Pau; sim eles também assistem animações antigas, Liga da Justiça, Noiva Cadáver, A viagem de Chihiro, Naruto, Shrek, Historietas Assombradas, Ladybug, Peixonauta, Show da Luna, Peppa Pig, Oswald, Irmão do Jorel, entre muitas outras.

É importante explicar, desde já, que o Cinema de Animação envolve várias técnicas em sua confecção. O desenho animado, muito desenvolvido no início do século XX, é uma delas. Hoje, continua sendo utilizado, entre outras técnicas, inclusive o 3D, no qual os desenhos são realizados em softwares de computação gráfica, em que as três dimensões, a altura, a largura e a profundidade, proporcionam a impressão de realidade.

O trânsito entre a tecnologia analógica e a tecnologia digital, com certeza foi o mais perturbador, pois altera paradigmas em especial com a internet e a cada novo smartphone lançado, com funções que mudam hábitos e formas possíveis de expressão.

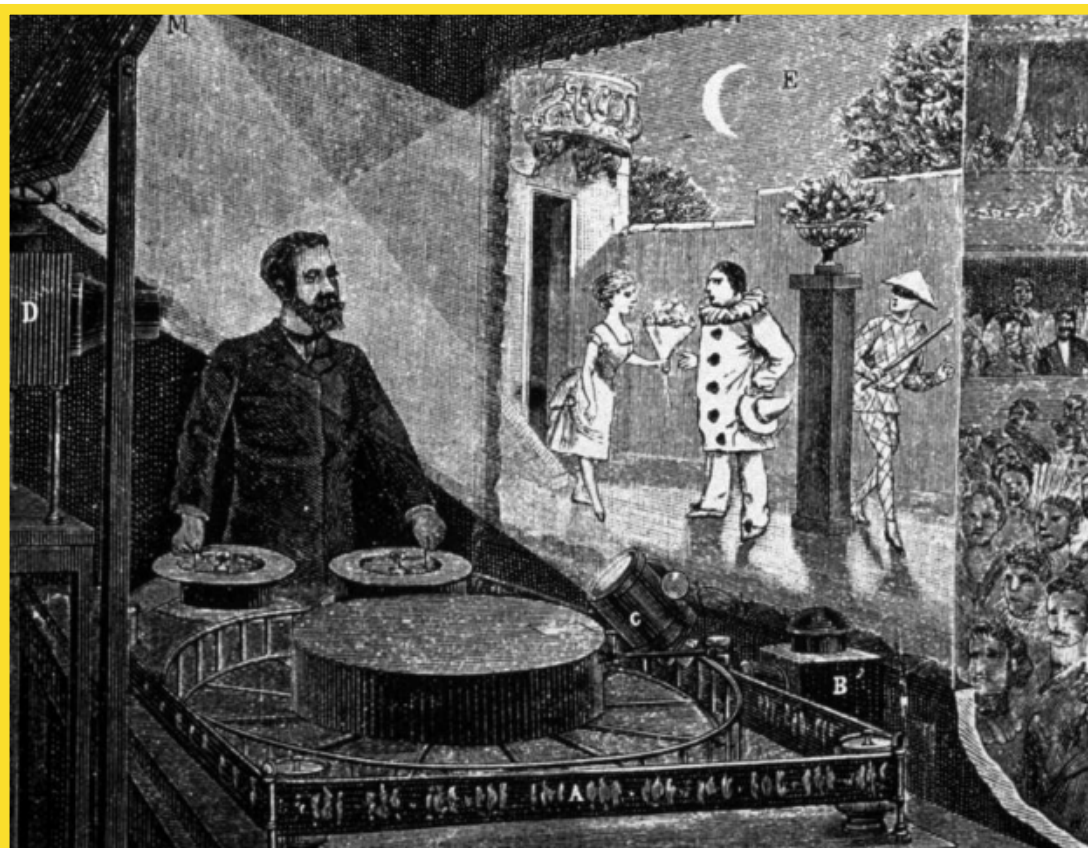


Figura 04 - Reynaud e o Théâtre Optique
Fonte: CHOLODENKO (2017).



Figura 05 – Émile Cohl e um dos personagens de Fantasmagorie
Fonte: INDIATODAY (2020).

Estamos na era das fotografias digitais, das selfies, dos boomerangs, dos vídeos, das lives e entre os mais diversos aplicativos, os que facilitam a criação de animações, os quais têm uma maior facilidade de comunicação com o público infantil e adolescente. Seus temas formam identidades culturais. É válido ressaltar que o público adulto também apreciam as animações para crianças e adolescentes, mas existem produções de filmes animados específicos para o público adulto.

Voltando ao início desta introdução, o projeto desta pesquisa surgiu com o objetivo de escavar as influências do festival Anima Barretos, nas práticas pedagógicas utilizadas pelos professores de Arte e entender como estes inovaram o ensino de Arte na sala de aula, utilizando o cinema de animação para ampliar o conhecimento de arte dos educandos.

Assim, elencamos questões para a pesquisa: Como diminuir o abismo entre educação e tecnologia no dia a dia da sala de aula, vislumbrando possibilidades de soluções, especificamente nas aulas de Arte? Como os alunos utilizam a tecnologia em suas poéticas pessoais na criação de animações nas aulas de Arte? Quais processos educativos são desencadeados durante as criações das animações para o festival Anima Barretos? Quais são as facilidades e dificuldades encontradas pelos professores de Artes para desenvolver o trabalho com a tecnologia nas escolas públicas de Barretos e região? Como acontece a mediação cultural

do professor no Projeto Anima Barretos?

Esta pesquisa tem como objetivo narrar e analisar as ações que fomentaram a produção de animações nas escolas da DE - Barretos, a organização do festival Anima Barretos e as mutações ocorridas durante os anos de sua existência. Os professores de Arte da região de Barretos serão o público principal desta pesquisa, a qual envolve a análise da utilização das tecnologias em poéticas contemporâneas (criação de animações) pelos alunos, a cultura jovem, suas escolhas, procedimentos, a partir da mediação dos docentes e o entendimento da importância desta mediação na ampliação do capital cultural e criador dos alunos. Na subjacência desta linha há que se relevar a otimização de estratégias colaborativas alavancadas pela utilização das Tecnologias da Informação e Comunicação (TIC).

A presente pesquisa é constituída de uma Autobiografia Pedagógica que entrelaça a análise das experiências vividas por mim na organização do festival Anima Barretos; com a análise dos Portfólios físicos e digitais coletados durante os 12 anos de realização do festival; com a análise das entrevistas gravadas, trazendo falas dos professores, alunos e gestores educacionais; com a análise das avaliações escritas pelos professores nas capacitações e cursos oferecidos fora do horário de trabalho docente; com a análise do formulário on-line com questionamentos abertos enviado a professores, a gestores educacionais e às pessoas que fizeram parte da história do festival, visando



Figura 06 – Os Herculóides, 1967.
Fonte: InfanTV, 2020.

rememorar os caminhos trilhados pelo Projeto Anima Barretos.

Foram realizadas pesquisas bibliográficas sobre: a utilização do audiovisual na educação; tecnologia e educação; história da animação brasileira, para conhecer os desbravadores da animação nacional. Também foram realizadas visitas à Cinemateca de São Paulo, à Cinemateca de Santos e à Cinemateca Júnior de Lisboa. Para compreender a importância de festivais de animação e a poética pessoal nestas narrativas, foram realizadas entrevistas com os animadores Ítalo Cajueiro e Fernando Gutiérrez, ambos de Brasília, e o mestre do stop motion Fábio Yamaji de São Paulo.

Baseado nos estudos realizados para essa pesquisa, os caminhos percorridos pelos alunos e professores contribuem para que a linguagem da animação vença a aventura e o desafio de demonstrar o potencial do cinema de animação. Durante o processo de criação das animações, os alunos trabalharam em grupos, se socializando, trocando ideias, conectando o universo jovem a escola.

Este projeto atraiu os educandos a exercitarem sua criatividade, organização e trabalho colaborativo, aspectos fundamentais para um cidadão consciente. O educador, com

o decorrer dos anos, foi se efetivando como mediador cultural no projeto Anima Barretos, potencializando experiências no encontro entre a arte e a cultura, construindo histórias com seus alunos.

O cinema de animação é definido por ser uma produção quadro a quadro, essas imagens são chamadas habitualmente pelos profissionais da animação de 'Frames'. São necessários vários 'Frames' para se contar uma história por meio de uma animação. Por este motivo a palavra 'Frame' aparece no título dessa pesquisa e apresento os capítulos e sessões nomeados por 'Frames', recheados de memórias e imagens do Projeto Anima Barretos.

As imagens e fotografias apresentadas estarão nomeadas como 'Figura' e os Frames de animações terão em sua legenda a identificação de 'Frame', já que cada imagem se refere a um frame da animação citada. Desse modo, sou a narradora de uma história com várias outras dentro dela, a começar pela minha autobiografia pedagógica.

Frame 1 - Para que o leitor conheça qual é o meu lugar de fala, apresento a minha Pele Pedagógica, trazendo meu percurso como Professora de Arte, PCNP das Diretorias de Ensino de Catanduva e Barretos (ambas no interior de São Paulo) e como dessas duas peles nasce a terceira: a Pesquisadora.

Frame 2 - Exponho as metodologias utilizadas na pesquisa, uma metodologia 'guarda-chuva', incorporando narrativas, autobiografia e histórias da vida pedagógica, formulários de pesquisa, entrevistas, entre outros.

Frame 3 - Apresento um recorte sobre o cinema de animação brasileiro, desde seus primórdios e o processo de criação de alguns animadores e as técnicas utilizadas em suas animações, além de três entrevistas com animadores da cena atual da animação brasileira.

Frame 4 - Abordo a magia do cinema, nas suas primeiras exhibições no Brasil, as relações entre educação e cinema, através das ideias de Canuto Mendes e o cinema educativo. Apresento também, uma relação recente entre educação e cinema, o Programa Cultura é Currículo e o Projeto O Cinema vai à Escola,

Frame 5 - Trajetória dos encontros de formação com os professores de Arte da DE - Barretos, momentos de estudo, trocas de experiências, apresentação de programas para criação e edição de animações, discussões sobre a arte e a tecnologia na escola.

Frame 6 - Relações entre arte, educação, tecnologia, capacidade criadora e a mediação cultural, além de reflexões sobre: Como mudar a aula para os Nativos Digitais? Como a Polegarzinha e o Polegarzinho aprendem?

Frame 7 - História do Festival Anima Barretos, o encantamento pelo cinema de animação, a aventura da organização e modificações em seu formato, a poética pessoal dos alunos e os desafios encontrados pelos professores de Arte para utilizar a tecnologia e a linguagem do cinema de animação na sala de aula.

Frame 8 - Experiência da autora como Professora de Arte do Instituto Federal de Brasília, Campus Planaltina, com o cinema de animação na sala de aula, as dificuldades e facilidades de produzir animações com alunos do curso Técnico Integrado de Agropecuária em 2019.

Frame Final - Trago o olhar da 3ª Camada da minha Pele Pedagógica: a Pesquisadora, sempre à procura de entender os processos de ensino e aprendizagem, de um projeto pedagógico que vislumbrava ações com a linguagem da animação na sala de aula.

Assim, esse trabalho, é um olhar sobre as ações que envolveram o Projeto Anima Barretos e sua reverberação nas escolas, na prática pedagógica dos professores e a mediação destes entre a arte e os discentes, em uma era em que a educação precisa ser reinventada.



FRAME 1

PELE PEDAGÓGICA

FRAME 1A: 1ª CAMADA, PROFESSORA DE ARTE

Como um historiador de si mesmo o educador reescreve sua biografia todos os dias e a reconstrói conforme seu imaginário se transforma orientado por suas experiências de aprendizagem em sentido amplo (IAVELBERG, 2003, p. 78).

A partir das lembranças que carrego como professora, nascem as camadas da minha pele pedagógica ao compartilhar ideias, trocar experiências com outros docentes, com os alunos e com estudos sobre a arte e sua forma singular de ensinar, ao instigar as pessoas a observar e refletir sobre o mundo e propor formas de construção de sua cultura.

Apresento a 1ª camada da minha Pele Pedagógica, esse olhar toca as outras camadas e é a base de quem sou pedagogicamente. Foi com a minha formação como Professora de Arte que percebi as formas de invenção e que precisava passar isso adiante, nas relações com os alunos.

Nasci na periferia do Estado de São Paulo, no bairro Morro Grande na Freguesia do Ó. Na adolescência fiz parte do grupo de Teatro do bairro, no Ensino Médio optei pelo Curso Técnico de Publicidade, e depois curso de Licenciatura em Educação Artística com habilitação em Artes Plásticas, no qual me graduei pela Faculdade São Judas Tadeu/SP, no ano de 1985. Com as reviravoltas da vida, após o meu casamento em fevereiro de 1986, fui morar em um sítio no município de Cajobi, interior de São Paulo.

Comecei a lecionar no mês de setembro de 1986, nas cidades de Embaúba, Cajobi e Monte Verde Paulista. Fui aprovada no concurso público da Secretaria de Estado da Educação de São Paulo (SEESP atualmente denominada SEDUC) em 1994, passando a trabalhar na Escola Estadual (E.E.) José Marcelino de Almeida na cidade de Severínia/SP. Minhas experiências na sala de aula, passaram por várias transformações no que diz respeito às práticas pedagógicas. Encontrar referencial didático e teórico para professores de Arte era difícil e caro; diante disso, procurava encontrar materiais em museus, livros sobre arte em bibliotecas, reportagens em jornais, entre outros. A necessidade de me manter nutrida e atualizada esteticamente e pedagogicamente, era fundamental para que eu pudesse ministrar uma aula de Arte que apresentasse conteúdos interessantes aos alunos,

ampliando seus conhecimentos e sua curiosidade sobre os assuntos tratados. Concordo com Iavelberg, sempre me mantive instigada a buscar novos materiais e perspectivas pedagógicas para o ensino de arte, a autora destaca que “é necessário que o professor seja um ‘estudante’ fascinado por arte [...] mobilizado para a aprendizagem contínua, em sua vida pessoal e profissional, saberá ensinar essa postura a seus estudantes” (2003, p. 12).

Foram as reflexões sobre nosso contato com as obras de arte, com os livros, materiais educativos e com as publicações pedagógicas gerais, recebidas pelos professores de Arte do ensino público paulista para apoio ao seu trabalho, que me transformaram em uma pesquisadora. Início, assim, apresentando por onde meus pés pisaram nesses trinta anos de experiências com o ensinar e aprender arte.

Em 1985, antes da mudança para o interior, ministrei aulas de Arte por quatro meses em substituição a um professor em Guarulhos/SP. Neste ano, iniciaram-se nas escolas estaduais de São Paulo, os estudos e discussões da versão Preliminar da Proposta Curricular para o Ensino da Educação Artística para o Ensino Fundamental (EF) da SEDUC elaborada pela Coordenadoria de Ensino e Normas Pedagógicas (CENP). Este foi o primeiro documento específico para os professores de Arte, apresentando as ideias de arte como área do conhecimento e bases teóricas, nas quais os alunos aprendessem com arte, sobre arte e fazendo arte a partir da Proposta Triangular de Ana Mae Barbosa, hoje, nomeada por Ana Mae como Abordagem Triangular.

A proposta curricular da CENP, utilizava os estímulos geradores como disparadores das propostas para a sala de aula, as orientações eram de inter-relação dos conteúdos da arte. Na oportunidade, nós docentes, tínhamos um momento de estudo e reflexão. Foi um espaço de discussão, crescimento e formação profissional no ambiente escolar.

Juntamente com as aulas de Monte Verde Paulista, comecei a ministrar aulas nos municípios de: Embaúba, Cajobi, em três cidades completando minha carga horária de 40 horas semanais, visto que a professora de Arte titular por motivos particulares desistiu de ministrar as aulas. Os professores de Arte eram vistos como aqueles que faziam com os alunos, o desenho livre, o teatrinho, o barulho na sala

de aula, não desenvolviam o conhecimento, ou as habilidades necessárias para o avanço dos estudantes.

Alguns gestores falavam “enfeitar o famoso mural da escola é sua obrigação”, em uma reunião um professor de Matemática solicitou ao diretor “ela não pode colaborar dando o conteúdo de geometria? Tenho muito conteúdo não vai dar tempo de passar tudo para os alunos”. Eu, contava essas situações e, além disso, a possibilidade de usar outros espaços da escola, pela utilização do audiovisual, o videocassete, o projetor de slide, o aparelho de som, pela superação do preconceito de que “arte qualquer um dá” (OSINSKI, 1998, p. 1998), a desvalorização da aula pelos outros professores e outras situações.

Participei do Curso de Capacitação ‘Quem quiser que conte outra’ (1986), oferecido aos professores de todas as disciplinas e gestores das escolas. O curso fazia parte do Projeto Ipê, que tinha como objetivo propor cursos e deflagrar discussões sobre: concepções sobre alfabetização, o fracasso escolar, seletividade da escola pública, democratização, qualidade do ensino, função social da escola pública, entre outros.

Além do curso, foram publicados cadernos com textos de autores de renome no campo educacional, tais como: Dermeval Saviani, Luiz Antônio Cunha, Neidson Rodrigues, Maria Helena de Souza Patto, Elba Siqueira de Sá Barretto, Luiz Carlos Cagliari, Telma Weisz, Terezinha Nunes Carraher, entre outros (SOUZA, 2006). Foi editado também um caderno com textos específicos sobre arte Fayga Ostrower, Regina Machado, Madalena Freire, entre outros arte-educadores contendo, inclusive, dois relatos de professores.

As discussões abarcaram a importância da arte no currículo, em uma turma organizada com a participação de: diretores, coordenadores e professores de outras áreas; o curso contava ponto para a progressão funcional e possível aumento no salário.

Com o decorrer do tempo, fui ultrapassando aos poucos as barreiras, de que as aulas de Educação Artística não eram o descanso das outras aulas e que os alunos poderiam aprender conteúdos sobre cultura local e mundial; visando alcançar esse objetivo, procurava levar para dentro na sala de aula reproduções de obras de arte e também os trabalhos realizados pelos alunos que fui colecionando com o passar dos anos, por entender que esses desenhos

contribuíam para que outros alunos pudessem captar o valor criativo contido em cada um deles. Foram desenvolvidos em sala de aula, jogos teatrais e coreografias. Para realizar algumas situações de aprendizagens, era necessário negociar com os Diretores e Coordenadores Pedagógicos.

Outro desafio que se delineou no ano de 1988, foi a implantação do Ciclo Básico, com objetivo de inserir aulas de Educação Artística e Educação Física com especialistas nas séries iniciais. Os alunos tinham seis aulas diárias, com o professor alfabetizador e duas horas semanais com aulas de Educação Artística e Educação Física. Hoje, na maioria das escolas essas aulas são ministradas pelo pedagogo, responsável por ministrar todas as disciplinas do currículo. Na DE – Barretos, em alguns municípios, por exemplo Guaira e Severínia, após serem regulamentadas pelas Secretarias Municipais de Educação, as aulas de Arte e Educação Física nas séries iniciais do EF são ministradas por professores especialistas.

Para subsidiar o trabalho em sala de aula, a equipe de profissionais da CENP/SEE elaborou o caderno ‘Ciclo Básico em Jornada Única’ Vol. 1 e 2 (Figura 07), com textos de Ana Mae Barbosa ‘A Educação Artística no Ciclo Básico’, Mirian Celeste Martins ‘Arte no Ciclo Básico, o papel do especialista’, entre outros. Contudo, esbarramos nas dificuldades do dia a dia e na inexperiência e as aulas de Arte e Educação Física foram retiradas em 1990 do Ciclo Básico. Paralelamente a esses acontecimentos, havia, ainda a ameaça do Ensino de

Arte não constar na nova Lei de Diretrizes e Bases da Educação que estava em tramitação no Congresso Nacional. As publicações pedagógicas da SEDUC contribuíram para o aprimoramento do conhecimento teórico do professor de Arte. Os estudos e discussões da versão preliminar da proposta curricular, iniciadas nas escolas em 1985, ainda em formato de jornal, tomaram corpo com a contribuições e em 1988 foi lançada a Proposta Curricular para o Ensino de Educação Artística - Ensino Fundamental - CENP/SEDUC.

Este documento, apresentava a expectativa de que os alunos deveriam “compreender os fundamentos de pelo menos uma das áreas de expressão, as possibilidades de articulação de seus elementos, a utilização dos recursos expressivos e a sua dimensão estética” (SÃO PAULO, 1988, p. 81). Em suas páginas finais existe uma tabela com conteúdo

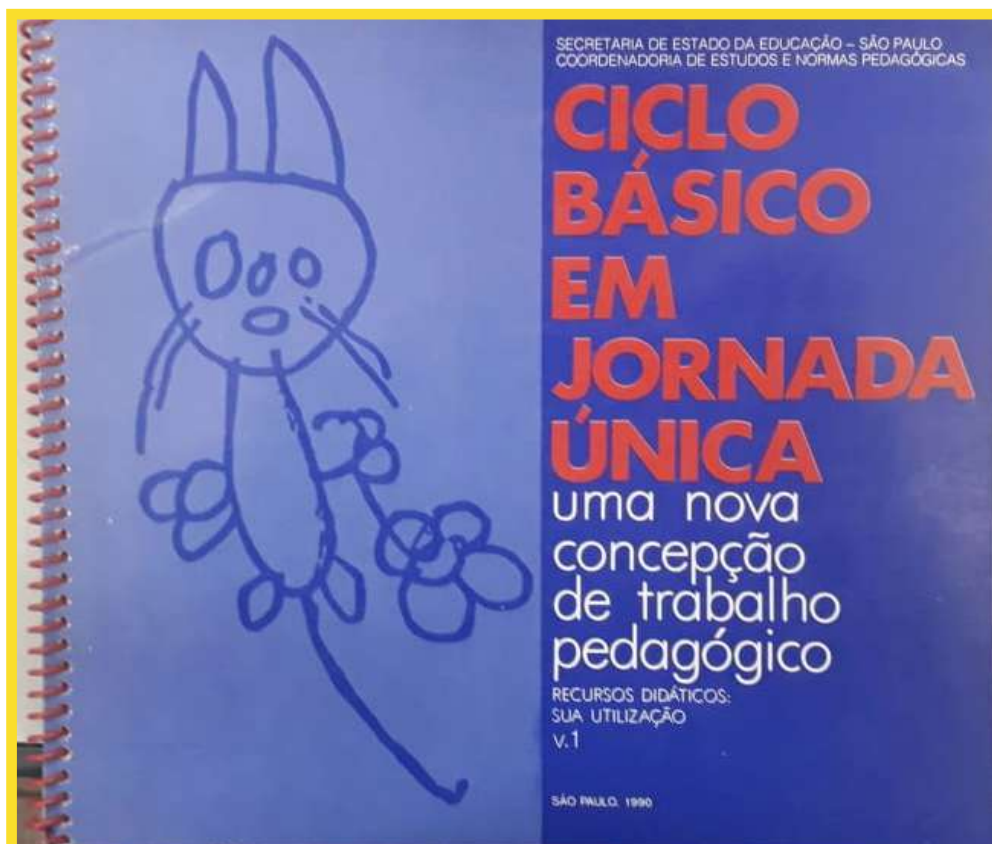


Figura 07 – Caderno Ciclo Básico em Jornada Única, 1988. Fonte: Acervo Pessoal .

das linguagens artes visuais, música, dança e teatro, a serem trabalhados em sala de aula através das propostas de cada estímulo gerador “[...] como elementos desencadeadores de processos expressivos, capturando interesses dos alunos[...]” (SÃO PAULO, 2008, p. 43). Desse modo o professor deveria registrar quais os assuntos provocaram o maior interesse dos alunos, focando em uma só linguagem, ou fazendo relações com as demais.

A Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (LDBEN nº 9.394) foi aprovada em 20 de dezembro de 1996, estabelecendo em seu artigo 26, parágrafo 2º: “O ensino de arte constituirá componente curricular obrigatório, nos diversos níveis da educação básica, de forma a promover o desenvolvimento cultural dos alunos” (BRASIL, 1996). Após a luta dos arte-educadores do Brasil (inclusive com muitos telegramas a deputados), a “atividade” Educação Artística é considerada a partir dessa LDB “disciplina” e recebe o nome de Arte. Todavia, a lei não garantia que as mudanças acontecessem rapidamente. Fazia-se necessário ‘vontade política’ para se atingir as metas traçadas pela nova lei.

O Ministério da Educação e Cultura lançou, em 1998, os Parâmetros Curriculares Nacionais (PCN) os quais foram pautados a partir das constatações dessa década, das mudanças metodológicas, da formação do professor polivalente em arte, do descompasso entre a produção teórica e o acesso dos professores a esses estudos, dificultado pelas falhas na sua formação, das reivindicações de identificar a Área de Arte e não mais Educação Artística.

Com diretrizes para subsidiar o trabalho do professor em sala de aula, os PCN de Arte (1997) ressaltam que:

Sem uma consciência clara de sua função e sem uma fundamentação consistente de arte como área de conhecimento com conteúdo específicos, os professores não conseguem formular um quadro de referências conceituais e metodológicas para alicerçar sua ação pedagógica; não há material adequado para as aulas práticas, nem material didático de qualidade para dar suporte às aulas teóricas (BRASIL, 1997, p. 26).

Para os professores de Arte os PCNs abriram caminhos, pois além de constar a sistematização da história do

ensino de arte no Brasil, existia uma caracterização da área de arte, referenciais teóricos, todos compilados em um só volume, os quais foram entregues em todas as escolas do Brasil (BRANCO; IWASSE; BRANCO, 2017).

As mudanças estavam acontecendo lentamente, e a Arte apresentava um fluxo de ideias visando a educação da visualidade, a qual podem abarcar novas possibilidades curriculares e práticas pedagógicas, a pictural turn ou virada da visualidade, termo denominado por W. J. Thomas Mitchell em 1995 (FERNANDEZ; DIAS, 2014, p. 102), uma virada que não era apenas

[...] à proliferação de imagens nem se restringe ao visível, refere-se antes às maneiras, aos fenômenos do olhar, ao que se faz visível e ao que permanece visível, à vigilância óptica e à visualidade cultural. Entram nestas discussões tanto as imagens como os discursos, as palavras, os objetos, os corpos, os meios e as mídias. A virada da visualidade é, para Mitchell, uma mudança na filosofia em que não se parte da língua como paradigma do significado e se aproveitam os códigos dos sistemas não linguísticos. (FERNANDEZ; DIAS, 2014, p. 101-102).

Os autores ressaltam também que a virada da visualidade está relacionada à virada educacional que é “a incorporação da educação às práticas curatoriais, no sentido de uma reorientação paradigmática no interior das artes (HONORATO, 2011, p. 114). É nesse sentido que a mediação cultural do professor de Arte, começa a ter um caráter mais significativo, mesmo morando a 400 km da capital de São Paulo percebia as mudanças acontecendo, as exposições de arte com caráter educacional e pensando na formação de público. Para essa mediação, faz-se necessário um profissional que instigue a imaginação, os sentidos, a crítica e amplie o olhar dos educandos quanto a ver e ver-se, para que essas reflexões e interpretações possam construir conhecimento.

A XXIV Bienal Internacional de Arte de São Paulo 1998, possuía um Núcleo de Educação e uma diretoria específica e o educativo com agendamento de visitas monitoradas, inovava com a criação da Sala Educação, um local especial para receber o professor, e um curso realizado antes do início da exposição, durante e depois, com arte-educadores renomados, artistas, curador da mostra, sendo um marco

para os professores de Arte, até mesmo para os do interior do estado.

Com o apoio da Diretoria de Ensino de Olímpia/SP (DE - Olímpia) participei do curso para professores. Este curso foi minha primeira capacitação com palestras, discussões, contato com artistas e um encontro com o curador da mostra Paulo Herkenhoff, com explicações sobre a organização de uma exposição de arte e a curadoria de imagens ao ensinar arte, fizeram toda diferença.

No Material Educativo de 1998, os objetivos do Núcleo Educação eram facilitar o acesso ao universo da produção artística, especialmente à arte contemporânea, criando experiências significativas com a arte, e expandir os conceitos de arte. Neste contexto, os professores de Arte se destacam como público alvo por seu papel na elaboração e difusão do conhecimento de arte (FUNDAÇÃO BIENAL DE SÃO PAULO, 1998).

Durante o curso, foram elaboradas e apresentadas pelo Núcleo de Educação propostas de leitura de imagens e o conceito de curadoria, tornando compreensível o critério de seleção que orientaram a organização da exposição. Discutindo com outros cursistas, percebemos a autonomia dada a cada visitante para criar seus próprios percursos, estruturando, assim, os conhecimentos em arte de acordo com a curadoria de cada professor, cada aluno, cada região.

É importante ressaltar, a valiosa participação dos profissionais do Núcleo Educativo da XXIV Bienal de Arte: o professor recebeu atenção especial, vivenciando, transformando e construindo seus saberes e fazeres. Ver as obras com seus próprios olhos, algumas sendo criadas na sua frente, sentir na pele as coisas acontecendo. Experiências estéticas foram viabilizadas pelo Núcleo Educativo, ativando nossos conhecimentos culturais de forma significativa.

No início de 1998, um dos conteúdos de arte do meu planejamento do componente curricular Arte, na E.E. José Marcelino de Almeida, Severínia/SP, era trabalhar com as obras da XXIV Bienal de Arte com o projeto ‘Arte é Cultura’. Nessa época a escola estava organizada em salas ambientes de cada disciplina, no espaço de Arte, organizei um mural com as reportagens encontradas pelos alunos sobre a organização da exposição, artistas e obras que fizeram parte da mostra, um dos pontos era fazer relações entre a sala de aula

e os assuntos publicados na mídia (TV, jornais e revistas), instigando os educandos à pesquisa.

O projeto desenvolvido na E.E. José Marcelino de Almeida, na cidade de Severínia/SP, sobre a XXIV Bienal foi utilizado como trabalho final do curso, o desafio era desenvolver um projeto com os alunos do EF e EM, utilizando os conhecimentos adquiridos por mim, especialmente sobre a curadoria das obras e organização da XXIV Bienal, e as pesquisas realizadas pelos alunos e aproximar um artista da região com as obras da XXIV Bienal.

No projeto, apresentei aos alunos fotos do trabalho do artista plástico Marcelo Moraes, de Monte Azul Paulista/SP (Figura 8), cidade vizinha de Severínia, que criou um cenário especial para o carnaval de 1998 da sua cidade, com máscaras de galvanizado medindo 2 metros.

Marcelo Moraes, na época era responsável pela Secretaria da Cultura da cidade de Monte Azul Paulista/SP. A praça central da cidade no período do carnaval é decorada. Moraes fez uma homenagem a alguns dos maiores pintores da história da arte com as máscaras, os brasileiros escolhidos foram todos participantes da Bienal Internacional de Arte de São Paulo. A proposta era que, os alunos criassem máscaras com formas diferentes baseadas nos artistas da XXIV Bienal.

A exposição Carnaval (1999), na E. E. José Marcelino de Almeida, Severínia/SP (Figuras 09 e 10), foi uma marco pedagógico de aprendizagem da arte nessa escola. Para finalizar o projeto, as máscaras criadas pelos alunos foram expostas pelos corredores da escola. Com as situações de aprendizagens vivenciadas, os alunos aprenderam a olhar, pensar, fazer, conhecer arte e também sentir o prazer da arte ao perceberem que criaram máscaras inéditas com a marca de cada dupla.

Esse trabalho, demonstrou à comunidade escolar da E.E. José Marcelino de Almeida, Severínia/SP, que a Arte pode ensinar conhecimentos da cultura da nossa região e o conhecimento reconhecido pela humanidade. Vale salientar

que a percepção não se desliga da cognição, mas antes andam juntas na atribuição de significados do texto visual que depende do repertório pessoal, entendido como

[...] uma unidade de sentido, onde múltiplas partes falam de modo coeso. São fios que tecem uma trama. O texto tem conteúdo, expressão e forma. É preciso ver o texto como o texto mostra e o que mostra. A imagem é o texto e ela me diz algo por que tem estruturação, porque se estrutura como uma linguagem que relaciona expressão, conteúdo, contexto (PILLAR, 2012, p. 1).

Os alunos, nesse processo de criação e confecção de um texto visual, utilizaram a sua cultura e o contexto da escola. Esses foram os princípios do trabalho: ampliação do olhar, apreciação, reflexão/contextualização, produção artística, processo de criação, pesquisas, para uma aprendizagem com situações de aprendizagem, nas quais os alunos tiveram problemas a resolver. A finalização do projeto 'Arte é Cultura' foi uma visita a Bienal, onde os alunos puderam ver com seus próprios olhos as obras estudadas em sala de aula.

O fechamento do curso do Núcleo Educativo foi um encontro, após a conclusão da XXIV Bienal, no qual recebemos o material educativo (Figura 11), apresentamos os projetos desenvolvidos e trocamos experiências. Este material está disponível para download³ no site da Bienal. O material é organizado em uma pasta com 20 reproduções de obras expostas na Bienal e encartes com sugestões de como trabalhar em sala de aula, textos de referência, dados biográficos sobre os artistas estudados, glossário e sugestões de bibliografia para pesquisa.

A escola onde realizei este trabalho em 1999, passou a pertencer a Diretoria de Ensino - Região de Catanduva/SP (DE - Catanduva), devido a reorganização das DEs realizada pela SEDUC, e foram encerradas as atividades da DE - Olímpia/SP. Essa mudança trouxe a possibilidade de iniciar uma nova fase na minha vida pedagógica.

³ Material Educativo XXIV Bienal de Arte de São Paulo. Download em: <http://www.bienal.org.br/publicacoes#e:24bsp>



Figura 08 – Máscaras, Marcelo Moraes, 1998

Fonte: Fotos cedidas pelo artista.

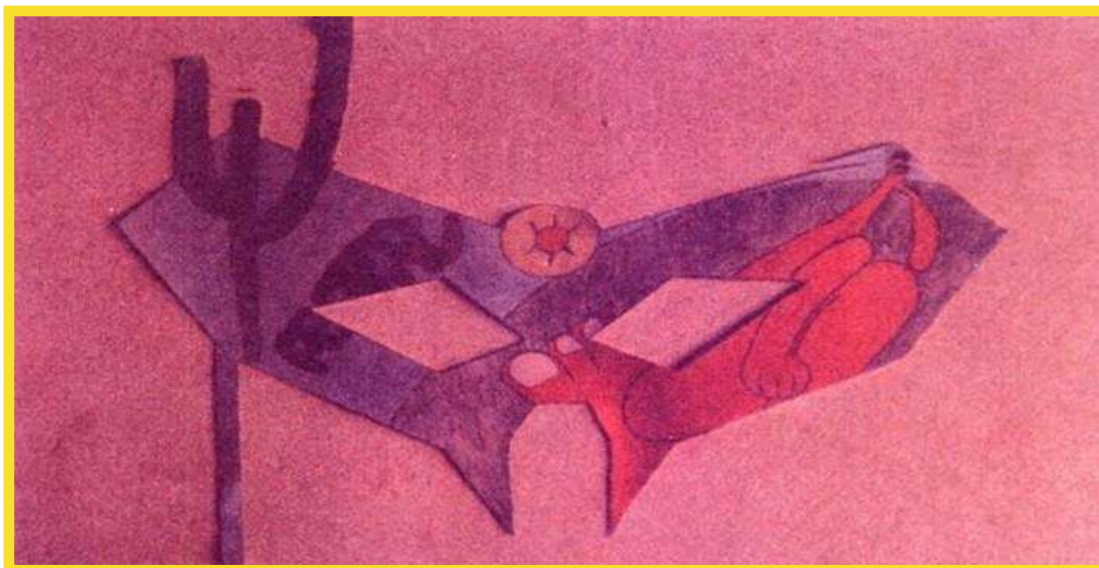


Figura 09 – Figura 3 - Máscara baseada na obra Abaporu, 1998
Fonte: Acervo Pessoal.

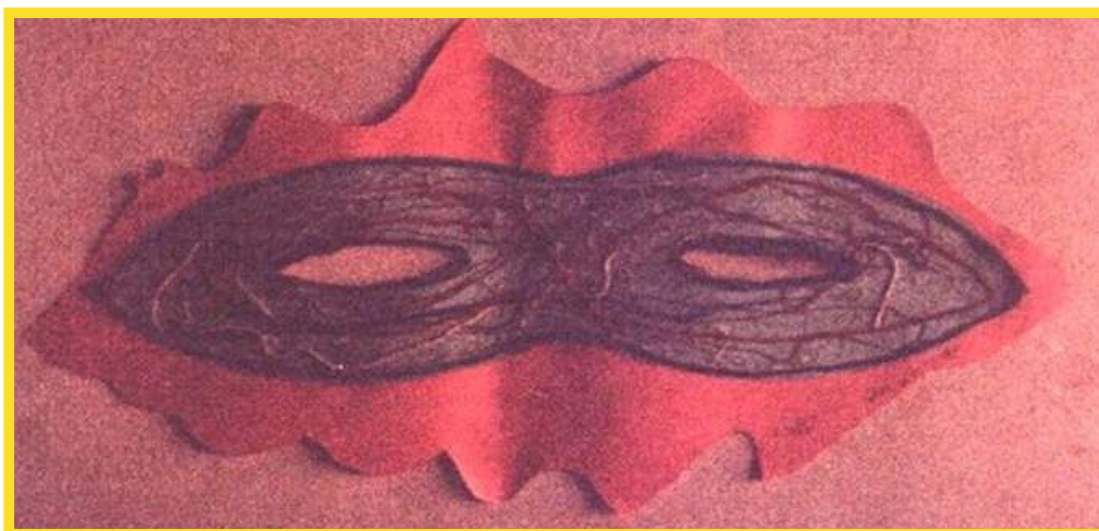


Figura 10 – Máscara baseada na obra Baba Antropofágica II, 1998
Fonte: Acervo pessoal.



Figura 11 – Material Educativo da XXIV Bienal de São Paulo, 1998.
Fonte: Acervo pessoal.

FRAME 1B:2ª CAMADA, FORMADORA DE PROFESSORES

No início do ano 2000, recebi o convite para ser Assistente Técnico Pedagógico (ATP) atualmente denominado Professor Coordenador do Núcleo Pedagógico (PCNP) de Arte da D.E. de Catanduva, a primeira PCNP de Arte desta Diretoria de Ensino. Assim começou a se formar a 2ª Camada a Formadora de Professores.

A Oficina Pedagógica hoje nomeada Núcleo Pedagógico (NPE) é um departamento da DE, composto por professores de todas as disciplinas, com a função de oferecer formação continuada para os professores das escolas jurisdicionadas pela DE. Ao assumir a função e fazer o planejamento das ações, conhecia as necessidades da sala de aula e havia a falta de: orientações contínuas, de espaço para estudo e troca de experiências com outros professores.

Comecei o trabalho na DE com encontros para conhecer os professores de Arte e saber o que esperavam de uma PCNP de Arte. A ansiedade era por ‘caminhos’ para não serem mais conhecidos como os professores dos painéis, enfeites, a aula para passar o tempo; sendo assim, considerei que como educadora precisava compreender e intermediar o processo de construção do conhecimento de meus alunos/professores.

Entre os anos de 2002 e 2004, dois projetos da SEDUC foram marcantes na formação continuada dos professores de Arte do Estado de São Paulo, os projetos de ‘Correção de Fluxo’, o qual visava a correção idade e série dos alunos, e ‘Arte no Ciclo I’, aulas de Arte nas séries iniciais do Ensino Fundamental, ministradas por professores com licenciatura em Arte.

Do projeto ‘Correção de Fluxo’, resultou em uma publicação em 2006, com o título ‘Ensinar e aprender – Arte, Ensino Fundamental II’ (Figura 12), com os Projetos: Projeto de Dança ‘Diálogos do Corpo’; Projeto Diagnóstico ‘Concepção de Arte – Revelações’; Projeto de Artes Visuais ‘Cores e Formas’; Projeto de Teatro ‘Metamorfoses’ e Projeto de Música ‘Experiências com a Criação Musical’.

Em 2003, a SEDUC estabeleceu aulas de Arte e Educação Física de 1ª a 4ª séries do Ensino Fundamental, com projetos elaborados por especialistas nas quatro linguagens da Arte: Artes Visuais, Música, Dança e Teatro. As ações do projeto nas escolas, foram compiladas em uma publicação

‘O Ensino de Arte nas Séries Iniciais – Ciclo I’ (Figura 13), com textos dos autores: Roseli Cassar Ventrella, Maria Terezinha Telles Guerra, Lenira Peral Rengel, Yara Caznok, Flávio Desgranges, Edith Derdyk.

Durante os cinco anos que atuei como PCNP de Arte na DE - Catanduva, realizei encontros nos quais os professores de Arte, trocavam experiências, discutiam as propostas enviadas pela CENP/SEDUC. Os acertos, dificuldades, avanços e barreiras encontradas por eles nas escolas e, inclusive, os entraves encontrados na DE, também eram discutidos nos encontros. Viajamos para São Paulo em exposições, Bienais, Cursos na Pinacoteca do Estado de São Paulo e no Museu de Arte Moderna (MAM), pois a formação cultural do professor precisa ser constante.

Quando estamos no papel de professores em sala de aula, muitas vezes deixamos a parte pessoal criativa em detrimento da pedagógica; é necessário alimentá-la para que essa essência não se perca. Acredito que a possibilidade de vivenciar situações de aprendizagens proporcionadas aos professores e o acesso a sua potência criadora foram experiências significativas que tornaram esses docentes em aprendizes. Muitos diziam que aprenderam mais com as experiências e discussões geradas nos encontros, do que nas disciplinas na faculdade.

Pensar sobre os anos em sala de aula e a formação do Professor de Arte, sobretudo com o objetivo de contribuir com o ensino de arte, dessas experiências nasceu a Pesquisadora.



Figura 12 – Livro Ensinar e Aprender Arte, 2006
Fonte: Acervo pessoal.



Figura 13 – Livro O Ensino de Arte nas Séries Iniciais, Ciclo I, 2006
Fonte: Acervo pessoal.

FRAME 1C: 3ª CAMADA, PESQUISADORA

A 3ª Camada da Pele Pedagógica começou a se formar, em dezembro de 2004, com o incentivo de um amigo do NPE a fazer um Projeto de Pesquisa, principalmente porque surgiu a possibilidade de participar do Programa de Bolsa Mestrado instituída pelo Secretário da Educação da época, Gabriel Chalita. O programa impulsionava o professor a estudar suas práticas e transformá-las em estudos acadêmicos. Fui aprovada no processo seletivo para o mestrado no Instituto de Artes da Universidade Estadual Paulista (UNESP), na linha de pesquisa Ensino e Aprendizagem da Arte.

Concomitante a esse fato, a E.E. José Marcelino de Almeida, Severínia/SP, escola onde sou professora efetiva, passa a pertencer à DE - Barretos após votação pelos professores da escola no site da SEDUC em 2004.

Durante os cinco anos de trabalho na DE - Catanduva, ampliei meus conhecimentos no NPE, compreendendo o significado do trabalho coletivo. A vida é feita de escolhas; então, para cursar as disciplinas do mestrado deixei a DE e voltei à sala de aula em 2005. A possibilidade de ter contato direto novamente com os alunos e sentir suas dificuldades quanto ao ensino de arte, mas principalmente me sentir objeto da minha própria pesquisa, utilizando os materiais educativos em sala de aula. Este momento foi fundamental para o aprofundamento e escolha das metodologias para a pesquisa do mestrado. Foram esses anos que me transformaram em uma pesquisadora à procura de um ensino de arte que propiciasse a assimilação de conhecimentos e colaborasse com a formação do professor de Arte.

Recebi o convite para ser PCNP de Arte da DE - Barretos (2006), iniciando um trabalho individualizado, procurando criar nos professores um sentimento de grupo, a ampliação dos conhecimentos em arte e que contribuísse para a formação dos professores de Arte de Barretos e região.

Durante a minha pesquisa de mestrado intitulada 'Em Foco: Professores de Artes e suas experiências com os materiais educativos Lá Vai Maria, Bem-vindo, professor! e arte br' (2007), sob a orientação da Professora Doutora Mirian Celeste Martins, procurei responder as questões: Os materiais chegam até os professores? Quais são os "entranças" para este recebimento? Como o professor utiliza estes

materiais? Os materiais são conteúdos teóricos e metodológicos para os professores?

Esta pesquisa reafirmou a importância dos materiais educativos para a atuação do professor de Arte, os quais são elaborados por diversas instituições culturais. Destaco também outros assuntos abordados nas discussões dos Grupos Focais (como curadoria educativa, Desenho e Arte Contemporânea, Recriação das propostas pela sugestão dos alunos, Professor Pesquisador, entre outros), mostrando o quanto é essencial para estes professores poder falar, e colaborar com as pesquisas do ensino e da aprendizagem da arte, como parceiros abertos a ouvir, falar, escutar, refletir e criticar.

No ano de 2008, a SEDUC lançou a Proposta Curricular para o ensino de todas as disciplinas, as quais contemplam, bases teóricas, conteúdos, competências e habilidades a serem ministradas ao longo do Ensino Fundamental e Médio, segundo o Currículo de Arte da SEDUC:

Currículo é a expressão de tudo o que existe na cultura científica, artística e humanista, transposto para uma situação de aprendizagem e ensino.

[...] Essas expectativas de aprendizagem estão expressas na nossa Lei de Diretrizes e Bases da Educação (LDB), de 1996, em termos de grandes campos de competências "das formas contemporâneas de linguagem" ou "dos princípios científicos-tecnológicos que presidem a produção moderna" (SÃO PAULO, 2008a, p. 13-30).

Tendo em vista, os fundamentos do Currículo citado, um currículo capaz de fazer com que adolescentes raciocinem e reflitam sobre valores e fundamento do mundo que o cerca, possibilitará principalmente que professores e gestores entendam a cultura jovem. O professor como mediador entre a arte e o público tem um papel de provocador dos sentidos, levantando histórias pessoais, grupais e até regionais, mobilizando a aprendizagem da Arte e da Cultura e o domínio de diferentes códigos culturais.

Os professores, são protagonistas ao elaborarem suas próprias estratégias de trabalho no âmbito da mediação cultural, contribuindo com a formação discente e sua leitura de mundo com o olhar às competências leitoras dos códigos não verbais (linhas, formas, cores, sons, silêncios,

movimentos do corpo, etc) e a gramática própria da arte de seu tempo que envolve as formas contemporâneas de expressão (grafites, instalações multissensoriais, arte digital, entre outras).

A disciplina Arte, tem passado por modificações profundas em suas metodologias de ensino. Nessa aventura-desafio o professor de Arte tem que estar antenado aos acontecimentos do mundo para ampliar o repertório cultural de seus alunos. Com o advento das tecnologias digitais a escola procura entender essas mudanças e influir positivamente no processo de ensino aprendizagem e desenvolvimento cultural dos estudantes.

Estamos em um século de mudanças cada vez mais aceleradas, e as tecnologias se efetivaram no cotidiano dos alunos; sendo assim as escolas precisam abarcar essas modificações. Com o propósito de instigar os professores de Arte a utilizarem as tecnologias na sala de aula, em 2007 nasceu o Projeto Anima Barretos.

O projeto tem como foco a organização de um festival de animação, com objetivos de demonstrar o potencial da linguagem da animação e incentivar o seu uso como instrumento didático, ampliando o conhecimento desta linguagem considerada complexa que envolve som, imagens em movimento, a tecnologia, inserindo conteúdos inéditos a serem trabalhados em sala de aula.

Depois dos PCNs, a Base Nacional Comum Curricular (BNCC) é o segundo documento que apresenta uma base para a educação brasileira, visando “garantir o conjunto de aprendizagens essenciais aos estudantes brasileiros, seu desenvolvimento integral por meio das dez competências gerais para a Educação Básica [...]” (BRASIL, 2018, p. 5).

Muito antes das dez competências da BNCC serem

definidas, o Projeto Anima Barretos já englobava algumas delas em especial as de números:

3. Valorizar e fruir as diversas manifestações artísticas e culturais, das locais às mundiais, e também participar de práticas diversificadas da produção artístico-cultural
5 - Compreender, utilizar e criar tecnologias digitais de informação e comunicação de forma crítica, significativa, reflexiva e ética nas diversas práticas sociais (incluindo as escolares) para se comunicar, acessar e disseminar informações, produzir conhecimentos, resolver problemas e exercer protagonismo e autoria na vida pessoal e coletiva (BRASIL, 2018, p. 9).

A ampliação do repertório cultural dos alunos, e a produção de conhecimento por meio das criações das animações utilizando as tecnologias, são competências fundamentais do projeto Anima Barretos.

No âmbito de todas as minhas atuações na DE - Barretos, formação de diretores, professores coordenadores, professores de todas as disciplinas nas Aulas de Trabalho Pedagógico Coletivo (ATPC) e em especial na formação continuada do Professor de Arte, a criação e organização do Projeto Anima Barretos foi a mais desafiadora. A aventura de instigar a utilização da tecnologia e o cinema de animação na sala de aula, além de ser inovador, disparou sentimentos diversos nos envolvidos: alguns contribuíram, outros atrapalharam a evolução do projeto, assuntos que serão discutidos durante os Frames.

No decorrer dos anos as relações entre a PCNP e os professores de Arte, foram se estreitando e em 2008, ano no qual um dos temas do festival foi o animê, descrevo com mais detalhes sobre esse assunto no Frame 5 Pele Pedagógica 2ª Camada e 7 Festival Anima Barretos, neste ano,

uma foto minha foi transformada em mangá por um aluno da E.E. Dr. Antônio Augusto Reis Neves, Olímpia/SP e entregue impresso em um banner no dia da premiação do Anima Barretos 2008.

Ao final da minha defesa de mestrado em maio de 2007, o Professor Dr. Guilherme Vergara (Universidade Federal Fluminense) perguntou “Quais são seus planos?”, respondi “O sonho é realizar o festival de animação Anima Barretos”. E quando terminaram todas as ações do projeto em novembro do mesmo ano, já pensei em transformá-las em um projeto de pesquisa de doutorado; porém as políticas

públicas mudaram, e esse objetivo foi sendo adiado. Em 2016, fui aprovada no processo seletivo do Instituto de Artes da Universidade de Brasília (UNB). O desafio é contar os caminhos para realizar as ações do projeto e as conquistas e adversidades, contidas nas ações deste festival de animação nos seus 12 anos de existência.

Para organizar formas de lembrar essa história, utilizei uma metodologia ‘guarda-chuva’, a qual, detalho a seguir no Frame 2.



Figura 14 – Desenho a lápis do aluno ‘LB’, formato de banner, 2008
Fonte: Acervo pessoal.



FRAME 2

METODOLOGIA:

GUARDA-CHUVA

FRAME 2: METODOLOGIA GUARDA-CHUVA

Abordando as metodologias de pesquisa em arte como um jogo criativo, Tourinho (2013, p. 64) destaca que:

O fato de estar em sintonia com a pesquisa qualitativa não reduz os percalços que a pesquisa nos impõe, pois não existe “uma” abordagem qualitativa. Como explicam Denzin e Lincoln (2002, p. X), “a investigação qualitativa se tornou um termo guarda-chuva que compreende um amplo espectro de pontos de vista epistemológicos, estratégias de pesquisa e técnicas específicas para compreender as pessoas em seus contextos”.

A metodologia ‘guarda-chuva’ é a que mais se adequa para as ações desta pesquisa e ao Projeto Anima Barretos. Para tanto, Irene Tourinho destaca a importância da metodologia e esclarece:

[...] estou propondo uma base metodológica na experiência estética, que inclui o artista, porém não se restringe a ele [...] meu interesse é pensar a “metodologia” como um jogo criativo, estético, impregnado das nossas

histórias, projetos e experiências de vida (TOURINHO, 2013, p. 64).

Essa metodologia como um jogo criativo abarca também as experiências estéticas com o audiovisual na escola, desafios vividos em um projeto educacional e na construção das estratégias e métodos para que o Projeto e o festival Anima Barretos pudesse continuar ‘vivo’.

A metodologia ‘guarda-chuva’, como tenho chamado, engloba várias formas de pesquisa neste trabalho, a docência e a experiência estética se entrelaçam na Autobiografia Pedagógica, nas Narrativas, nas Histórias de Vida, na pesquisa Qualiquantitativa e na Pesquisa Educacional Baseada em Arte (PEBA) com foco na cultura visual.

Proporcionando lembrar o Projeto Anima Barretos, e todo trabalho realizado nas escolas com a criação de animações. Reconhecendo as potencialidades do trabalho colaborativo, criativo e cultural, desenvolvido dentro das escolas.



Figura 15- Portfólio Digital, drive Anima Barretos de 2007 a 2018.
Fonte: Acervo pessoal.



Figura 16 – Portfólios do Projeto Anima Barretos
Fonte: Acervo pessoal.

FRAME 2A: AUTOBIOGRAFIA PEDAGÓGICA: REMEMORAR

Para rememorar os doze anos de realização do Projeto e do Festival Anima Barretos, e escrever essa Autobiografia Pedagógica que abarca as três camadas da minha Pele Pedagógica, revisei os portfólios digitais no drive do festival (Figura 15) e os portfólios físicos.

Ainda neste contexto, os portfólios contêm, as fotos, as entrevistas gravadas trazendo falas dos professores, alunos e ex-alunos, dos gestores educacionais, as avaliações escritas pelos professores nas capacitações. Elaborei também, um formulário on-line com questionamentos sobre o

festival e ações nas escolas, enviados à professores, gestores educacionais e pessoas que fizeram parte dessa história. Realizei pesquisas bibliográficas (Figura 18) sobre: a utilização do audiovisual na educação; tecnologia e educação; história da animação brasileira, para conhecer os desbravadores da animação nacional, e entrevistas via e-mails e WhatsApp com animadores brasileiros. Percebendo que haviam muitas escolhas a serem realizadas e um jogo a ser criado para narrar a vida desse Festival.

Nos questionamentos dos formulários de pesquisa

on-line, conhecendo os professores, e suas dificuldades no dia a dia, principalmente de tempo, optei por quatro questionamentos descritivos, subjetivos e qualitativos. O objetivo era que os participantes pudessem rememorar as edições do festival em qual participou, e que escrevesse na sua visão, quais os momentos mais significativos do Projeto Anima Barretos.

As questões foram enviadas entre os dias 01 e 10 de dezembro de 2019, pelo WhatsApp, Facebook e E-mails, com prazo para entrega até 10 de fevereiro de 2020, enviei um total de 61 formulários dos quais recebi 41 feedbacks. Sabemos quantas atribuições os professores têm a fazer, por este motivo coloquei um prazo de 2 meses para o retorno dos formulários. Vale ressaltar que respostas foram enviadas até o

dia 15 de Maio de 2020, considere todas as respostas, mesmo as recebidas após o prazo estipulado, pela importância dos relatos e as justificativas pessoais dos professores, infelizmente alguns por motivos de saúde, em especial relatos de depressão.

Para instigar a escrita, no início do formulário ressaltou a importância das pessoas que fizeram parte da História do Anima Barretos e para qual propósito será utilizado.

Nos primeiros formulários de pesquisa recebidos, percebi que as respostas dos professores se limitavam a uma linha, perguntei para uma Professora se ela não poderia detalhar mais o trabalho realizado por ela, e a resposta foi “Posso enviar por e-mail, porque só tinha uma linha”, então coloquei

Anima Barretos...12 anos de animações
criadas pelos alunos do Ensino Fundamental e
Médio das escolas estaduais e municipais de
Barretos e região.

Você fez parte da história do Anima Barretos!

Provamos que era possível!!!

*Gostaria de convidá-la(o) a colaborar **relembrando** essa
história, para transformar em conhecimento as ações
realizadas com esse projeto.*

*As informações serão utilizadas na minha pesquisa de
Doutorado junto a Universidade de Brasília - UNB, sob a
orientação da Prof^a Dr^a Thérèse Hofmann.*

Lurdinha

Figura 17 - Print do início da página do Formulário de Pesquisa on-line. Fonte: Acervo pessoal.

a frase no final de cada pergunta explicando “Obs.: As linhas aumentam conforme você escreve”.

Os questionamentos foram diferentes para cada um dos grupos pesquisados: Para os Professores - Descreva como você trabalhou o Projeto Anima Barretos com os alunos (especifique se as ações foram com o Ensino Fundamental ou o Médio)? Quais foram suas dificuldades e facilidades para realizar o trabalho com o Projeto Anima Barretos? Na sua opinião o Anima Barretos é importante para o ensino de Arte no Brasil? Se sim, em quais aspectos? Lembrou de alguma coisa especial, engraçada, ou que mereça destaque...conta pra mim!!!, a última questão se repete em todos os formulários.

Para os Dirigentes de Ensino, PCNPs e para os outros participantes que fizeram parte da história do projeto, os questionamentos foram: Como você avalia o desenvolvimento do Projeto Anima Barretos na DE - Barretos? Na sua

visão, quais as dificuldades e facilidades para o desenvolvimento do Projeto Anima Barretos? Na sua opinião, existe relevância no desenvolvimento de projetos como o Anima Barretos pelos órgãos centrais da Educação? Se sim, em quais aspectos, no caso DEs?

Para os PCs as perguntas eram: Como você avalia o desenvolvimento do Projeto Anima Barretos em sua escola? Na sua opinião houve mudanças nas habilidades dos alunos que trabalharam com as animações? Se sim, quais? Como você avalia o desenvolvimento do Projeto Anima Barretos na DE - Barretos?

As respostas recebidas nos formulários, depoimentos por e-mail, pelo WhatsApp e os registros fotográficos que são textos visuais, ratificam o processo histórico do Projeto Anima Barretos.



Figura 18 - Livros utilizados na pesquisa bibliográfica.
Fonte: Acervo pessoal.

FRAME 2B: AUTOBIOGRAFIA PEDAGÓGICA

Essa pesquisa é uma Autobiografia Pedagógica. Ela entrelaça a narrativa com as minhas experiências com o Projeto Anima Barretos e as práticas pedagógicas dos professores de Arte. O desafio é contar as várias histórias vividas durante os 12 anos de existência desse projeto.

A história de vida é um texto. [...] É algo vivido: com uma origem e desenvolvimento, com progressões e regressões, com contornos muito preciosos, com suas figuras e seu significado. Eu devo abordar este texto com humilde atenção, silenciando o “aventureiro interior” (IAVELBERG, 2003, p. 17).

O “Ensino é a pesquisa realizada em relacionamentos carregados de significados com os aprendizes” (IRWIN, 2008, p. 94). Na construção do Anima Barretos, pensei nas possibilidades de conexões entre a apropriação e acesso da linguagem cinematográfica e dos diferentes códigos culturais pelos professores e alunos, e incorporá-los em suas práticas ampliando o seu repertório cultural, pois são as memórias pedagógicas que me fizeram uma pesquisadora, sem deixar as raízes da sala de aula; afinal é lá que tudo nasceu, e criei minha identidade como arte-educadora.

Delory-Momberger (2014, p. 285) pergunta “como pode a subjetividade inerente à biografia fundamentar um conhecimento de tipo científico?” Ela responde citando Franco Ferrarotti, o qual analisa essa prática como sendo,

Longe de refletir o social, o indivíduo se apropria dele, mediatiza-o e filtra-o o retraduz projetando-o numa outra dimensão, a da subjetividade. Não pode abstraí-lo, mas também não o sofre passivamente, pelo contrário, reinventa-o a cada instante (FERRAROTTI, 1983, p. 51 apud DELORY-MOMBERGER, 2014, p. 285).

Reinventar, rememorar, escrever e reescrever, qual é o papel da arte nessas construções autobiográficas? As pesquisas em arte apontam discursos das experiências de cada sujeito com as Linguagens da Arte: as Artes Visuais, a Música, a Dança e o Teatro), e aos docentes em suas relações com as aprendizagens em arte, todas acabam envolvendo as relações humanas, sociais e culturais

O interesse pela pesquisa autobiográfica acontece em um movimento que envolve diversos autores de países como: Suíça, França, Canadá, Estados Unidos, Argentina, Portugal, Espanha e Brasil. Corroborando com os pensamentos de teóricos como Nóvoa, Josso, Larrosa, Benjamin, Ferrarotti, Delory-Momberger, entre outros.

[...] uma vez que, nessa abordagem, a própria pessoa é, simultaneamente, narrador e tema da narrativa, produzindo conhecimento durante o trabalho autobiográfico, através da exploração da narrativa de suas experiências e de seus processos formativos. (NOGUEIRA, PRADO, 2010, p. 189).

Os referenciais teóricos são fundamentais para podermos analisar o processo vivido e escrito. Essa metodologia que expressa inquietudes do ser humano de continuar narrando suas experiências e sua realidade simbólica. Como analisar o percurso de uma história de vida? Delory-Momberger (2014) considera três conjuntos de materiais: conhecimento de si, dados biográficos e contexto dos percursos biográficos.

O “movimento do vaivém” (DELORY-MOMBERGER, 2014, p. 299) necessita de reconstituição dos fatos, para rememorar os caminhos trilhados nas formações com os professores, alunos, organização do festival, mudanças nas políticas públicas entre outros assuntos da História do Projeto Anima Barretos, requer do pesquisador a interpretação dos escritos; contudo as histórias de vida resistem a ‘realidade’ ou ‘ficção’, são histórias ‘únicas’,

[...] percebi que não são só as minhas incertezas e angústias, quanto a maneira de se trabalhar, notei que todos somos assim. E é assim que vamos escrevendo a nossa história como educadores (FABRO, 2007, p.128).

A professora se abriu quanto a suas incertezas e angústias, e acrescentou a importância de estar escrevendo uma história com seus pares. A mesma, foi uma das participantes do Grupo Focal, uma das metodologias de pesquisa que utilizei no mestrado. Considero que essas ações envolveram como objetivo não apenas a pesquisa realizada, mas

a rememoração das metodologias utilizadas em sala de aula. Oportunizou a formação continuada do professor, criando laços entre a Formadora de Educadores, papel desenvolvido por mim, e os professores de Arte de Barretos.

A investigação qualitativa se tornou um ‘jogo’, segundo Irene Tourinho (2013, p. 63), o qual, cada vez mais se abre em múltiplas possibilidades. O Professor Dr. Guilherme Vergara (Universidade Federal Fluminense) no dia da minha banca final do mestrado (a qual gravei) ele disse “Você desenvolveu uma outra coisa com os professores, a motivação intrínseca e uma metodologia de estar junto com os professores, eu sei lá...você criou uma outra coisa... um Grupo Multifocado” (VERGARA, 2007).

Durante os anos de contato com os professores, o nosso estar junto apresentou características da motivação intrínseca.

Os indivíduos experimentam a motivação intrínseca quando suas necessidades inatas de autonomia (estar no controle de sua própria vida e agir em harmonia com seu eu interior), competência (capacidade de lidar de modo eficaz com o meio que o cerca) e relacionamento ou conexão (desejo de interagir, de conectar-se com as pessoas e de fazer algo em benefício dos outros) são satisfeitas. Essas três necessidades básicas são os nutrientes da proatividade, [...] (MATTA; VICTORIA, 2019, p. 1).

Fatores como autonomia, competência e relacionamentos, foram desenvolvidos durante as relações entre os professores e suas ações junto ao Projeto Anima Barretos, no Grupo Multifocado, como nomeou Vergara, os docentes se engajavam nas situações de aprendizagens e em estudos desafiadores, comprometidos e proativos diante dos educandos. Sendo assim, percebe-se a motivação intrínseca, a satisfação e prazer dos docentes ao reconhecerem a evolução dos trabalhos dos alunos e o seu próprio aperfeiçoamento na organização do processo de aprendizagem da Linguagem da Animação na escola, principalmente porque tinham liberdade de escolha de formas de trabalhar.

Todas as relações e ações vividas nesse percurso são permeadas pela tentativa de aquietar o meu ‘aventureiro-interior’ para narrar essa história.

FRAME 2: JOGO GUARDA-SOL

O texto de Irene Tourinho ‘Metodologia(s) de pesquisa em Arte/Educação: o que está (como vejo) em jogo?’ (2013, p. 63) foi estudado por mim para o Seminário de 18 de setembro de 2017, para a disciplina Metodologia de Pesquisa de Educação em Artes Visuais ministrada pela Professora Doutora Tatiana Fernandez. Ao ler a palavra ‘jogo’ logo veio a ideia de criar um jogo utilizando palavras do texto.

Dentro do que está em ‘jogo’ ao realizarmos uma pesquisa, e como criar o jogo, ao ler o texto no excerto citado no início desse texto, apareceu a segunda palavra que me chamou a atenção ‘guarda-chuva’.

Por que o guarda-sol? (Figura 18) Porque em um guarda-chuva não caberia o grupo de alunos da Professora Tatiana. No Jogo Guarda-sol, nas gotas numeradas (Figura 19) estavam escritas palavras do texto, penduradas em um guarda-sol, os participantes a princípio com olhos vendados, ao abrir escolhiam 3 gotas e a leitura seguia os números para desencadear as discussões.

Irene Tourinho, alerta sobre o caráter provisório das investigações.

[...] a pesquisa, à docência e as experiências estéticas são produtivas nesse sentido – está ameaçada, e potencializada, pela nossa capacidade de continuar indagando, investigando e criando outras verdades provisórias (TOURINHO, 2013, p. 69).

Os questionamentos, sempre foram fundamentais para que o Festival Anima Barretos fosse se transformando a cada ano e principalmente para a sua continuidade nas mais variadas formas, tanto na organização na escola, em tal grau que prosseguem nesta pesquisa.

O Projeto Anima Barretos, sempre foi carregado de subjetividade, poética e criação, ao longo desses onze anos de festival, aprendi a observar as mudanças que eram necessárias para que o festival continuasse “vivo”. Neste percurso de pensar e rever a prática, em um movimento reflexivo com questionamentos, sempre me senti responsável pelas relações estabelecidas durante o processo de organização das capacitações e organização do festival, solicitava a colaboração dos professores quanto as minhas observações e ou sugestão de algum professor, para compreendermos as particularidades do processo que estamos construindo juntos.

Ao mesmo tempo em que o festival foi acontecendo durante os anos, eu e os professores fomos vivendo experiências significativas, as quais resolvi transformar em uma pesquisa, reconhecendo que toda bagagem acumulada deve ser transformada em conhecimento. (FABRO; HOFMANN, 2018, p. 191)

O desafio é evocar as lembranças e remexer a gaveta de guardados para me transformar no “[...] narrador, este sujeito indôcil, não se limita ao vivido, perscruta o real tomando-lhe representações e criando - sim, rememorar é criar - uma nova existência” (SOUZA; SOUZA, 2015, p.182).

A criação do jogo para o Seminário da disciplina ‘Metodologia de Pesquisa de Educação em Artes Visuais’, no qual, trouxe o texto em gotas, algumas inquietantes demonstram que a questão das verdades provisórias nas pesquisas precisam ser destacadas. Na gota 19 aparecia as Titânicas Interrogações, pois os estudantes chegam as universidades na ânsia de encontrar ‘a verdade’, mas elas são cada vez mais instáveis.

A gota 24, apresentava o que mais inquieta um pesquisador e docente, o ‘como narrar’, como escrever, quais imagens escolher. São tantas decisões a tomar, o pesquisador se constrói e reconstrói durante seus estudos, relaciona-se com os participantes, mas não pode deixar para trás suas próprias histórias e experiências cotidianas; enfim a pesquisa pode apresentar caminhos para uma docência que atenda as mudanças do mundo atual, cada vez mais rápidas, mas é necessário estarmos atentos e abertos para continuarmos indagando.

Neste estudo abordo meu percurso profissional permeado pelos caminhos trilhados pelo Projeto Anima Barretos, e o entrelaçamento das relações com os docentes de Arte e esses com o trabalho dos alunos, são histórias de vidas individuais e coletivas, as quais

[...] constituye la característica principal de la perspectiva metodológica de las historias de vida es su finalidad, que no es otra que conectar las narrativas personales y biográficas de profesores e investigadores con su contexto sociocultural, histórico e institucional (HERNÁNDEZ, 2011, p. 20).



Figura 19 – Jogo Guarda-Sol
Fonte: Acervo pessoal.



Figura 20 - Gotas do Jogo Guarda-Sol
Fonte: Acervo pessoal.

As camadas da pele que constituíram a Professora de Arte, a formadora de professores e a pesquisadora, se misturou com as várias camadas das peles pedagógicas dos professores de Arte de Barretos, gerando um campo de força no contexto da escola, na sua comunidade, na DE, conquistando outros espaços e construindo novas histórias.

Neste contexto, para narrar as histórias do Projeto Anima Barretos, percebi nos registros das capacitações, nas trocas de e-mails, WhatsApp, nas respostas das perguntas do formulário on-line, entre outras formas de contato com os docentes, um jogo de “vaivém”, os quais apontaram formas de lembrar o tempo vivido.

Corroborando com Paul Valéry

Peço desculpa de me expor assim, diante de vós, mas considero que é mais útil contar aquilo que vivemos do que estimular um conhecimento independente da pessoa e uma observação sem observador. Na verdade não há nenhuma teoria que não seja um fragmento, cuidadosamente preparado, de uma autobiografia (VALÉRY, 1931 apud NÓVOA, 2009, p. 12).

Tudo o que eu vivi nesses anos, são conhecimentos que estão impregnados nas minhas memórias; afinal “O narrador é o homem que poderia deixar a luz tênue de sua narração consumir completamente a mescla de sua vida.” (BENJAMIN, 1985, 221).

Nesse trabalho de lembrança, procurei articular as experiências narradas, as práticas formativas, e evidenciar as aprendizagens durante os anos de organização do Festival Anima Barretos.

Além desses processos, a metodologia ‘guarda-chuva’ foi fundamental para que essa pesquisa fosse realizada, a Autobiografia proporcionou lembrar, recriar as estratégias vivenciadas e narrar essa história. As Histórias de Vida apontaram o conhecimento de si e o contexto biográfico pedagógico, tanto meu quanto dos professores de Arte. A pesquisa Qualiquantitativa proporcionou olhar o projeto quanto ao seu desenvolvimento subjetivo e quanto ao número de animações realizadas pelos alunos durante os anos de sua realização.

E para finalizar a PEBA, visando o desenvolvimento da cultura visual, e todas as incertezas experimentadas nos 12 anos de projeto. Como diz a gota 8 do Jogo Guarda-Sol, o pesquisador recomeça, sistematiza, faz escolhas e desatina

também.

No Frame 3, Animação no Brasil apresento animações e seus animadores, sonhadores que vislumbram ver a animação nacional conhecida e reconhecida, principalmente dentro do território brasileiro.



FRAME 3

ANIMAÇÃO NO BRASIL

FRAME 3: ANIMAÇÃO NO BRASIL

O Brasil produz animações desde o início do século XX. No cinema de animação, o sonho e a realidade são transformados em fantasia, um mergulho em ilusões. O clima de imagens possíveis e impossíveis são vividos pelos espectadores, às vezes com maior complexidade que o próprio cinema.

A magia do cinema de animação, atrai crianças, adolescentes e adultos, os quais se deleitam ao assistir animações. Nesse mundo de rápidas transformações, a animação está em cada geração, nos desenhos animados da TV aberta, nos canais por assinatura, no filme do cinema, na propaganda da TV, num aplicativo, em jogos digitais mais diversos, na arte digital, etc.

A história da animação desvela como são criadas e produzidas, quem são as pessoas por trás das narrativas, quais são as técnicas utilizadas, e como mudaram as formas de exibição através dos tempos.

E sobre a animação brasileira o que sabemos? Marcelo Marão defende “é fundamental sabermos de onde viemos e quem percorreu essa trajetória” (2017, p. 12).

Assistimos e conhecemos mais animações norte-americanas, e inclusive os animês, as animações japonesas, que sobre a história da animação brasileira. Primeiramente é necessário esclarecer o que é cinema de animação. Antônio Moreno (1978, p. 8) define que “segundo a ASIFA (Association Internationale du Film d’Animation), em seu boletim nº 01, de maio de 1961, pág.4, entende-se cinema de animação como “toda criação cinematográfica realizada, imagem por imagem. [...]”.

O desenho animado é uma das modalidades da animação; o cinema de tomada direta é o filme comum; já a animação é uma sequência numa dimensão de irrealidades não perceptível aos olhos antes de sua execução.

O cinema de animação apresenta cada vez mais relevância no mundo todo. O diretor Stephen Bosuston, vislumbrava a sua expansão.

Novos estúdios de animação estão sendo fundados nas principais cidades do mundo, e as Universidades começaram a incluir curso de animação em seus currículos cinematográficos, mas o curso da animação está progredindo também no campo da programação de TV e da produção de longas-metragens para o cinema (STEPHEN BOSUSTON apud MORENO, 1978, p. 2).

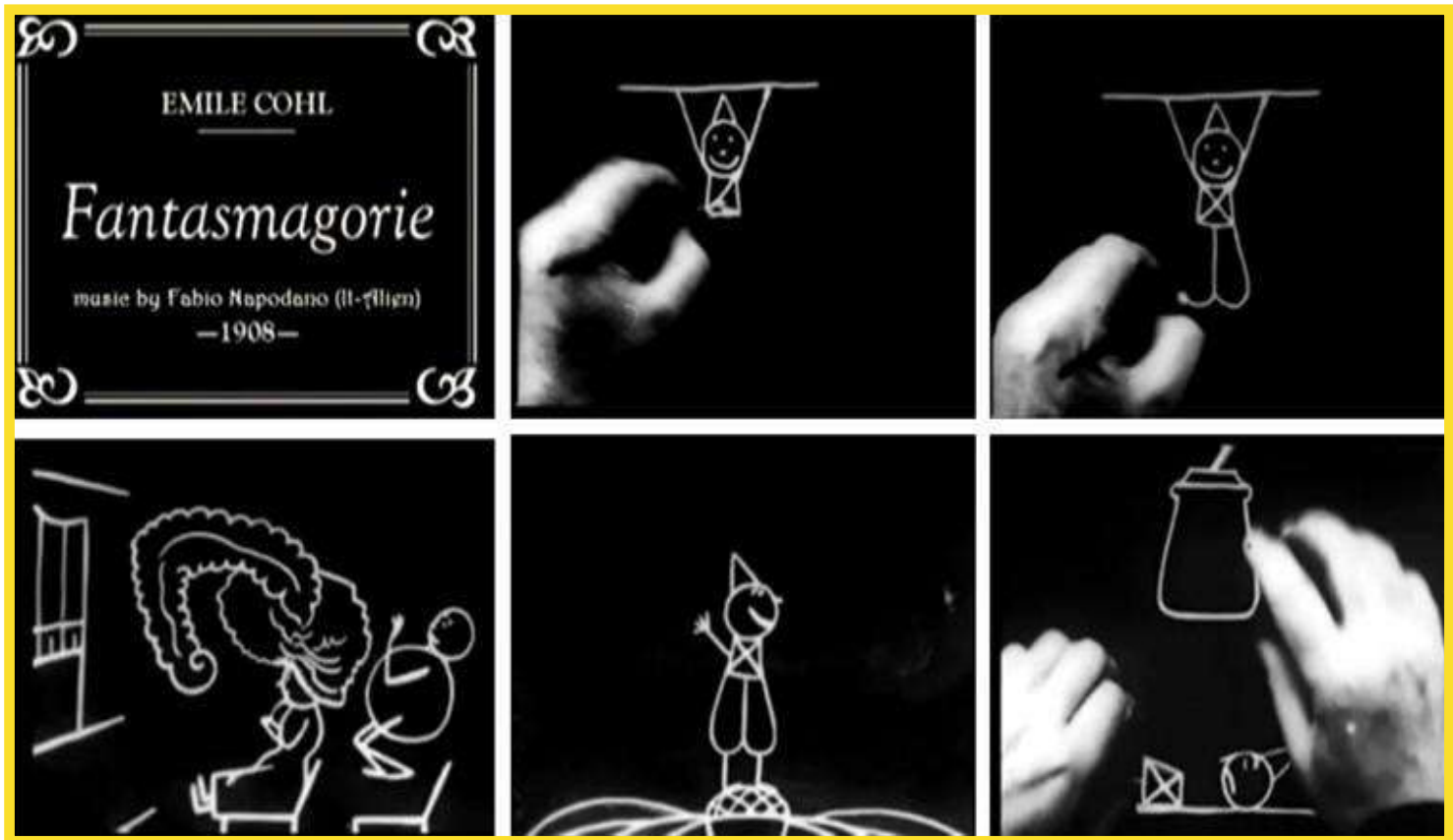
As expectativas se agigantam, quando pensamos que hoje temos animadores brasileiros de renome internacional, como por exemplo: Carlos Saldanha (A era do gelo), Rosana Urbes (Mulan, Disney, Guida) entre outros, e os encantos dessa produção poética e criativa penetra cada vez mais na fantasia humana.

É válido ressaltar que, desde a Lanterna Mágica inventada de 1640, existem uma gama de inventos com objetivo de demonstrar imagens em movimento. O Cinema de Animação, desde sua invenção oficial em 17 de agosto de 1908, apresenta características que envolvem a arte e avanços tecnológicos. O cinematógrafo dos Irmãos Lumière (1895) possibilitou e descomplicou a criação da magia da animação por Émile Cohl, por disponibilizar formas mais práticas de mover os desenhos.

Emile Cohl em 1908, criou Fantamagorie (Frame 1), o nome da história vem do fantasmógrafo, uma lanterna do século 19 que projetava imagens sombrias na parede. Com cerca de setecentos desenhos e duração de 1 minuto e 20 segundos, é considerada a primeira animação, porque os desenhos foram fotografados frame a frame.

Cohl, foi cartunista, piadista, debatedor, pintor, poeta, fotógrafo, desenhista, escritor de peças teatrais e ilustrador, apresenta duas influências em seu trabalho: o teatro de marionetes e a caricatura política. Trabalhou no estúdio Gaumont em 1907, onde recebeu o convite para transformar suas histórias em quadrinhos em animações, neste estúdio aprendeu técnicas e criou seu estilo, com narrativas que elevaram a animação como arte.

Apesar do cinema de animação ter a paternidade na França, foi nos Estados Unidos que se desenvolveu a indústria da animação para atender a paixão do público. E no Brasil como aconteceu a produção de animações? E hoje, quais são os fomentos e obstáculos para a produção de animações brasileiras?



Frame 1 - Fantasmagorie.
Fonte: Fantasmagorie (1908).

FRAME 3A: O INÍCIO



Frame 2- O Kaiser
Fonte: Moreno (1978, p. 52).

Em 22 de janeiro de 1917, “O Kaiser” foi exibido no Cine Pathé, na cidade do Rio de Janeiro, criado por Álvaro Marins conhecido por Seth, chargista, diretor e produtor independente de cinema de animação. Na charge animada, Marins desenha o líder alemão Guilherme II sentado à frente de um globo colocando um capacete, representando o controle sobre o mundo; o globo cresce e engole o Kaiser. No Brasil, a memória da primeira animação se perdeu. Somente alguns fotogramas e matérias de jornais da época sobram para comprovar a sua realização, os quais foram encontrados pelo pesquisador Antônio Moreno (MARÃO, 2017).

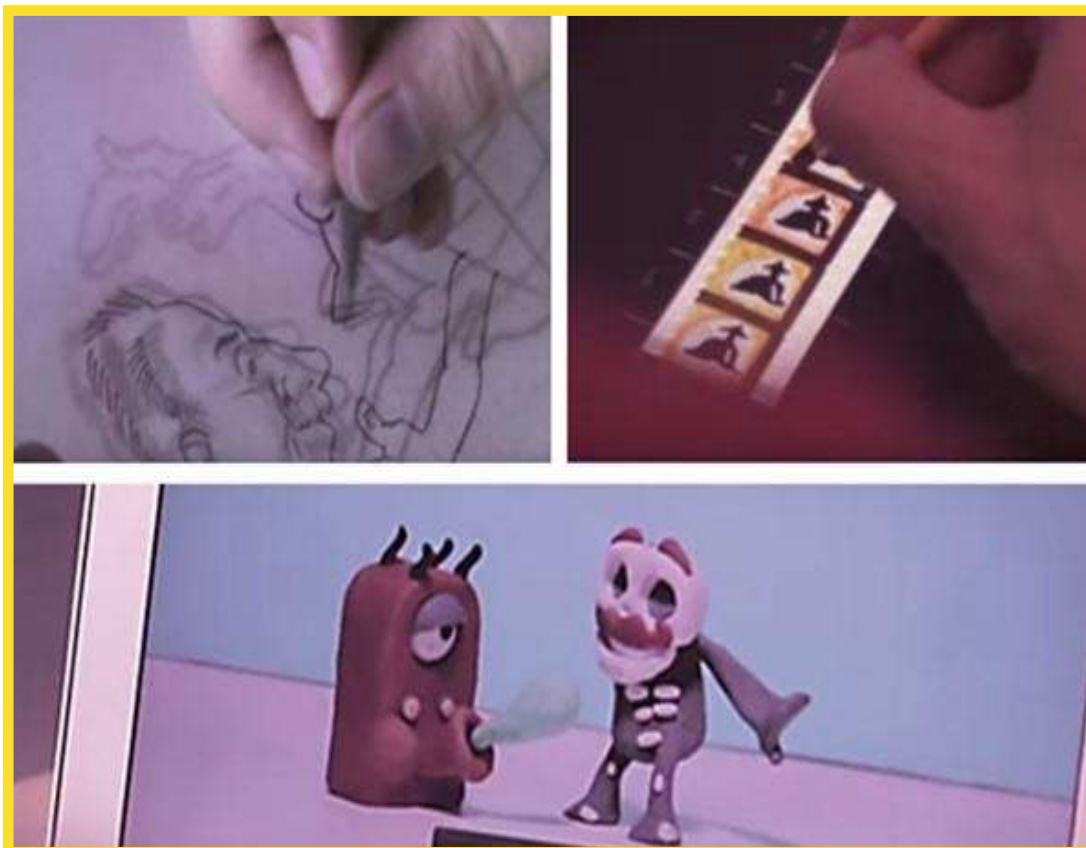
Em 2013, Eduardo Calvet convidou um grupo de animadores brasileiros renomados para recriar ‘O Kaiser’, o documentário ‘Luz Anima Ação, no qual misturam diversas técnicas de animação com o título ‘Reanimando O Kaiser – Animação Coletiva’ (Frame 3). Realizada por: Marcelo Marão – animação 2D tradicional, Zé Brandão- animação vetorial, Pedroluá – stop motion, Stil - animação em papel sulfite, Rosana Urbes - metalinguagem 2D, Diego Akel – pixilation

e pintura no tempo, Marcos Magalhães - animação em película, Fabio Yamaji - light painting. O resultado final reflete a diversidade da animação brasileira.

O Kaiser foi exibido por apenas três dias, de 22 a 24 de janeiro de 1924, mesmo sem o destaque devido ao seu autor. Seth passou a se empenhar ao desenho de propaganda, trabalho que lhe oferecia maior renda financeira e exibição da sua obra.

Por volta de 1930, ainda trabalhando em publicidade, Seth, em uma de suas declarações numa reportagem da revista “Cinearte”, advertia o fator da qualidade que era possível com um bom financiamento e material adequado para a realização de um filme animado, coisa que já acontecia com os americanos e que, aqui, mesmo as informações técnicas demoravam muito a chegar (MORENO, 1978, p. 67).

Seth considerava a importância do financiamento de um filme animado, assunto detalhado pelo animador Fernando Gutiérrez em sua entrevista no final deste frame. Além dos fatores levantados por Seth, o crítico e historiador



Frame 3 - Reanimando O Kaiser
Fonte: Reanimando O Kaiser (2013).

Jean-Claude Bernardet (2009, p. 21), ressalta que “não é possível entender qualquer coisa que seja do cinema brasileiro se não se tiver em mente a presença maciça e agressiva, no mercado interno, do filme estrangeiro”, fatores que, apesar de passados quase um século, são atuais nos processos vividos por animadores e estúdios de animação no Brasil.

Proveniente de Kansas City, Walt Disney chegou a Nova York em 1923 para montar seu primeiro estúdio de desenhos animados. Com a Série ‘Alice em Cartolândia’ e o ‘Coelho Oswald’ obteve êxito comercial. Segundo Moreno (1978, p. 52), a segunda grande data da história do desenho animado mundial, foi em 1928 com a criação do Mickey, utilizando a própria voz.

Disney enlouqueceu o público e o sucesso abriu espaço para a indústria da animação americana, a animação transforma-se em um mercado e o trabalho artístico em profissão. Enquanto no Brasil, o cinema de animação estava engatinhando, a indústria de cinema norte-americana criava espaço e crescia em vários países.

As revistas em quadrinhos são referências como

inspiração de várias animações, percorrendo os mesmos caminhos dos Estados Unidos. Em 26 de abril de 1917, a animação ‘Traquinices de Chiquinho e seu inseparável amigo Jagunço’ de criação do inglês Outeault, desenhado pelos brasileiros Loureiro e Storni, produzido pela Kirs Films, foi exibida no cinema Haddock Lobo, baseada em personagens da revista Tico Tico. “Essa película se destaca por ser um dos primeiros filmes a levar às telas personagens e situações tipicamente brasileiras [...]” (ISRAEL; CONTE, 2015, p.2).

Nas três primeiras décadas do século XX, o termo “cavação” a princípio discriminatório, era utilizado por jornalistas e cineastas, quando se referiam a conseguir os recursos financeiros para a produção de seus filmes, o qual poderia ser: um rico fazendeiro, um dono de fábrica ou o Estado.

A Rossi-Film produz, em 1918, ‘As aventuras de Bille e Bolle’ os personagens desenhados por Eugênio Fonseca Filho (Fonck), foram inspirados em ‘Mutt e Jeff’, de Budd Fischer, a produção e fotografia é de Gilberto Rossi (Figura 21).

Segundo a sinopse da Cinemateca Nacional (2019),

esta animação era uma Película oficial do Estado para a propaganda no estrangeiro, no filme 'Bille e Bolle' os personagens sobrevoam o cinema Central, o Teatro Municipal, Parque do Anhangabaú, um Carregamento de café, o Pôr-do-sol na praia, ou seja, um panorama dos tesouros e belezas naturais do Estado de São Paulo. Essa película também se perdeu.

Percebe-se, já em 1928 a possibilidade de utilizar a técnica do quadro a quadro para explicar informações complexas, no documentário de longa-metragem 'Operação do Estômago de Luiz de Barros produzido em 1928, foi inserido

um minuto de animação sobre as operações realizadas pelo Dr. Benedito Montenegro, com o objetivo de apresentar o assunto de forma simplificada e de fácil entendimento (MORENO, 1978).

Esse início foi marcado pelas descobertas, sobre as possibilidades de utilização da animação, para facilitar o entendimento de um assunto ou como propaganda, e as questões de mercado começam a ser delineadas neste período.

MUY EN BREVE
ROSSI-ACTUALIDADES
PELÍCULA OFICIAL DEL
GOBIERNO DEL ESTADO DE S. PAULO

Los más sensacionales reportajes cinematográficos, destacándose la fiesta inaugural de la electrificación del ferrocarril de Sorocaba á Votucastim, con la presencia del Excmo. Sr. Dr. Washington Luis, Presidente del Estado, y otras autoridades. Detalladas informaciones sobre el terremoto, ocurrido en esta capital el día 27 próximo pasado mes de Enero. — Las últimas corridas efectuadas en el Jockey Club Paulistano, etc., etc.

Edición quincenal de la reputada fábrica nacional

ROSSI-FILM

cuyas producciones son el exponente máximo de la industria cinematográfica brasileña

Primera exhibición en el **Cine República**
Segunda exhibición en el **Teatro Congresso**
Tercera exhibición en el **Teatro Mafalda**

Para alquilar y demás informes dirigirse á

ROSSI-FILM

CAJA POSTAL, 283 — TELEFONO, BRAZ 132 Y 1095 — S. PAULO

Figura 21 - Anúncio de jornal da Rossi-Film editado em espanhol, 1921
Fonte: Cinemateca Brasileira (2011).

FRAME 3B: HERÓIS SOLITÁRIOS E O INCE



Figura 22 - Luis Seel e João Stamato, 1929
Fonte: BrasilAnima (2011).

Animadores que desenvolviam suas animações sozinho ou no máximo com um colaborador, era o mais comum neste início. Sonhavam com estúdios de animação como os de Disney, e assim transformavam suas casas em estúdios, mas não desistiam de dar vida a seus personagens.

‘Macaco Feio, Macaco Bonito’ é uma animação de 1929, inspirada nos desenhos animados dos irmãos Fleischer, os artistas Luis Seel e o fotógrafo João Stamato dão vida a um macaco que escapa da sua jaula, no Jardim Zoológico, passa por jaulas com o Mickey, a do Gato Felix e do Popeye. Rouba e esconde o urso de estimação de um garoto. O porteiro do local descobre o disfarce, e o macaco pula numa carroça e começa a arremessar ovos no porteiro, até que uma família o acomoda em sua casa (CINEMATECA BRASILEIRA, 2019).

Seel também produziria em 1930 o curta ‘Frivolitá’ (Frame 5), sobre as peripécias de uma moça em sua busca por mais alguns momentos de sono, enfrentando o despertador, o gramofone e um bando de gatos acumpliciados com um recolhedor de objetos descartados (CINEMATECA, 2019).

Em 1939, o cearense Luiz Sá produz ‘As Aventuras de Virgulino’ (Frame 6), que narra o rapto de uma mocinha por um vilão malvado e seu resgate por um valente mocinho,



Frame 4 - Macaco feio macaco bonito.
Fonte: Macaco feio macaco bonito (1929).



Frame 5 – Frivolità
Fonte: Frivolità (1930).



Frame 6 - As Aventuras de Virgulino
 Fonte: Luiz Sá Curta (1975).

com desenhos de formas arredondadas e pouco aparato técnico.

Luiz Sá encontrou dificuldades na distribuição de seu filme, e tem vetada pelo Departamento de Imprensa e Propaganda (DIP) de Getúlio Vargas sua intenção de encontro com Walt Disney, por ocasião de sua estratégica visita ao Brasil como parte da “política de boa vizinhança” norte-americana. Face a isto, as diversas dificuldades e perdas as esperanças de ter Disney como parceiro, desencantado com o cinema de animação com uma única cópia do filme. Luiz Sá a vende para uma loja de projetores de cinema, o dono corta a película em vários pedaços e cria um kit para os compradores de um projetor.

Sá foi o criador dos personagens Reco-Reco, Bolão e Azeitona que, durante anos, apareceram na revista infantil “O Tico-Tico”. Sá se dedicou a fazer desenhos para jornais, folhetos sobre saúde pública, nunca mais voltando a fazer uma animação.

A história da animação brasileira é muito instável. Mesmo quando foram criados os estúdios da Cinédia e Atlântida, não houve interesse de investimento nesse gênero do cinema. Walt Disney veio ao Brasil coproduzindo sete filmes de animação no pequeno período de estadia no país.

De acordo com Anita Simis (2008, p. 108) “[...] em 1940 foi criado nos EUA o Bureau Interamericano, destinado a promover a cooperação interamericana e solidariedade hemisférica”. Com base nesse acordo, em 1943 o Estado instituiu o Decreto nº 5.825, que estabelecia taxas que favoreciam a importação de filmes americanos.

Representantes da Metro-Doldwin-Mayer, além de

instigarem as relações comerciais entre Brasil e Estados Unidos:

[...] tinham por objetivo, mais que desequilibrar a concorrência com os filmes nacionais, realçar a solidariedade panamericana. O melhor exemplo do sucesso de tal política foi a negociação do Bureau com os estúdios Disney para a criação do ‘Zê Carioca’ (SIMIS, 2008, p. 108).

O Estado, com suas legislações interferiu negativamente, com mais essa desmotivação na produção de animações no Brasil. No ano de 1941. Em uma assembleia da Atlântida Empresa Cinematográfica do Brasil S.A., José Carlos Burle em seu discurso, afirmou que a empresa tinha por objetivo a produção de vários filmes com gêneros variados e assim, estabelecer a indústria do cinema brasileira, no entanto não há registro de animações produzidas pela Atlântida, retomo esse assunto no Frame 4 Linguagem Cinematográfica e Educação.

Neste contexto, Humberto Mauro um dos mais importantes pioneiros do cinema no Brasil, produziu uma animação para o Instituto Nacional de Cinema Educativo (INCE), em 1942 a que é considerada a primeira animação de bonecos do país, ‘Dragãozinho Manso: Jonjóca’ com montagem e fotografia de Humberto Mauro e Manoel P. Ribeiro, que envolvia diversas polêmicas técnicas por parte de alguns animadores, questionando se o filme é realmente uma animação.

A história é de Odylo Costa Filho, na adaptação para o cinema Lúcia Benedetti narra para as crianças que São Jorge luta e, ao invés de matar o dragão, resolve levá-lo para



Frame 7 - Dragãozinho Manso: Jonjôca
 Fonte: Dragãozinho Manso: Jonjôca (1942).

casa e ensiná-lo a ficar bonzinho. O mesmo procura fazer amizade com outros animais e pessoas, mas sua aparência assusta. Jonjôca conhece Maria Terezinha, sobrinha de São Jorge que se torna sua primeira amiga. O Dragão salva uma criança em perigo e se torna herói. São Jorge lhe dá o dom da invisibilidade, ele voa pelo mundo fazendo boas ações. Um dia um mágico o transforma em príncipe. Sob essa nova forma, se casa com Maria Terezinha e vai morar com sua amada na lua.

O primeiro longa de animação brasileiro 'Sinfonia Amazônica' (1953 - Frame 8), foi criado e produzido por Anélio Latini Filho. Em um estúdio improvisado em sua casa, ele produziu cerca de 500.000 desenhos, criou a sonorização e seus

procedimentos somente com a contribuição de seu irmão Mário Latini como Diretor de fotografia, fã de Walt Disney. Os personagens de Latini foram comparados aos de Disney, recebendo inúmeros prêmios no Brasil e no Exterior.

Sinfonia Amazônica, apresenta sete lendas brasileiras: 'Lenda da Noite' que narra o aparecimento dos vários animais da floresta; a 'Lenda da Lua e do Urutan' sobre o nascimento do rio; a do 'Fogo e do Jabuti' e a da 'Iara e do Arco-Íris. A história é contada a partir do personagem central 'Curumim', ao percorrer o rio Amazonas e cruzar com os personagens das lendas. Lattini ganhou vários prêmios nacionais e internacionais e é citado em várias obras sobre animação pelo mundo.



Figura 23 - Anélito Latini com seus personagens, produzidos por ele em madeira
Fonte: Adoro Cinema (2016).



Frame 8 - Sinfonia Amazônica
Fonte: Sinfonia Amazônica (1953).

“SINFONIA AMAZONICA”, primeiro desenho animado brasileiro, é lançado esta semana no Ritz São João. Deve-se esta proeza, que nos Estados Unidos é geralmente realizada por uma “equipe” de desenhistas, a uma única pessoa, Anelio Lattini Filho, que gastou vários anos nesse trabalho e elaborou milhares de desenhos. A fita se inspira em temas do folclore nacional.

Figura 24 - Sinfonia Amazônica, 1ª exibição, 13/01/1954
Fonte: Batista (2014).

A animação foi exibida no cinema Ritz São João/SP em 1954, conforme publicação do Jornal O Estado de São Paulo de 13/01/1954.

Apesar de todo esse sucesso, inclusive o financeiro, Lattini ressalta que foi “roubado”,

[...] além de todos os descontos com publicidade e promoção do filme ainda existia o roubo. [...] eles me mostraram uma carta forjada da exibição no Paraná, dizendo que o filme era uma bomba, logo isso seria a pseudo razão da baixa renda naquele estado. O interessante é que recebi, na época, várias cartas de pessoas que haviam assistido o filme dizendo que estava sendo um tremendo sucesso” (MORENO, 1978, p. 79).

Com as decepções, Lattini passou a se dedicar a publicidade (como exemplo os Pinguins da Antártica); no entanto procura produzir ‘Kitan na Amazônia’ em 1968, uma animação em cores. Porém, o projeto não se realizou por falta de incentivo do Estado. Anélio Lattini tentou relançar a animação ‘Sinfonia Amazônica’ em 1977, contudo esbarra na Lei brasileira, que impedia o relançamento de filmes após a censura. A sanção não ocorria com filmes estrangeiros, por exemplo a Branca de Neve de Walt Disney foi relançada várias vezes desde 1937.

Alguns estúdios foram pioneiros nesse período, mas como concorrer com a política da boa vizinhança, e com países que incentivavam a produção cinematográfica?

FRAME 3: EXPERIÊNCIAS POÉTICAS E FESTIVAIS

As experiências poéticas dos animadores desvelam suas técnicas ao criarem suas animações. A animação experimental é uma técnica que dispensa a câmera, o desenho, pintura, raspagem, som da animação são elaborados diretamente na película (filme).

No Brasil, em 1954 é realizado o I Festival de Cinema Internacional. Neste festival foi exibido o filme ‘Begone Dull Care’ (1949) do escocês, Norman McLaren da National Film Board of Canadá (NFB), referência nesta técnica. Ignácio Maia, animador que adotou o nome artístico de Roberto Miller, conhece o processo de animação direta na década de 1950 e se encanta com a possibilidade de “[...] ser um trabalho artesanal e não industrial.” (GARRÓZ, 2018, p. 66) como os ‘cartoons’ da Disney.

Roberto Miller se torna um aprendiz da técnica de McLaren, trocam correspondências ideias e aprendizados. Miller representou o Brasil em festivais internacionais, criou sua poética em filmes que foram premiados como Rumba (1957), Sound Abstract (1957), O átomo brincalhão (1961-1964 - Frame 9) e Boogie Woogie (1959).

Roberto Miller em depoimento esclarece a parte técnica:

“O Átomo brincalhão” foi realizado inteiramente sem auxílio de câmera, e pintado diretamente sobre a película virgem de 35mm, seguindo os impulsos sonoros de uma pista de som eletrônico. Possui cerca de 5.000⁴ desenhos abstratos, várias tonalidades de cores jamais alcançadas pelo processo colorido comum. [...] Embora o cinema abstrato não consiga amplo campo de divulgação por parte da crítica brasileira, é visto com bons olhos pelo público e por alguns diretores brasileiros que já reconhecem no cinema experimental uma ajuda para titulação de filmes (MORENO, 1978, p. 122).

Miller se estabeleceu em São Paulo, criando títulos e créditos de apresentação de filmes como: Lampião, Rei do Cangaço, Gimba, As amorosas (Frame 10) e propagandas como Varig em Varig (1957) e Nestlé em à Casa do Futuro (1967-68). Roberto Miller trabalhou na TV Tupi, TV Bandeirantes na década de 60 foi diretor do departamento

de cinema da TV Cultura. O seu fascínio pela animação, transforma Roberto Miller no apresentador do programa de animação Lanterna Mágica da TV Cultura, diferenciado por apresentar criações diversas e originais.

Rubens Francisco Lucchetti e Bassano Vaccarini, fundam o Centro Experimental de Cinema de Animação em Ribeirão Preto, São Paulo, em 1960, após assistirem filmes de Norman McLaren em um cineclube da cidade. O centro produziu onze curtas como Abstrações I (Frame 11) e recebeu menção honrosa pela animação ‘Tourbillon’ (1961) no festival Annecy, na França, um dos festivais mais importantes do mundo.

A década se 1960, foi efervescente para os festivais e mostras internacionais de animações; com isso a reunião de pessoas que se interessavam pelo assunto, despertando a coragem para divulgar as criações de cada país.

Em 1962, Miller, Vaccarini, Lucchetti, Jacques Deheinzelin e Carlos Vieira, organizaram o I Festival de animação do Brasil, realizado no Museu de Arte Moderna de São Paulo (MASP) (MIRANDA, MURARI, GARCIA, 2018, p. 337). Neste contexto, em 1965 aconteceu no MASP o ‘I Festival Internacional de Animação do Brasil’, com grande relevância para os trabalhos de Roberto Miller, Ypê Nakashima, filmes de propaganda e produções da Holanda e Inglaterra. O Centro Experimental de Animação de Ribeirão Preto recebeu grande destaque neste festival.

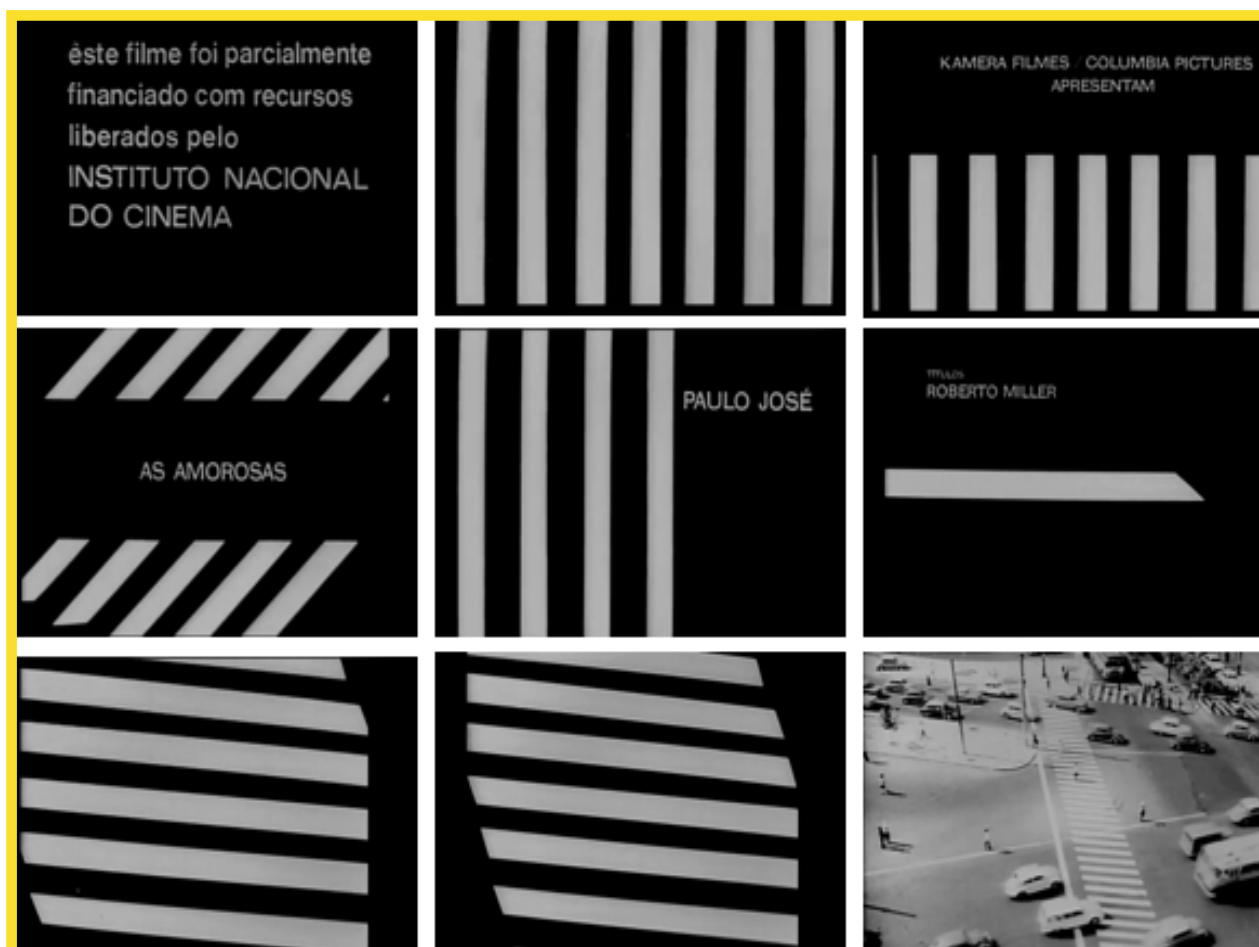
Percebe-se que as dificuldades eram muitas; mesmo assim, Lucchetti como produtor, diretor e relações públicas, atuando junto a imprensa e críticos internacionais, consegue divulgar o trabalho desenvolvido no Centro Experimental de Ribeirão Preto pelo mundo. O centro encerra os trabalhos em 1963, por falta de verba e por que Lucchetti se dedica a outras atividades e Vaccarini à artes visuais. As ações realizadas pelo centro e o trabalho de divulgação de Lucchetti, construíram no exterior a imagem da animação brasileira na época (GARRÓZ, 2018).

O INCE produziu filmes de animação com objetivos didáticos e educacionais, como por exemplo a animação ‘H²O’ (Frame 12) com direção de Guy Lebrun (1963), que conta as características químicas da água, e sua importância para a vida no planeta Terra.

⁴ Existe uma controvérsia sobre o número de desenhos, Miller declara que a animação possui 5.000, no entanto, no texto ‘Roberto Miller o átomo brincalhão’ de Roberto Maia, filho de Miller, a informação é de que “foi composto por 2.200 desenhos” (MAIA, 2014, p. 21).



Frame 9 - O átomo brincalhão
 Fonte: O Átomo Brincalhão (1961-1964).



Frame 10 - Créditos de Roberto Miller para o filme 'As Amorasas', 1968
 Fonte: Garróz (2020).



Frame 11 – Abstrato 1 – Centro Experimental de Ribeirão Preto
Fonte: Abstrato 1 (1960).



Frame 12 - H2O
Fonte: H2O (1962).



Frame 13 - Alfabeto Animado
 Fonte: Alfabeto Animado (1966).

Em uma parceria entre o INCE e o Studio de Desenhos Animados Guy foram produzidos desenhos animados com intuito de educar e alfabetizar os brasileiros através do audiovisual.

O 'Alfabeto Animado' (1966) foi uma série animada com seis episódios, produzida pelo INCE. Com o objetivo de ensinar com pequenas narrativas, eram apresentadas cada letra e seu uso nas palavras com a apresentação do 'Professor ABC'.

Neste mesmo contexto, a animação 'Inflação' (1966) de Jorge Bastos (Frame 14), com objetivo de falar sobre economia, comércio, moeda, e inflação. Esta última é apresentada na forma de uma mulher esclarecendo a desvalorização da moeda, seus altos e baixos, visando uma educação financeira da população (CINEMATECA, 2019).

O personagem 'Sujismundo' (Figura 25) foi criado por Ruy Perotti em 1952, para o Serviço Especial de Saúde, visando as campanhas de prevenção e eliminação de focos de doenças e higiene. 'Sujismundo e Dr. Prevenildo' fizeram sucesso na década de 70 com as crianças na campanha publicitária do governo 'Povo desenvolvido é povo limpo'.

Pouco conhecido, o segundo longa de animação brasileiro e o primeiro colorido, 'Presente de Natal' produzido por Álvaro Henrique Gonçalves começou a ser realizado em 1965 e finalizado em 1971. Assim como Anélio Lattini em

'Sinfonia Amazônica', sozinho desenhou os personagens, cenários, filmou, e inclusive, construiu a máquina de projeção e sonorização (BRASILANIMA, 2019).

Procurei uma imagem da animação Presente de Natal, na Cinemateca de São Paulo e Santos. Uma amiga indicou um jornalista pesquisador de Santos, que tentou entrar em contato com família de Álvaro Henrique Gonçalves, sem sucesso. No livro Trajetória do cinema de animação no Brasil, a autora cita o nome do diretor de animação e pesquisador Fernando Ferreira Garróz. Enviei mensagem no facebook e ele respondeu que tinha um jornal com a imagem e uma reportagem de 1971 (Figura 26), anexando as imagens na conversa no mesmo instante.

No longa de animação, Gonçalves narra a história de dois irmãos João e Mirian, filhos de um operário pobre que não ganham presentes no Natal. Na noite de Natal, Papai Noel surpreende João e Miriam, levando-os para viver uma aventura, conhecer o Brasil de leste a oeste, de norte a sul com o Saci Pererê, "[...] terminada a viagem Papai Noel os traz de volta e leva-os a um presépio "O presente foi dado pelo menino Jesus", João e Mirian acordam e contam o passeio aos pais." (FASSONI, 1971).

Álvaro Henrique Gonçalves era advogado, amazonense, produziu os 140 mil desenhos no período noturno das 9 horas às 3 horas da manhã. Ele ressalta a animação como futuro do cinema nacional.



Frame 14 - Inflação
Fonte: Inflação (1966).

Fiz o filme para crianças. Mas os adultos podem receber dele, muitas informações. Ou visualizar nos desenhos, as tradições das regiões brasileiras. Acho que é um trabalho original perfeitamente ajustado ao nosso espírito e a nossa gente. É uma maneira de mostrar a arte sem sofisticação. Minha ideia, agora, é industrializar o negócio, montar um estúdio. O gênero vende fácil basta ver o império que Disney construiu. O desenho animado é o futuro do cinema nacional, pelas possibilidades de tratamento com temas que o mundo desconhece. O primeiro passo está dado, resta continuar andando (FASSONI, 1971, p.23).

Gonçalves acredita no potencial da animação brasileira, mesmo com dificuldades de exibição e distribuição do seu filme, como ouviu de um exibidor paulista “É um gênero perigoso, não há mercado. Nós só queremos filmes americanos. O povo ainda adora Disney” (FASSONI, 1971, p.23). No entanto, a reportagem esclarece que apesar das adversidades o animador conseguiu com justificativas convincentes, janelas de exibição em São Paulo, Rio de Janeiro e outras capitais, e há indicações de interesse de italianos, israelitas, peruanos, uruguaios, chilenos equatorianos e argentinos.

As comparações com os desenhos americanos são inevitáveis. Álvaro Henrique Gonçalves fez uma animação com recursos técnicos da época no Brasil e afirma, “fiz um

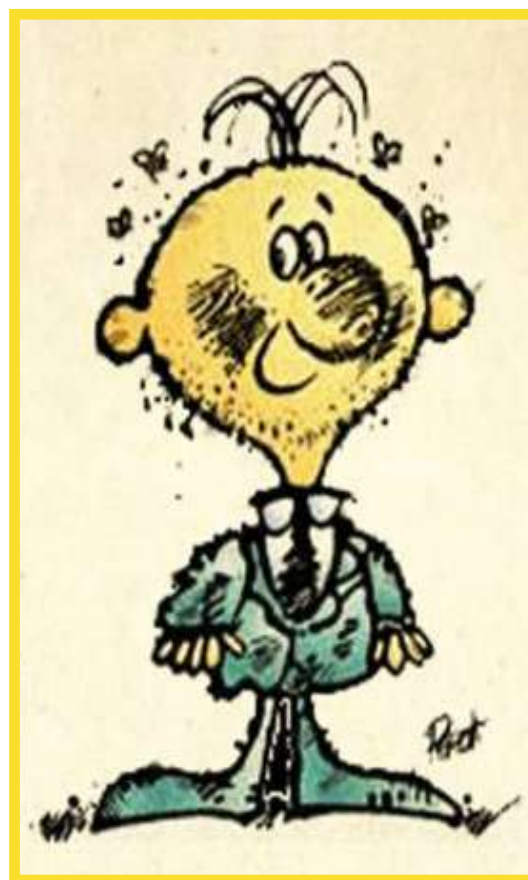


Figura 25 - Sujismundo
Fonte: Garcia (2018).



Figura 26 - Presente de Natal
Fonte: Fassoni (1971).

desenho primitivo porque não tinha possibilidade de fazer nada melhor. Não há aparato técnico disponível, nem tempo suficiente para se gastar num trabalho que exige sequênci-
cia” (FASSONI, 1971, p.23). Contudo, o animador não se enfraqueceu e já em abril de 1971, estava com outro projeto ‘As aventuras do Curumim’, não encontrei registros de sua realização. Perguntado sobre quais orientações daria para futuros animadores ele disse “Paciência. Muita paciência” (FASSONI, 1971, p.23).

Alunos da Escola de Belas Artes do Rio de Janeiro, criaram o grupo CECA (Centro de Estudos de Cinema de Animação) em 1967, com alguns curtas experimentais como ‘O Palhaço domador’, ‘O Revólver Justiceiro’ e ‘Negrinho do Pastoreio’. O coletivo se dissolveu e alguns componentes formaram o grupo Fotograma que

[...] tinha como intuito divulgar o cinema de animação amplamente e também pôr em prática realizações dedicadas ao gênero. [...], o grupo Fotograma promoveu diversas mostras do cinema de animação internacional,

lotando todas as sessões no Museu de Arte Moderna, além disso tinha um programa dedicado ao filme do gênero, no extinto Canal 9, do Rio de Janeiro (MORENO, 1978, p. 93).

O objetivo do grupo era popularizar o cinema de animação, influenciados pela animação experimental de Zélio, ‘no caos está contido o germe de uma nova esperança’, entre os seus integrantes estavam: Rui e Jô Oliveira, Pedro Ernesto Stilpen (o Stil), Carlos Alberto Pacheco e Antônio Moreno. Um ano depois o grupo terminou, seus integrantes continuam desenvolvendo trabalhos com curtas metragens de animação, propagandas, entre outros.

Neste período, foram elaborados curtas com técnicas de baixo custo, Stil foi um desses animadores, utilizando papel de embrulho para fazer suas animações. Stil se inspirou na suíte Batuque, para criar animação de mesmo nome, do compositor Oscar Lorenzo Fernández, e apresentou como personagens deuses e demônios da Amazônia e conta uma história antropofágica com desenhos coloridos, Stil explica:

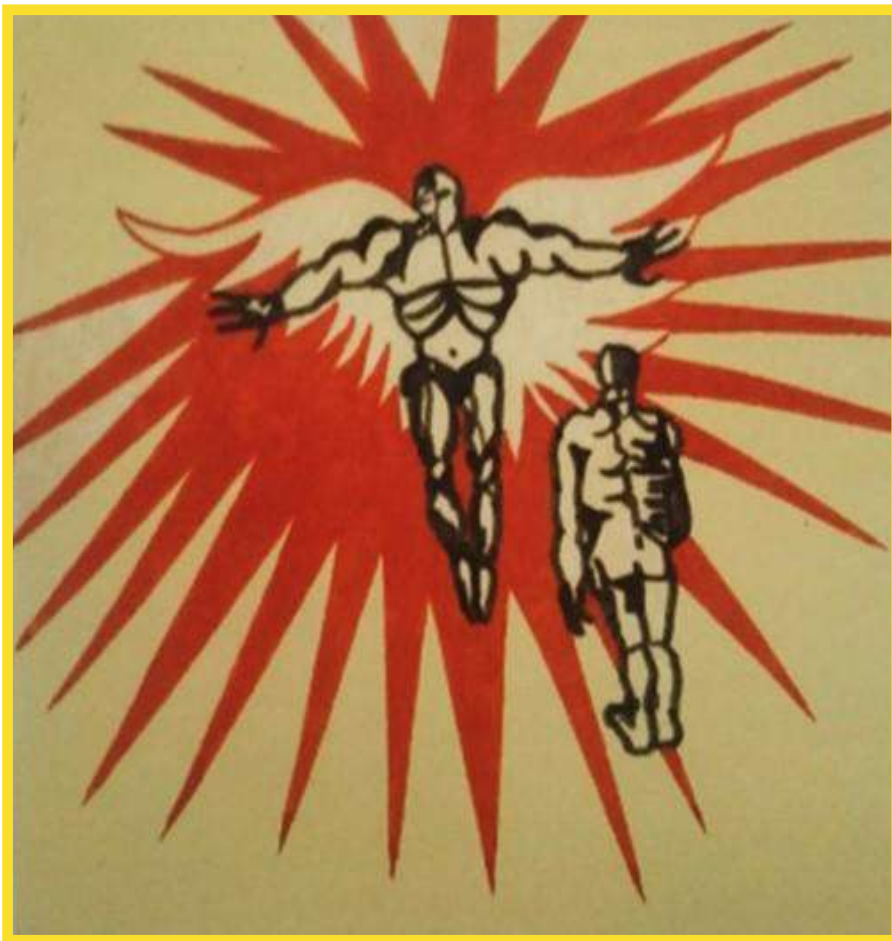


Figura 27 - Desenho em papel de embrulho animação Batuque.
Fonte: Marcheti (2017, p. 70).

(...) que usou o papel de embrulho devido à precariedade de recursos que nos obriga a estar “sempre criando novos meios de realização de um desenho animado”, ou seja, pela necessidade de se criar, procuramos por um meio de não ficarmos parados, embora, esse filme meu, o “Batuque”, tivesse sido mais elaborado se houvesse mais disponibilidade, um acesso aos meios técnicos ideais para sua realização” (MORENO, 1978, p. 99).

Dedicado à arte da ilustração e ao cinema, desenvolveu inúmeros trabalhos: Curtas Metragens, roteiros de live-action e animação, livros, ilustrações, diversos personagens como a atrapalhada dupla de detetives Antunes e Bandeira, Asdrubal, e diversos dos ‘plim plims’ da Rede Globo, seu trabalho estava em diversos programas como: Faça humor não faça guerra, Satiricom, Armação Ilimitada, entre outros.

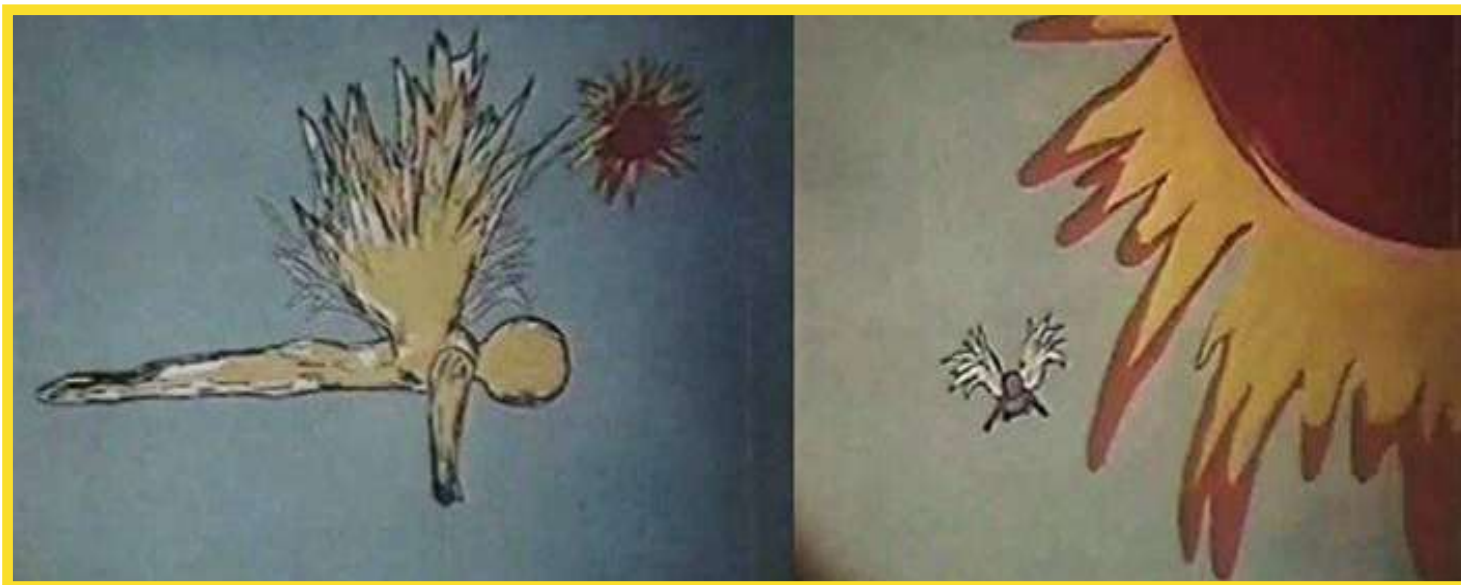
Antônio Moreno e Stil receberam o Troféu Humberto Mauro (1975) do Instituto Nacional de Cinema. Usando a mesma técnica do desenho no papel de embrulho, produziram a animação Reflexos(1974), através da metamorfose

de imagens Moreno dá vida ao ‘O Canto do Cisne Negro’, de Heitor Villa-Lobos, e Stil anima a música ‘Dança Brasileira’ de Camargo Guarnieri. No início da animação os autores comunicam que o filme é uma homenagem à cantora Emília Borba e seus fãs.

Com o fim do grupo Fotograma em 1974, Stil, Moreno e José Rubens Siqueira, fundaram o grupo NOS, com a finalidade de instigar a concorrência positiva entre os animadores, visto que os trabalhos eram desenvolvidos individualmente. Entre as criações estavam PHM (1974) de Siqueira e Ícaro e o Labirinto (1975 - Frame 15) de Moreno, que combinava cenas ao vivo e animação.

Em 1972, o imigrante japonês Yppe Nakashima, realizou o que é considerado o primeiro longa-metragem colorido de animação brasileiro, juntamente com Sylvio Renoldi (edição) e João Luiz de Araújo (produtor), chamado ‘Piconzé’ que, felizmente, está totalmente preservado e pode ser assistido na internet.

Piconzé (Figura 30) teve grande sucesso popular,



Frame 15 - Ícaro e o Labirinto
 Fonte: Ícaro e o Labirinto (1974).

inclusive em Portugal. O filme misturava narrativas japonesas, cordel e folclore brasileiro, a história acontece no Nordeste, em uma cidadezinha. Piconzé salva sua amiga Maria das garras do vilão Bigodão e figuras como o Curupira e o Saci são aliados para o final feliz. Os cenários foram criados com colagens utilizando materiais diversos.

O processo de criação do filme foi peculiar, Nakashima produziu os desenhos e improvisou caixas de sapato e recortes de revistas, para dar aspecto de profundidade e trazer mais textura aos desenhos. Os cenários não eram pintados e sim compostos por colagem, uma novidade no gênero. (MARCHETTI, 2017, p. 82)

Nakashima, além dos cenários construídos com colagens de revistas da época, pintava partes e recortava as texturas que ele usaria para compor a cena, escreveu o roteiro, produziu os bonecos, e seu filme foi notícia em revistas e em jornais, como exemplo, na revista Manchete e nos jornais Folha de São Paulo e Gazeta. Daniel Werneck (2018, p. 75) ressalta que “Em Piconzé, Brasil e Japão se misturam a faroestes e castelos medievais em uma obra de arte ímpar na filmografia mundial.”

No documentário Ype Nakashima, dirigido por Itsuo Nakashima e Hélio Ishii, segundo seu filho Itsuo, Ype criou o personagem Papa-Papo, uma série de animações 1959 a 1963, com doze episódios nunca exibidos. Um jornal da época é apresentado no documentário com a manchete

“Papa-papo: primeiro herói nacional do desenho animado, infelizmente é impossível ler a reportagem.

Ype Nakashima também criou propagandas inesquecíveis como a dos Cobertores Parahyba em 1961 e os créditos do filme ‘Panca de valente’ (1968), de Luís Sérgio Person.



Figura 28 - Papa-Papo
 Fonte: Ype (2009).



Figura 29 - Pôster Piconzé
Fonte: Adoro Cinema (2015).

A década de 70, apresentou um impulso para as curtas metragens e em 1976 é criado o Conselho Nacional de Cinema (CONCINE) com a responsabilidade de normatizar as políticas quanto a comercialização e regulamentação do mercado de cinema no Brasil, após a luta da Associação Brasileira de Documentaristas (ABD). O CONCINE em uma de suas resoluções, normatizava a obrigatoriedade em toda exibição de filmes estrangeiros a exibição de um curta-metragem brasileiro. Na sequência, percebeu-se a abertura de um mercado mostrando também que a animação não atingia somente o público infantil.

Marcos Magalhães criou Meow (1981), Prêmio internacional em Cannes em 1982, a animação apresenta uma cidade e suas transformações sociais em um mundo globalizado. A história é sobre um gato que está tomando leite e alguém troca por Coca-Cola, e este começa a miar em inglês, o autor explica “O filme foi testado em super 8, até som tinha: arranjei um projetor sonoro, juntei uns amigos e

fizemos a trilha provisória numa sessão de dublagem coletiva” (MARCHETTI, 2017, p. 112) com este filme (Frame 17).

Neste contexto, “se no passado, o objetivo principal do autor era fazer com que o espectador pudesse refletir sobre o processo de dominação cultural” (GINO, 2018, p.28), hoje ele é cada vez mais atual com várias interpretações possíveis, com esse imaginário

Com o filme Animando em 1983, Marcos Magalhães, mostrou seu lado didático apresentando diversas formas de animar um personagem, utilizando materiais diversos em suas animações, desenhos sobre vegetal, filmados com iluminação por baixo, stop motion, entre outros. O filme é um relatório das experiências realizadas em estágio no NFB, no qual mostra suas animações para Norman McLaren.

O encontro entre Magalhães e McLaren, foi possível porque em 1985, um convênio entre a Empresa Brasileira de Filmes S.A. (EMBRAFILME) e o NFB-Canadá, como primeira resolução possibilitou um curso de animação com a



Frame 16 - Créditos de Yppe Nakashima para o filme Panca Valente, 1968
Fonte: Garróz (2020).



Frame 17 - Meow!
Fonte: Meow! (1981).

duração de um ano para dez animadores de diversas cidades do Brasil.

A ideia era criar núcleos de animações pelo Brasil. No estado de Minas Gerais, ligado a Escola de Belas Artes da Universidade Federal de Minas Gerais (UFMG), o Núcleo de Animação e Artes Digitais (CAAD-1986) criou um bacharelado em animação e muitos animadores surgiram a partir deste núcleo. O Núcleo de Cinema de Animação do Ceará em Fortaleza em 1986, ofereceu oficinas de animação e pesquisa softwares livres para a criação de animações visando a produção de conteúdos pedagógicos e científicos.

Em 1988, nasceu o Núcleo de Cinema de Animação do Rio Grande do Sul (NARS) provendo seminários e cursos. Outros núcleos foram criados no Espírito Santo, em Olinda e Caruaru (Pernambuco). Os centros fomentam a atualização dos profissionais e a troca de experiências (BUCCINI, 2018).

As propagandas utilizando a técnica da animação fazem sucesso junto ao público, desde a chegada e popularização da TV na década de 50, um clássico é a propaganda em que a Mônica leva Jotalhão um elefante para sua mãe, que havia pedido a ela um extrato de tomate elefante (Frame 18). A parceria entre a Cica e Maurício de Sousa durou 25 anos e 90 curtas.

Com a TV colorida, as possibilidades aumentaram e Walbercy Ribas, um premiado animador autodidata, fundou a Star Desenhos animados em 1966, criando desenhos animados como os da TV Sharp, o Homenzinho Azul das hastes flexíveis, o qual, Edmar Salles criou o personagem e Ribas seguindo um briefing deu alma, e a famosa Barata da Rodox em 1971 (Frame 19), com a qual quebra paradigmas do traço do desenho animado americanizado (por exemplo: Mickey Mouse e Tom e Jerry).

Segundo Ribas, a barata é um bicho sujo, cascudo, e se inspirou nesses aspectos para criá-la. Começou com testes, passando sebo no acetato, na hora de passar o nanquim para criar o desenho da barata, a tinta acentuava apenas de um lado, o que deixava a personagem com algumas “falhas” no traço. Quando a barata se mexia, as manchas criadas pelo sebo no acetato andavam, criando uma animação desorganizada, Causou, na época uma revolução de textura e trabalho. (MARCHETI, 2017, p. 92).

Todo esse processo de criação rendeu ao animador prêmios como o Leão de Ouro, Festival Publicitário de Veneza em 1972, como Melhor Técnica em Animação. Ribas

chega ao século XXI, com sucessos para além de propagandas, e em 2001, seu longa-metragem O Grilo Feliz, foi o primeiro desenho animado brasileiro exibido nos Estados Unidos e outros 60 países.

Além das propagandas, a criação de créditos para filmes foi outra forma que os animadores brasileiros encontraram de continuar trabalhando. Neste contexto, como os já citados neste frame Yppe Nakashima e Roberto Miller, Anélio Latini também se dedicou a esta forma de permanecer desenhando, criando os letreiros para o filme “O levante das saias” (1967 - Figura 30) e “Enfim Sós... Com o Outro” (1968).

Na onda de modernização dos letreiros dos filmes brasileiros nos anos 1960, cabe destacar aqueles realizados por animadores. Dentre eles, destaca-se especialmente o trabalho de ELY BARBOSA (supervisionado pelo animador experimental e title designer Roberto Miller) para os letreiros de “O santo milagroso” (1966) (GARRÓZ, 2020).

Os letreiros do filme ‘O santo milagroso’ (Frame 20) é um curta-metragem, com 4 minutos de duração. Ely Barbosa, narra a história de um peixe e uma minhoca, entrelaçada com os personagens da trama do filme e os créditos. É uma animação fluída, engraçada, envolvendo planos e enquadramentos da linguagem cinematográfica.

A década de 90, iniciou com o corte de verbas de toda cultura pelo Governo. No entanto, Aida Queiroz, Cesar Coelho, Lea Zagury e Marcos Magalhães, resolveram criar em 1993 o festival Anima Mundi, visando “animar todo o mundo” na forma de um festival internacional de animação diz Magalhães (MARCHETI, 2017, p. 128). É o segundo maior festival de animações do mundo e o maior da América Latina, sendo realizado nas cidades do Rio de Janeiro e São Paulo, com exibição de curtas e longas-metragens, de criações autorais de artistas consolidados a projetos experimentais de estudantes.

No começo do festival Anima Mundi, a maioria das produções eram estrangeiras e poucas nacionais; hoje o quadro se inverteu. Além, das mostras competitivas e não competitivas, acontecem oficinas e palestras. Na página inicial do facebook, os organizadores ressaltam que:

O Anima Mundi é a principal plataforma de promoção de novas linguagens e do setor de animação brasileira. É responsável pelo festival internacional de animação do

Brasil, que desde 1993 é referência na revelação de novos talentos da animação brasileira e no desenvolvimento do mercado cinematográfico e televisivo do país na área de animação [...] (ANIMA MUNDI, 2019).

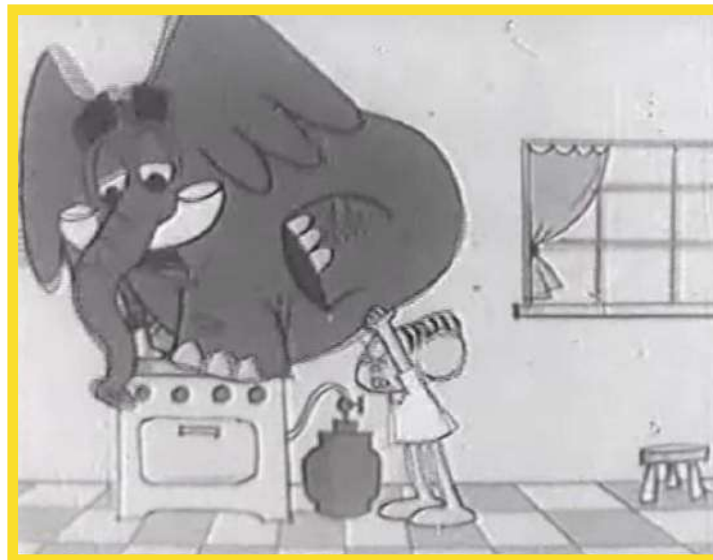
Hoje, o festival é uma vitrine mundial para os fascinados pela animação nacional e mundial, fomentando a produção de animações e o mercado. Marcos Magalhães ressaltou em entrevista à TV BRASIL (2015) que “o festival também contribuiu para a quebra de um estereótipo: a crença de que filmes animados são ‘coisa de criança’”. Ele salienta que quando a animação começou, era um espetáculo para adultos.

Concomitante ao festival existiu o projeto Anima Escola, no qual, foram realizadas oficinas de animação em escolas com a realização de parcerias, como por exemplo, com a Secretaria Municipal de Educação do Rio de Janeiro, que criou a Cartilha Anima Escola para subsidiar o trabalho do professor.

Além da vitrine mundial o Anima Mundi recebeu em 2012, o selo de qualificador da Academia de Artes e Ciências Cinematográficas dos Estados Unidos; dessa forma, o vencedor do principal prêmio do festival entra na pré-lista do Oscar, para concorrer como um dos indicados a levar uma estatueta para casa.

Em 2019 o festival foi realizado com vaquinha virtual, mas lamentavelmente em 2020 o festival não será realizado, devido aos cortes de verbas do Governo Federal para a cultura no Brasil.

O Anima Mundi é um marco da animação brasileira, pois, além da visibilidade, formou animadores em suas oficinas e palestras. Alguns desses profissionais se tornaram professores de animação, e assim uma legião de sonhadores estão criando novas histórias Brasil afora. Um deles Fábio Yamaji narrou essas histórias no Frame 3e.



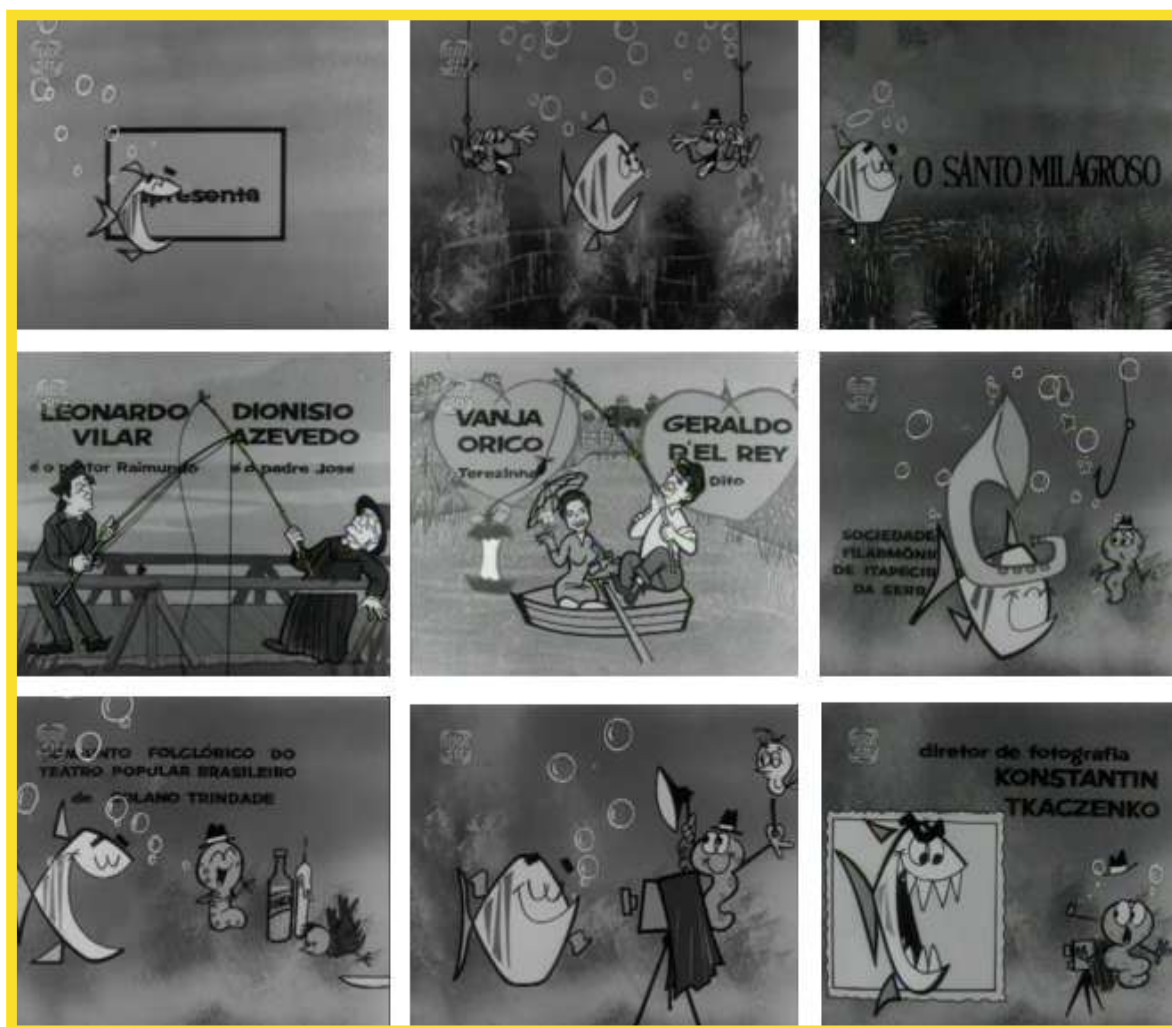
Frame 18 - Comercial Extrato de Tomate Elefante da Cica.
Fonte: Comercial Extrato de Tomate Elefante (fim dos anos 60).



Frame 19 - Barata da Rodox.
Fonte: Barata da Rodox (1971).



Figura 30 - Créditos de Anélio Latini para o filme 'O levante das saias', 1967
 Fonte: Garróz (2020).



Frame 20 - Créditos Ely R. Barbosa e Regis Chieregatti do filme 'O Santo Milagroso', 1966
 Fonte: Garróz (2020).

FRAME 3D: POÉTICAS: EM 2D E 3D



Figura 31- Cassiopéia e Clovis Vieira
Fonte: Clovis Vieira (2011).

A animação desde sua invenção, apresenta a tecnologia como base. Ela sozinha não se expressa, sendo necessária a figura do animador para criar as narrativas. Ao longo do Frame 3, apresento a maneira singular dos animadores se expressarem e, a seguir, exponho algumas animações 2D e 3D.

Em 1996 é lançado o primeiro longa-metragem 100% digital, o brasileiro ‘Cassiopeia’ de Clovis Vieira (1996); porém perdemos o título para ‘Toy Story’ (1995). A equipe de Vieira teve problemas na finalização, enfrentando roubo de computadores, e a animação da Pixar/Disney foi lançada antes. No entanto, o filme brasileiro pode ser considerado o primeiro totalmente digital, pois a Pixar/Disney utilizou modelos de argila para a construção dos bonecos que foram digitalizados posteriormente (POLETI, 2010).

O roteiro conta a história da constelação Cassiopeia. O pacífico Planeta Ateneia é atacado por invasores, com a finalidade de roubar sua energia vital e a astrônoma Liza

envia um sinal e é recebido por quatro heróis Chip, Chop, Galileu e Leonardo.

“Maurício de Sousa já foi chamado de ‘Walt Disney brasileiro’ por Renato Felix (2018, p. 351), considerando as dimensões do trabalho de cada um. Na década de 70 Sousa contava com um estúdio com cerca de 50 artistas, o terceiro do mundo (MORENO, 1978). Além das propagandas e dos quadrinhos, Maurício e Jaime Cortez em 1976 dirigiram um especial para a TV com cinco minutos de duração, ‘O Natal da Turma da Mônica’ produzido pelos Estúdios de Daniel Messias.

A ‘Turma da Mônica foi a primeira série para a TV no Brasil. Foram criados 13 episódios de 1981 a 1985. Neste-riuk (2011, p.127-128) esclarece que “tais episódios, entretanto, não chegaram a ser exibidos diretamente na televisão durante a sua produção”, os novos e antigos episódios são apresentados na Cartoon Network.



Frame 23 - A Princesa e o Robô
Fonte: A Princesa e o Robô (1984).

O primeiro longa-metragem com direção de Maurício de Sousa foi 'As aventuras da Turma da Mônica' (1982), coproduzido pela Embrafilme, que procurou Maurício e ofereceu parceria no projeto. O filme conta quatro histórias costuradas pela imagem do próprio autor.

'A princesa e o robô' (1984) foi o primeiro longa com uma história dirigida somente por Maurício de Sousa, com roteiro de Itsuo Nakashima e José Márcio Nicolosi. A história é sobre o guarda Robô do Planeta Centauro que está à procura de um coração. Após ser atingido por um raio de uma estrela e ganhar sentimentos, ele se apaixona pela Princesa Mimi e para ter sucesso na jornada conta com colaboração da Turma da Mônica. Sousa, fez também 'Os trapalhões no rabo do cometa' (1986), 'Uma aventura no tempo' (2018), animações para canais pagos de TV, entre outros trabalhos.

Animar a realidade, este é o desafio dos documentários animados, abordando aspectos da vida real e da história. Este tipo de animação é mais utilizado na educação, contribuindo para transmitir conceitos e ideias através da ludicidade. O INCE, ao longo de sua história, produziu animações com esse intuito, visando esses mesmos objetivos,

acrescentando conhecimentos científicos. A Universidade Federal de Minas Gerais (UFMG) com o projeto Universidade das crianças produziu a série 'Um cientista, uma história'. As animações são biografias de 30 cientistas brasileiros (SERRA, 2018).

Os cuidados com as doenças e saúde, aparecem nas produções incentivadas pela Fundação Fiocruz (Fiocruz) como exemplo: 'Meu corpo meu mundo' de Érica Valle (2009) e 'A peleja dos Guerreiros Sá&Ude contra os monstros Dô&Ença no país dos Tropic&Ais' de Wilson Freire(2009) (SERRA, 2018).

As representações da memória pessoal e coletiva, são assuntos que aparecem nas animações: 'Até a China' de Marcelo Marão (2015), 'Quando os dias eram eternos' de Marcos Vinícius Vasconcelos (2016), 'A passageira do trem das onze' (2008), '7 voltas' (2009), 'Boi Fantasma' (2012) de Rogério Nunes, 'O Divino, de repente' de Fábio Yamaji (2009), entre outras produções.

Wilson Lazaretti organizou em 1975, o Núcleo de Cinema de Animação de Campinas em São Paulo. Neste núcleo artistas passaram a fazer parte do grupo e a partir



Frame 22 - 1500
Fonte: 1500 (2000).



Figura 32 - Cartaz Peixonauta
- O filme
Fonte: Peixonauta - O filme
(2016).

de 1979 o artista Maurício Squarisi com Lazaretti começaram a dirigir o núcleo, que está em atividade a mais de 40 anos e desenvolvem oficinas de animação nas escolas e produzem filmes de animação para a sala de aula, além de realizarem pesquisas e produção de técnicas de animação.

O núcleo já produziu cerca de “300 curtas metragens, dois longas metragens de animação e aproximadamente 2.500 oficinas de produção, brinquedos ópticos, palestras e exibições comentadas de filmes de animação no Brasil e no mundo” (CASTRO, 2020, p. 1). A memória nacional e regional, são alguns temas como: ‘1500’, ‘Café um dedo de prosa e Nhô Tônico’ de Maurício Squarisi (2000), ‘Antártica’ de Wilson Lazaretti(1985), entre outros.

‘1500’ (2000) é uma adaptação livre da carta de Pero Vaz Caminha; em resumo é o encontro de Caminha, Pedro Alvares Cabral e Frei Henrique. A história conta com Índios, as trocas de objetos, cultura e religião. A animação se desenvolve de acordo com a narração da carta. A montagem é de Antônio Moreno, fotografia Sergio Arena e edição de som de Rubens Badissarini.

A TV Pinguim, dirigida por Kiko Mistrorigo e Célia Catunda, produz animações educativas. Suas inspirações são o programa Lanterna Mágica já citado neste texto. O Show da Luna e Peixonauta(são as animações mais conhecidas de Kiko e Catunda. Peixonauta (Figura 32) tem mais de 100 episódios chegando a mais de 80 países e foi

transformado em longa-metragem em 2018.

Rosana Urbes atuou como animadora dos estúdios Disney, em megaproduções como ‘Mulan’ (1996), ‘A nova onda do imperador’ (2000) e ‘Lino & Stitch’ (2002). O interesse de Rosana por animações começou ao assistir uma palestra do animador da Disney Phil Young. Urbes levou seus desenhos para a apreciação de Haroldo Guimarães da HGN Produções, responsável por um curta da Disney no Brasil, nas palavras de Rosana “Quero aprender. Ele olhou meus desenhos e disse que eu tinha um traço forte, que dava para me ensinar a intervalar” (MARCHETI, 2017, p.218).

Para trabalhar em estúdios grandes, o animador precisa reproduzir a linguagem gráfica da personagem. Paralelo ao trabalho na Disney, Rosana organizava sessões de modelo vivo. Foi assim que descobriu seu estilo “Tanto que hoje é bem claro no meu caso, eu nem preciso assinar um desenho que as pessoas já reconhecem que é meu” (MARCHETI, 2017, p. 223).

Guida, rondava a cabeça de Rosana há algum tempo. Guida é uma animação 2D, com aproximadamente oito mil desenhos que apresenta o traço orgânico e a fluidez do estilo de Urbes. Os desenhos são em grafite, pintados em aquarela, com uma paleta de cores neutras, vez ou outra usa o vermelho e o azul. Guida é uma senhora que trabalha como arquivista, e sai da sua rotina ao aceitar ser modelo vivo. A autora afirma que “o filme fala sobre a passagem do tempo,



Frame 23 - Guida
Fonte: Guida (2014).

a nostalgia e a busca poética pela inspiração como forma de renovação da vida” (NANU, 2020, p. 1).

Guida recebeu várias premiações, destaque para Rosana Urbes por ser a primeira mulher premiada no Anima Mundi de 2014, e foi a primeira animadora brasileira a ser premiada no Annecy 2015 (festival de animação francês), ambos na categoria de melhor curta. Antes nenhum animador do país havia alcançado esse feito, neste caso animadora.

Alê Abreu, apresentou ao mundo um traço simples e puro, harmonização de cores, utilizando várias técnicas (giz de cera, aquarela, lápis de cor, colagens) em uma animação 2D, seguindo sua busca pela compreensão do imaginário infantil, a busca de um estilo.

O encontro com o personagem,

Um dia encontrei um desenho de um menino em um dos meus cadernos de anotação. Fiquei apaixonado pelo desenho, tive a sensação de que aquele menino me chamava e que tinha que descobrir sua história. A partir de então o meu trabalho foi sem roteiro, sem saber para onde iria, tendo como pano de fundo a pesquisa do Canto Latino e o encontro da história daqueles meninos (MARCHETI, 2017, p. 192).

A busca sobre as infâncias começou quando Abreu participou de um edital em 2006, para a criação de um documentário animado sobre os 500 anos do continente latino-americano, percebendo como as crianças desses países eram semelhantes.

Com uma narrativa poética, ‘O menino e o mundo’ (2013 – Frame 24) conta a história de um menino que sai de sua aldeia a procura de seu pai. É uma aventura, um sonho, encontros com estranhos seres, procissões de homens de perna de pau, carroceiros, animais estranhos. Aparecem imagens desde os morros cariocas, como de um país europeu, mostra as questões do mundo contemporâneo, por meio do olhar de uma criança, um mundo colorido, mágico, mas também cruel e verdadeiro.

Premiado nos festivais de Ottawa, Havana, São Paulo, Rio de Janeiro, Annecy (França) e principalmente indicado ao Oscar 2016, sua simplicidade e profundidade mostra o amadurecimento do cinema de animação nacional.

Sem diálogos, o filme apresenta como trilha sonora a percussão de Naná Vasconcelos e Barbatuques. Na visão de Alê Abreu “acho que muita coisa no Menino e o Mundo

acontece não por conta da palavra, são coisas que dão sensações criadas e que, muitas vezes, não caberiam em palavras [...] (MARCHETI, 2017, p. 2017).

As séries viraram uma febre, nas plataformas de audiovisuais por streaming e nos canais do Youtube. Um exemplo é a Charlotte. Em 2018, o escritor, dramaturgo e ator Miguel Fallabela e a artista e escritora Vivian Suppa, dão vida à personagem Charlotte Lunette. Baseada na história do livro “Os óculos de Charlotte” escrito por Suppa em 2016, no qual, Charlotte tem 7 anos e recebe de presente da fada do dente um óculos especial que mostra a vida como deveria ser e não como ela é.

No site BR.Animation, Falabella (PRADO, 2020, p. 1) afirma que “o que mais me encanta nessa história é que não existe mágica nenhuma. O quarto não vai estar arrumadinho quando ela tira os óculos. É preciso tomar uma atitude. O que ocorre é apenas a tomada de consciência que motiva uma ação.”

Falabella criou os amigos Romano, Sylvette, Dora e o cachorrinho Pelisso companheiros de Charlotte. Os desenhos dos personagens apresentam linhas simples em cenários coloridos.

O ‘Canal da Charlotte’ no Youtube já conquistou mais 90,3 mil inscritos, no qual são apresentadas discussões e reflexões sobre assuntos do cotidiano como: as Queimadas na Amazônia; Bullying; Saúde; Obesidade Infantil; TDAH não é frescura!; Amanhã tem bolo!; História do Brasil; entre outros. A voz de Pelisso é de Miguel e da Charlotte da atriz Erica Montanheiro.

Filipe Fratino é o diretor-geral e juntamente com Falabella e Vivian Suppa criaram a produtora de audiovisual ‘O Mundo De Charlotte’ (Frame 25). Miguel Falabella (CRUZ, 2020, p. 1) esclarece que “O segredo para uma animação infantil é não tratarmos a criança como uma incapaz. Toda criança é um ser inteligente, entende noções de ética, respeito, civilidade, que são coisas fundamentais neste mundo.”

O Frame 3, Animação no Brasil mostra que não importam as técnicas 2D, 3D, Stop Motion, ou qualquer outra, mas as poéticas pessoais dos animadores, sua maneira única de se expressarem esteticamente, através das imagens em movimento e construir narrativas.



Frame 24 - O menino e o mundo
Fonte: O menino e o mundo (2013).



Frame 25 - Canal da Charlotte
Fonte: Prado (2020).

FRAME 3E: ENTREVISTAS COM ANIMADORES

Para conhecer com mais detalhes, os sonhos e dis-sabores enfrentados pelos animadores ao criar um curta ou um longa-metragem de animação apresento três entrevistas com animadores brasileiros experientes.

Ítalo Cajueiro é um animador brasileiro, publicitário, cineasta, roteirista, ilustrador e diretor de diversos curtas metragens: 'O Lobisomem e o Coronel', 'A moça que dançou depois de morta', 'A menina que pescava estrelas', 'Reconhecimento' e 'Juca Pirama'. Conheci Ítalo Cajueiro no Keyframes, encontro sobre animação organizado pela Faculdade de Comunicação da UNB.

O animador, relatou por e-mail recebido no dia 17 de abril de 2020, sobre a animação 'O Lobisomem e o Coronel' e o Anima Mundi.

Em junho de 2001 a Petrobras Cinema divulgou o resultado do 1º Concurso de Curtas-metragens para apoiar a

produção e a exibição do cinema brasileiro no mercado. Dos 576 projetos inscritos apenas nove roteiros foram selecionados pela empresa para receber um patrocínio de 40 mil reais cada

'O Lobisomem e o Coronel', meu primeiro curta, foi um dos projetos selecionados e mistura a literatura de cordel, o repente e outros valores culturais nordestinos com computação gráfica de última geração. Símbolos típicos da cultura nordestina foram adaptados para o audiovisual de forma moderna e contemporânea. Diversos elementos temáticos do cordel são retratados no roteiro do filme como o poder dos coronéis, o cangaço, a história de amor, as injustiças sociais e a presença do fantástico e do sobrenatural. A movimentação dos personagens é baseada no teatro de bonecos, no mambembe e no teatro de papel (CAJUEIRO, 2020).

Cajueiro destaca a importância do festival Anima Mundi, para a visibilidade nacional e internacional do filme.



Frame 26 - O Lobisomem e o Coronel
Fonte: O Lobisomem e o Coronel (2002).

Finalizado o curta, a partir de 2002, começamos a inscrever a obra em diversos festivais de cinema, o primeiro festival foi o XII Cine Ceará, no qual conquistamos os prêmios de melhor roteiro e melhor animação. O segundo festival que fomos selecionados foi o Anima Mundi. Já foi uma honra ter sido selecionado para ser exibido nesse festival e naquele ano, tinham dois prêmios na categoria 35mm: Melhor Filme Brasileiro e Melhor Filme do Festival. O Lobisomem e o Coronel acabou conquistando ambos os prêmios pelo júri popular tanto na votação ocorrida na cidade do Rio de Janeiro quanto em São Paulo. Foi a primeira vez que um filme brasileiro conquistara aquela premiação e isso impulsionou a carreira do filme, tendo ingressado em quase todos os festivais de cinema do país e circulado por mais de 20 países. Ele conquistou 25 prêmios audiovisuais, inclusive no exterior. O Anima Mundi conferiu prestígio e reconhecimento à obra que atualmente possui mais de 1 milhão de visualizações apenas em uma página do Youtube na qual foi disponibilizado (CAJUEIRO, 2020).

Dois pontos são fundamentais na fala de Ítalo Cajueiro: as oportunidades proporcionadas pela participação no Anima Mundi, ou seja, a visibilidade, e a verba para a produção da animação, assuntos também abordados pelos próximos animadores Fábio Yamaji e Fernando Gutierrez.

Fábio Yamaji, fez parte da história do Anima Barretos em 2009, conheci-o através do site HQ&CIA. Ele realizou oficinas sobre animação com os alunos das escolas estaduais, no Frame 7 Festival Anima Barretos discorro mais sobre esse assunto. No dia quatorze de abril de 2020, por e-mail, Yamaji me enviou três entrevistas, das quais selecionei algumas respostas fundamentais como base para falar sobre alguns pontos como: a essência da animação, Anima Mundi, Associação Brasileira de Cinema de Animação (ABCA), técnicas e preservação da história da animação brasileira.

Ele é paulista, torcedor fanático do Palmeiras, atua na área de Cinema como animador, diretor de filmes, fotógrafo, montador e professor. Descendente nipônico, estudou em uma escola japonesa, na qual, desenvolviam modelagem, origamis, recortes, desenho, pintura, além disso, também aprendeu com seu avô noções de marcenaria em casa, essas experiências podem ter colaborado nos trabalhos com animação. Foi estagiário na produtora Digital Group, que finalizava desenhos animados para o Maurício de Sousa. Pintou vários videogibis da Mônica e essa foi a porta de entrada para o primeiro contato com stop motion.

No papo animado do Anima Mundi em 1998, conheceu a Trattoria di Frame, trabalhou nessa produtora como assistente de stop motion e assistente de direção, “na Trattoria animei de tudo: bonecos, comidas, papéis, pessoas, areia, brinquedos, objetos, roupas, massinha, etc. Foram mais de 100 trabalhos, me especializei. Lá animei até em Maya.” (YAMAJI, 2020). Maya é um programa de modelagem 3D animação e efeitos especiais, mostrando que ele transitava entre várias técnicas.

Com esse perfil, Fábio Yamaji se aprimorou como animador em stop motion. Em sua explicação sobre essa técnica, talvez esteja a raiz do encantamento pela animação em qualquer técnica, pois está implícito o ‘dar vida’ a um personagem ou algum objeto.

Faço uma analogia entre o stop motion e a diversão de quando éramos crianças, e que acho que explica por que esta técnica é tão especial. Quando brincávamos, a gente improvisava cenários e empurrava o carrinho ou manipulava os bonecos fazendo todos os efeitos de movimento possíveis. Claro, sempre segurando estes brinquedos com as mãos, fantasiando as ações e fazendo vozes e ruídos. O stop motion é a concretização desta fantasia. É quando vemos estes objetos – e é importante reconhecermos os objetos como reais – e então eles estão se mexendo sozinhos, sem as mãos! Isso resgata imediatamente aquela fantasia de criança, puxa a memória afetiva daquela época, realiza um sonho. Através do stop motion. É mágico. Este é o nível de responsabilidade ao animar, realizar uma fantasia. E não basta fazer mexer, tem que colocar intenção e emoção nos bonecos. E uma vez que te dão brinquedos maravilhosos e você consegue dar vida a eles, é um caminho sem volta. Quando a criança brinca, ou mesmo desenha, de alguma forma dá vida a personagens imaginários e cria histórias, da mesma maneira os animadores criam narrativas que encantam tanto crianças como adultos (YAMAJI, 2020).

Fábio Yamaji, esclarece a magia do stop motion, do desenho da criança por meio da fantasia, do imaginário da criança que se tornam realidade nas animações. Os processos criadores infantis se refletem, sobretudo no brinquedo (jogo dramático infantil) no qual as crianças reelaboram a experiência vivida, criando novas realidades de acordo com seus desejos, necessidades e motivações.

A experiência pode ser construída exclusivamente da imaginação? Para Vygotsky a memória, fantasia ou imaginação são funções psicológicas complexas e



Figura 33 - Fábio Yamaji animando o personagem Marcelo
Fonte: Foto cedida pelo animador (2019).

inter-relacionadas. Vygotsky (1982, p. 18) “A fantasia não está contraposta à memória, mas se apoia nela e dispõe de seus dados e combinações”; sendo assim, muitas memórias são revividas nas animações que se transformam em experiências para o desenvolvimento da imaginação das próprias crianças e dos adultos.

Fábio aborda a seguir, as especificidades do trabalho com stop motion, tempo por mês e porque se tornou coautor do curta que está animando de outro diretor.

E existe um caso particular no audiovisual que só acontece na Animação, com mais intensidade no stop motion: o animador fica no filme, no sentido de horas efetivas dedicadas a ele, mais do que o diretor ou qualquer outro membro da equipe. Num curta são meses em tempo integral, pois num único mês rende-se somente de 2 a 3 minutos do filme. E o animador de stop motion trabalha efetivamente todos os quadros do plano, completos individualmente, pois não existe equipe de intervação, interpolação digital ou animação em camadas (animar corpo, membros, expressões e ações secundárias separadamente, como se faz em 2D ou CG). Então animar algo sem ser o diretor é quase que ser coautor (YAMAJI, 2020).

Yamaji esclareceu que no stop motion o personagem é animado por inteiro, e não em partes como é possível fazer na técnica 2D ou em computação gráfica (CG), dividindo o trabalho com outros animadores. Fábio realiza vários trabalhos com outros animadores, sejam eles, com diretores que não animam, com diretores animadores, animando só um trecho do curta, animando o curta todo, fazendo parte de uma equipe de animadores ou até animando só os efeitos para um curta live-action. Fábio Yamaji destacou que o “animador de stop motion trabalha efetivamente todos os quadros do plano”,

[...] o potencial artístico de qualquer obra de animação depende profundamente da própria natureza do dispositivo técnico, por outro, advém da experiência cinestésica vital de seu autor, de modo pelo qual vive o movimento das coisas e o de seu próprio corpo; na medida em que a percepção do corpo vivo permite-lhe quer o acesso ao real, quer o gesto com o qual investe a materialidade expressiva de seu filme (GRAÇA, 2006, p. 96).

É possível constatar o movimento do corpo do Fábio ao animar nas fotos da figura 33, na qual está animando o

personagem Marcelo, na animação do personagem Angeli na figura 34, e em outras fotos pesquisadas na internet, o corpo do animador acompanha cada articulação do movimento da personagem.

Com toda essa experiência, e frequentador assíduo do Anima Mundi desde a primeira edição em 1993, Yamaji explicou que se formou animador nas oportunidades em produtoras, nos encontros e oficinas que vivenciou no Anima Mundi. Ganhou três vezes o Anima Mundi, com 'Engolervilha' (2003), vinheta 'Anima 15' em comemoração aos 15 anos do festival em 2007 e o 'O Divino, De Repente' (2009).

Foi selecionado cinco vezes para o festival Annecy (França) como animador, no festival de 2002 competiu com a vinheta do Festival de Cinema 'Rio 2001', comercial Super Pollo em 2003, institucional da Gazeta Mercantil em 2006, todos na categoria filmes por encomenda (disponível no instagram @fabioyamaji). Na categoria curta-metragem participou com a animação Guida (2015), de Rosana Urbes, na qual, ele e Lígia Borba animaram a abertura e créditos, curta já citado neste Frame. Na categoria séries, no Annecy 2018, foi um dos animadores de 'Angeli The Killer' (2017) produzida

e dirigida por Cesar Cabral, baseada no curta-metragem 'Dossiê Rê Bordosa' (2008).

A série apresenta um caráter documental para o público adulto, Angeli fala com seus personagens sobre temas urbanos. Por WhatsApp Fábio Yamaji me enviou fotos e imagens da animação em stop motion. Perguntei qual foi o material utilizado no personagem, as mãos são de látex e para fazer a cabeça foi utilizada uma impressora 3D.

Com 'O Divino, De Repente' (2009), ganhou a 17ª edição do Anima Mundi. Tudo começou na Trattoria, e ganhou o mundo

E mudou a vida do Divino. Nos conhecemos na Trattoria, onde ele era servente e jardineiro. Lá a convivência de todos era muito misturada. Comíamos juntos, jogávamos ping pong e futebol e ele me ajudava nos vídeos experimentais que eu dirigia. Num destes vídeos gravei um repente que ele costumava cantar e animei em 2D. Mande pro Festival dos 5 Minutos da Bahia, onde acabou ganhando um prêmio de 2 mil reais. Dividimos o prêmio meio a meio e combinamos fazer assim se rolasse mais. Pra ele era muita grana. Mas eu tinha usado uma música do filme 'O Auto da Compadecida' e queria os direitos pra seguir mandando pra outros festivais. Procurei os



Figura 34 – Fábio Yamaji animando o personagem Angeli
Fonte: Fotos cedidas pelo animador (2019).

produtores, mas nunca tive resposta. Então resolvi não mostrar mais o vídeo e montar um projeto pra editais pra refazê-lo como um documentário animado sobre o Divino. Depois de várias tentativas, ganhamos o edital do Estado. Fiz o curta todo em 4 meses e a tempo de estreá-lo no Anima Mundi 2009. Fomos selecionados pra competição (YAMAJI, 2020).

O Anima Mundi cumprindo seu papel de vitrine das animações, em especial as brasileiras, e o olhar sensível do Fábio para o que está ao seu redor, oportunizando a experiência para um colaborador e amigo, transformando suas histórias em animação.

O Divino apresentou a sessão comigo e foi a primeira vez que ele entrou numa sala de cinema. Imagina que maluco, só aos 35 anos e se vendo na telona. Foi muito especial. E mais especial ainda porque ganhamos o prêmio de melhor curta brasileiro, que incluía 4 mil reais. Dividimos esta grana e outras que vieram depois, incluindo os de direitos de exibição, que tem rolado até hoje. Já rendeu quase 20 mil. E ele foi remunerado também com o edital, recebeu 5 mil. Com isso ele pagou dívidas, concluiu a casinha e comprou um monte de coisas. E no final do ano foi com esposa e filho de avião pra João Pessoa, visitar a família, depois de muitos anos aqui. Mas antes me fez queimar 50 DVDs do curta, incluindo um making-of que eu nem tinha montado ainda. Fez o maior sucesso lá, distribuiu pra todo mundo (YAMAJI, 2020).

Fazer comerciais para a publicidade, como animador profissional de stop motion é um dos principais trabalhos de Fábio Yamaji, mas em ‘O Divino, De Repente’ o objetivo era outro “eu dizia ser um “documentário animado com ficção experimental. Tendo trabalhado bastante com filmes por encomenda, eu queria neste primeiro curta poder criar livremente sem tentar vender nada.”. A ideia surgiu porque

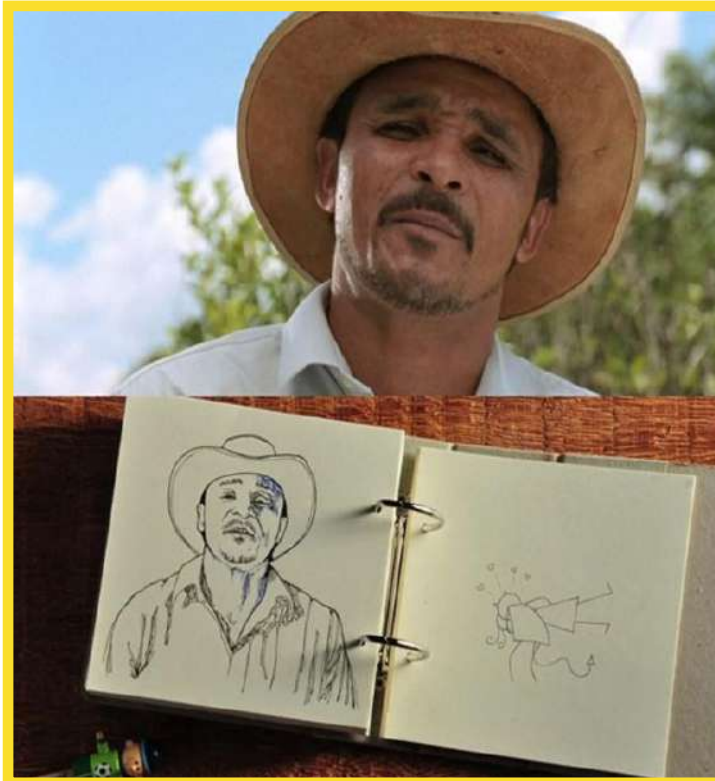
[...] ele costumava cantar repentes que aprendeu com o avô, mas era falado tão rápido e com expressões tão incomuns que a gente mal entendia. Então dizíamos que só legendando os repentes pra entendê-los direito. Mas teriam que ser repentes em desenho animado, porque em texto não daria tempo de lê-los (YAMAJI, 2020).

Esse trabalho foi inscrito em vários festivais e recebeu prêmios nacionais e internacionais, Fábio faz as contas e elas impressionam:

Aqui vão alguns números. O ‘Divino’ passou em 120 festivais, 75 destes competitivos e 26 internacionais. Passou na TV, entrou em cartaz em 2 cinemas e tem um distribuidor inglês, a Future Shorts. Viajou pro Brasil inteiro e pra 18 países - 6 deles conheci apresentando o curta: Finlândia, Portugal, Polônia, México, Argentina e Emirados Árabes. Também seguiu o curta em 22 festivais pelo Brasil, em 12 Estados. Festivais tão marcantes quanto diferentes como Tiradentes, Anima Mundi, Amazonas Film Festival, Animation e Mumia. Ganhamos 29 prêmios bem variados: de melhor animação, documentário, experimental e geral; de público, de júri, de internet e da ABD; de trilha sonora (André Abujamra), de montagem, de roteiro e de animação técnica. Tudo isso num espaço de menos de 2 anos, entre Julho de 2009 e Março de 2011 (YAMAJI, 2020).

As técnicas utilizadas foram: o rosto do Divino pintado em rotoscopia (técnica de animação na qual é utilizado um modelo vivo), com canetas hidrográficas, grafite, lápis de cor, nanquim e aquarela, desenho animado com bonecos de palito (modelo desenhado pelo próprio Divino), e cenas em pixilation.

Animando personagens na publicidade, como o ‘Marcelo’⁵ da propaganda da Faber-Castell usando massinha, curtas ou longas, comerciais, séries, institucionais,



Frame 27 - O Divino, De Repente. Fonte: O Divino, De Repente (2009).
Fonte: O Divino, De Repente (2009).

vinhetas e clipes, com temas que transitam entre o público infantil e adulto, foram mais de 250 produções em audiovisual. O fato é que Yamaji é expert em diversas técnicas de animação, mas destaca que o importante em uma animação é a narrativa.

Outra questão que também observo é uma tendência das pessoas, que querem fazer stop motion, em buscar a perfeição no boneco, em como fazer o molde, como construir esqueleto. Isso é secundário, isso é a parte técnica, isso você encontra quem pode fazer. Procure trabalhar a parte criativa, tenho o foco na narrativa, que história você quer contar. Quando for fazer alguma coisa não tente armar um circo e fazer cenários e bonecos mirabolantes. Aventure-se no básico mesmo, dedique seu tempo fazendo e não construindo um boneco de silicone com articulações com peças feitas sob medida porque no final não é isso que fará a diferença (YAMAJI, 2020).

Fábio alerta que o importante é criar a história, estruturar o enredo com objetivos claros sobre o que se quer

narrar. Ele comenta que “Animar é brincar de Deus, e não seguir a bíblia”; para dar vida a algum personagem é preciso deixar a imaginação voar. Além de animador, Yamaji é professor de animação em cursos livres e faculdades. Perguntei a ele no formulário on-line sobre o valor de projetos como o Anima Barretos.

Existe relevância no Anima Barretos por apresentar às crianças filmes de fora do circuito comercial de cinema, estimulando a reflexão sobre temas locais, mostrando uma estética própria nacional e oferecendo uma opção vocacional nas artes e nas narrativas ficcional e documental. [...] é uma ótima iniciativa pra colocar alunos da rede pública em contato com o Cinema de Animação brasileiro (YAMAJI, 2020).

Em 2009, ao visitar o estande do Anima Barretos, no Parque do Peãozinho, em Barretos, para ministrar oficinas, gostou muito das produções dos alunos e disse “O futuro



Frame 28 - O Divino, De Repente.
Fonte: O Divino, De Repente (2009).

⁵ Novos Caras & Cores Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=a9hXmUEnVkg>

da animação brasileira está aqui”. Será? No Frame 7 Festival Anima Barretos faço reflexões sobre esse assunto.

Na produção acadêmica de Yamaji constam: material didático sobre animação com a Lego para a Escola de Stop Motion de Paulínia/SP em 2008, no livro ‘Animação Brasileira – 100 Filmes Essenciais’ da Associação Brasileira de Críticos de Cinema (ABRACCINE), dois ensaios um com o título de ‘Animação de Invenção’ e outro sobre o curta ‘Frivolidá’, de Luís Seel, este livro foi fundamental para esta pesquisa. Além disso, escreve textos on-line, em catálogos de festivais, entrevistas, críticas, entre outros.

A ABCA, nasceu em 2003 com os seguintes objetivos: produção, exibição, distribuição, formação e preservação da história. Para a sua criação, as articulações foram realizadas nas sessões do Anima Mundi e em conversas pela internet entre os animadores selecionados para o festival. As primeiras ações em parceria com a Secretaria do Audiovisual do Ministério da Cultura, foi criar editais de incentivo para a produção de curtas, séries para a TV e longas-metragens. O resultado foi o crescimento da produção de 20 longas em 2003 para 50 em 2018 (GALVÃO, 2018).

Sou um dos fundadores da ABCA. A associação surgiu de encontros que o Anima Mundi promovia entre os animadores com filmes selecionados, pra que a gente se conhecesse, pois éramos poucos e espalhados. Durou alguns anos, acho que a partir de 1999 até a ABCA surgir em 2003. Era uma reunião no Rio e outra em São Paulo. O foco era basicamente a viabilização de nossos curta-metragens, pois todos faziam na raça. Conseguir editais específicos, contactar profissionais especializados (porque cada um fazia seu filme praticamente sozinho), facilitar acesso a equipamentos, softwares e materiais. Claro que a ABCA surgiu mais abrangente, representando toda a classe e cuidando também de memória, formação e difusão (YAMAJI, 2020).

Existem poucos livros sobre animação no Brasil, para realizar essa pesquisa só encontrei quatro. Em minhas pesquisas na Cinemateca de São Paulo, não encontrei quase nada, muita coisa se perdeu em seus vários incêndios. Fui para Ribeirão Preto/SP, em busca de pistas dos trabalhos de Roberto Miller, mas o descaso das autoridades municipais me chocou. A senhora que me atendeu, apontou para um amontoado de caixas, era a Cinemateca toda encaixotada, sem previsão para sua reorganização. Na Cinemateca de

Santos/SP, a procura foi por imagens do primeiro longa de animação colorido brasileiro, mas também não havia nenhum registro, mas foi bom, porque o responsável ficou curioso também, se comprometendo a procurar algum parente do animador.

As iniciativas da ABCA quanto a preservação da memória da animação nacional, como o livro já citado ‘Animação Brasileira 100 filmes essenciais’, é fundamental para não perdermos a identidade da nossa animação.

Quanto a isso, Fábio Yamaji sonha.

[...] meu maior projeto é o museu da Animação, provisoriamente batizado de Animateca Brasileira. Já estou trabalhando com uma museóloga e uma produtora executiva pra botar o projeto de pé. E tenho o apoio de vários animadores do país, que cederão seus acervos – já tenho alguns materiais comigo. A ideia é que seja um centro de referência completo de pesquisa e divulgação da nossa história animada centenária. O atual governo golpista não favorece instituições culturais assim, mas é algo importante e estou disposto a brigar por ele. Vai rolar (YAMAJI, 2020).

É importante ressaltar, que a Cinemateca de São Paulo, sofreu a perda de audiovisuais com incêndios nos anos 1957, 1969, 1982 e 2016. A preservação do acervo da produção nacional é urgente. A possibilidade de existir uma Animateca Brasileira é fundamental para que estudos sejam realizados sobre os mais de 100 anos de animação no Brasil, e assim, as novas gerações terão a oportunidade de assistir e conhecer quem trilhou esse caminho.

Fernando Gutierrez é animador e professor de animação em Brasília, também é um dos idealizadores do Brasília Animation Festival (BAF). Conheci o Fernando na disciplina Seminário Avançado 2, no Instituto de Arte da UNB, na qual havia uma proposta inicial de todos apresentarmos nossos projetos de pesquisa de doutorado. Com interesses em comum sobre animação, começamos a trocar ideias, ele defendeu a tese em 2019 ‘Animação um ato: voz, performance e a cena independente’. A investigação abarca como o corpo pode interferir na produção de uma animação “comecei a pensar essa relação pela percepção de que a minha experiência em atuação ajuda na minha prática em animação” (GUTIERREZ, 2017, p. 1).

Gutiérrez respondeu algumas perguntas, pelo áudio do WhatsApp em treze de abril de 2020, e abordou assuntos

como: escola de animação on-line, mercado de animação, festival de animação, professor EaD e longa-metragem de animação. Ele narrou como começou a paixão por animar.

Fiz Engenharia Elétrica em 1996/97, não terminei, meus pais são arquitetos, e lá na engenharia peguei uma disciplina de desenho técnico. Comecei a fazer os desenhos de arquitetura, cursei o Autocad e depois um curso de 3D Stúdio e outro de Arte 3D, que era um negócio de fazer maquete 3D. Ao mexer com computação gráfica, viajava, tinha que fazer uma casa, eu dava um zoom na porta e lá tinha uma pulga, comecei a criar narrativas e vi que a minha vibe, a minha pegada era mais para esse lado (GUTIERREZ, 2020).

Ele abandonou o curso de Engenharia Elétrica e ingressou no Curso de Artes Cênicas na UNB. Passa no concurso da Caixa Econômica Federal em Brasília, trabalho esse que irá financiar a realização de cursos e início de um sonho, demonstrando os obstáculos para viver animando, ele esclarece

[...] acabei minha graduação e fui para São Paulo fazer uma Pós. Até então eu tentava fazer cursos, mas era tanta coisa que eu fazia ao mesmo tempo que não dava. Resolvi fazer essa graduação e ir para São Paulo para me dedicar integralmente à animação. Consegui viver de animação quase que full time. Acabando o curso de pós-graduação que eu fiz lá, no dia da minha defesa, me convidaram para dar aula nessa mesma pós-graduação. Além disso, me chamaram para trabalhar em alguns projetos, no curta do Leonardo Cadaval chamado 'Contra Campo'. Trabalhei de projeto em projeto, em São Paulo, além de dar aulas, trabalhei em produtoras. No projeto da Glass que hoje é sócia do Copa Estúdio, e também com o Edu Nogueira principalmente no 'Musa de Vinorum' um curta metragem que eu fiz assistência de Direção. E o meu TCC, um curta chamado 'O mascate', foi um curta que circulou bastante, em vários festivais, então isso me deu uma motivada para querer seguir, voltei para Brasília fiz mestrado e depois doutorado em Arte, sempre tentando puxar para animação (GUTIERREZ, 2020).

'O Mascate' conta a história de um homem simples da roça que tem medo de perder o amor de uma moça do seu povoado para um mascate. Fernando contou que a imagem foi uma brincadeira pensando na continuidade da animação, os dois inimigos juntos (Figura 35)..

Percebe-se com o relato que, além de nascer um

animador, produtor e diretor, nasceu também o professor de animação e parceiro da Escola de Animação Animatic, que se transformou na AAAnimation School. Os três 'As' significam Academia Anárquica de Animação, uma escola de animação on-line. Gutiérrez esclarece a importância de um curso EaD de animação.

Com relação a escola on-line, estava fazendo doutorado, tinha terminado de fazer o curta José, Júlia trabalhou no filme e ela me propôs ser sócio, fazer uma parceria em uma Escola de Animação. Na verdade eu entrei com capital intelectual e a mãe dela entrou com a grana, foi um ano de planejamento e depois eu fiquei mais um ano atuando nessa escola. Desde o começo eu falei que era importante pensar em algo EaD, em um esquema on-line, porque a educação, ela migra ou parte dela ganha corpo na Educação à Distância, porque você tem possibilidade de fazer o curso na sua cidade. Quando eu estava morando em Brasília, antes de ir para São Paulo fazer a pós, viajava muito para São Paulo nos finais de semana para fazer cursos, porque aqui era muito mais escasso. Depois temos a opção de curso na internet, os tutoriais tudo fica mais fácil, evita o deslocamento e reduz os custos, para você fazer um curso como esse. [...] já tínhamos testado um curso de animação no Toom Boom, nessa escola, funcionou muito bem, [...] então falei poxa, já estruturei o curso já fiz alguns vídeos, porque eu não expando isso em uma proposta de um curso on-line. Na época tinham poucos cursos on-line, que eu me lembre tinha uns dois, uns cursos ainda embrionários, então eu lancei esse curso e na verdade o curso está aí até hoje. Depois que eu fui para o IFB, eu tinha o material todo pronto, então fiz uma parceria com uma escola de Fortaleza que chama Arte&Cia. Uma escola de animação, desenho de artes, eles tocam o curso, tem o professor, mas os conteúdos são as minhas videoaulas, tem a estrutura do curso que eu propus, a gente está nesse esquema, e tem uma turma acontecendo agora (GUTIERREZ, 2020).

Este animador tem experiência com a tecnologia, cursou o Mestrado em Arte e Tecnologia na UNB e Pós-graduação em Computação Gráfica 3D pelo Senac/SP, além de ser Professor certificado pela Toon Boom Animation Inc e associado da ABCA. A AAAnimation School nasceu também da necessidade financeira do Fernando.

Ele foi chamado para a coordenação de produção e também animação da série 'O Extraordinário Circo do Bipo'. "Eu acabei chamando pessoas para trabalhar, de uma maneira colaborativa em troca de uma formação". Para ensinar os colaboradores Gutiérrez criou vídeos sobre como



Figura 35 - Personagens da animação O Mascate
 Fonte: Imagens cedidas pelo animador (2009).

usar o software de animação Toom Boom, e assim nasceu a escola on-line, por isso o segundo 'A' de Anárquico, pois era uma troca e liberdade de escolha.

Hoje, Fernando é professor do Instituto Federal de Brasília, Campus Recanto das Emas e está na Coordenação de um projeto que aguarda aprovação, um Curso Técnico Subsequente de Animação, para alunos que já terminaram o Ensino Médio. A ideia era começar no 2º semestre de 2020, mas devido a paralização pelo vírus COVID-19 pode ser que demore mais tempo.

As Políticas Públicas sempre foram importantes para o desenvolvimento do cinema nacional, leis que asseguram a exibição e portanto, fomentam a produção; no entanto, elas não são eternas e sofrem mutações a cada governo. Gutiérrez aborda esse assunto e o mercado de animação no Brasil.

No mercado de animação no Brasil, temos alguns momentos importantes. O marco mesmo é justamente quando saiu a lei da TV paga, que exige uma cota de produção nacional independente. E aí você tem os canais infantis,

os canais de desenho, que são obrigados a passar uma produção nacional, o Cartoon Network tem que passar, por um determinado período, uma quantidade de horas específicas por dia, de conteúdo nacional. E isso, aquece muito a produção, porque você tem um outro conteúdo, mas tem uma exigência de exibição e veiculação desse conteúdo, então se começa a produzir, se começa a dar vazão ao que já tem produzido. A gente vê uma migração da produção que antes era muito presente em curta-metragem, para as séries, isso foi bem evidente, já vai fazer uns 10 anos temos esse movimento. O Fundo Setorial do Audiovisual, vem forte para fomentar essa produção, no primeiro momento era isso, você tem janela de exibição, mas não tem conteúdo, então entra o Fundo Setorial, para poder bancar essa produção e isso transforma completamente a produção em animação no Brasil (GUTIERREZ, 2020).

A Lei 12.485/11 ou a nova Lei da TV Paga, como ficou conhecida, definiu que os canais de televisão por assinatura devem exibir conteúdo audiovisual brasileiro, a cota é de 3 horas e 30 minutos por semana. A lei determina também que nos pacotes por assinatura cada três canais que exibem

séries, documentários, filmes e animações, têm que incluir um canal brasileiro, metade desse horário deve estar destinado a produtoras independentes do Brasil (BRASIL, 2011), justificando o aumento da produção do audiovisual nacional.

É importante ressaltar que, infelizmente os canais de TV aberta continuam sem obrigação de exibir produções nacionais e as animações continuam entrando via publicidade como por exemplo, o ‘Marcelo’ do Fabio Yamaji. Desde as primeiras leis do cinema brasileiro, poucas conseguiram proteger as produções do audiovisual nacional, discorro mais sobre esse assunto no Frame 4 Linguagem Cinematográfica e Educação. As produções americanas e japonesas entram livremente por meio dos acordos internacionais e é por esse motivo que conhecemos mais animações americanas e japonesas do que os personagens dos animadores brasileiros.

Fernando Gutiérrez explica essa montanha russa de mudanças na vida do animador.

Hoje, temos uma situação um pouco delicada, desde o ano passado, na verdade, depois do golpe, e o Michel Temer assume, já vemos uma desestruturação da ANCINE, e depois que o Bolsonaro assume, está uma paralisação total, então é bem delicado, o setor sofre muito com isso, já abalou muitas das produções.

Eu estou, neste momento, tocando um longa-metragem, depois de aprovado ele ficou mais de dois anos para sair a verba, e quase que não sai [...]

A produção depende em sua grande maioria do fomento, principalmente do Fundo Setorial do Audiovisual, se é cortado paralisamos essa produção. Vivemos uma ascensão, agora está todo mundo assim com medo, sem saber se vai ter continuidade, esse é o nosso receio. Quando o Bolsonaro assume o governo, eu tinha pra mim o pior cenário, eu achava que ia extinguir a ANCINE, como foi feito com a EMBRAFILME tempos atrás, enfim, esse é o cenário. A gente vinha numa ascendente, e agora estamos nesse limbo sem saber o que fazer. Meu longa, a gente tinha ideia de pleitear complementação de verba, eventualmente um edital para distribuição, e agora vamos fazer o filme com o que tem, porque não sabemos se vai ter outro tipo de fomento, ou tentar uma coprodução internacional (GUTIERREZ, 2020).

Desde o Seth com ‘O Kaiser’, sempre foram muitos os obstáculos para os animadores produzirem suas animações. As questões de fomento e mudanças políticas influenciaram a produção nacional de animação, em sua maioria

negativamente, fazendo com que o animador viva intensamente muitos momentos de incertezas. Contudo, quando o bichinho e o encantamento da animação encontra um sonhador, esses obstáculos se transformam em força. ‘O sonho de Clarisse’ (Figuras 36 e 37) é o título do longa-metragem de animação que Fernando está produzindo e animando. Ele enviou por WhatsApp imagens inéditas do filme.

O roteiro inicial é do Fernando Gutiérrez e do César Lignelli (Professor do Departamento de Artes Cênicas da UNB). O desejo é contratar um script doctors (especialista em roteiro), e pessoas para fazer o storyboard. A ideia é fazer toda animação em Brasília. O animador relata os percalços sobre participar de editais de fomento e planejamento para fazer um longa-metragem de animação no Brasil.

Com relação ao longa, é uma novela enorme. Deve ter uns 5 anos que a gente começou a primeira escrita do roteiro. Encaminhei o projeto para um edital de desenvolvimento, para tentar uma verba para chamar uns script doctors, um pessoal para fazer storyboard, os personagens, cenários. Mandeí o projeto para um edital, aí foi quase lá. Tentei novamente, para outro projeto de desenvolvimento, chegou quase... bateu na trave. Até que um dia eu falei quer saber, abriu um edital aqui do DF, edital de Arranjos Regionais do Fundo Setorial do Audiovisual, então parte da verba é da Secretaria de Cultura do DF, e parte da verba é do fundo, era um edital que tinha cotas específicas. Esclarecendo que, eram cotas de regionalização pelo Arranjo Regional claro, uma outra cota X de filme para a região Centro-oeste, e cotas para diretores estreantes. Entrei nisso, não era um edital que eu me competi nacionalmente, foi um edital regional. Um edital para diretores estreantes, eu falei cara quer saber eu vou desenvolver [...] resumindo, eu tinha feito um planejamento pessimista, de que a verba ia sair em um ano, nesse planejamento eu acabei alugando um espaço, fiz uma pequena reforma na sala para no primeiro ano, contemplar a equipe de arte, produção e tudo mais e no segundo ano a equipe de animação. A ideia era fazer totalmente local, a animação inclusive. Eu peguei os meus FGTS, dos anos que eu trabalhei na Caixa Econômica, do IESB como professor. Saquei todos os FGTS, paguei aluguel, resumindo meu FGTS foi tudo embora, ainda peguei dinheiro emprestado com a minha mãe, no banco e fiz uma boa dívidazinha, por conta desse espaço, e de um planejamento equivocado da minha parte, esse foi um ponto (GUTIERREZ, 2020).

Lembram dos primeiros animadores brasileiros citados neste Frame, sem incentivos para a produção? Estamos na segunda década do século XXI e a história se repete. Os



Figura 36 - Desenhos de Stephanie Arcas, animação O Sonho de Clarice
Fonte: Imagens cedidas pelo animador (2020).

desenvolvedores de audiovisuais estão novamente na corda bamba para realizar seus projetos. O longa está em produção e o animador contou como está o andamento desse replanejamento.

Em que pé está o filme hoje, finalmente saiu a verba e nos reestruturamos. Reorganizamos a produção, que já está andando de uma maneira remota, a maior parte da equipe é daqui de Brasília, mas temos equipe de storyboard que é de São Paulo. Hoje, está dividido assim, tem uma equipe de storyboard, temos até agosto para finalizar o storyboard (três pessoas) e o animatic do filme. Na arte são três pessoas também e eles têm até fevereiro para fechar esse material e provavelmente em agosto entre algumas pessoas para encorpar mais a equipe de arte, alguns assistentes e talvez uma pessoa de 3D, já para o final do ano. A equipe de som, já está trabalhando o desenho de som, na verdade eu e o César Lignelli estamos trabalhando nessa parte de desenho de som, é mais tranquilo porque a gente tem mais tempo para isso. Fizemos alguns tratamentos de roteiro, Patrícia Colmenero fez o script doctors dessa etapa, ainda estamos passando pelo storyboard, revisando o roteiro, revisando diálogos, para aí sim fechar o animatic (GUTIERREZ, 2020).

A estimativa de realização do longa-metragem era de dois anos, esticar para três ou quatro anos, tentar uma coprodução internacional no Anney; porém o festival só aconteceu on-line devido o Covid-19. Fernando diz que terão que terminar o longa com o que eles têm de verba.

O filme é uma homenagem para sua filha Clarice. Pais de meninas, tanto ele quanto Lignelli, é com esse imaginário que criam o roteiro de ‘O Sonho de Clarice’, uma personagem com “três características muito marcantes: o

medo, sua afetuosidade e uma imaginação extremamente fértil.” (GUTIÉRREZ, 2019, p. 188). O Sonho de Clarice está se tornando realidade, espero que o sonho do Oscar também se concretize!

Novamente vou citar nossos desbravadores solitários da animação, como por exemplo Anélio Latini em ‘Sinfonia Amazônica’, para ressaltar que nas respostas do Fernando, percebeu-se que a produção de um filme de animação hoje, passa pelo trabalho colaborativo e virtual, como afirma Walter Benjamin (1985, p.172) “O filme é uma criação da coletividade.”

O Fernando Gutiérrez é um dos organizadores do BAF (Figura 38), ele explicou a importância de um festival de animação.

Com relação a festival, o BAF e a ideia de festival, quando a gente não tinha uma profusão de conteúdo para internet, um festival era um lugar para conseguir acessar obras que a gente não iria assistir de maneira nenhuma em outro lugar, isso é um ponto. Hoje em dia, um filme quando é lançado, ou seja um curta, ele acaba ficando por dois anos nesse circuito de festivais, não se tem um acesso fácil a esse conteúdo, depois de dois anos, muito provavelmente vai ser liberado na internet, ou adquirido por um canal. O festival o BAF - Brasília Animation Festival, ainda assim, neste contexto, ele é importante, porque conseguimos ver uma produção contemporânea, seja produção recente ou dos últimos dois anos em animação. É um espaço para discutir, refletir e formar, então temos oficinas, palestras e minicursos. Os debates são espaços para discussão e reflexão, mesas redondas com temas dos mais variados, seja para falar sobre a indústria, série, longa, ou abordar questões sobre o papel da mulher ou a presença da mulher na cena de animação. Reforçar algumas questões

que devem ser colocadas em pauta, é superimportante esse espaço de debate, reflexão, e o espaço de formação (GUTIERREZ, 2020).

Gutiérrez falou sobre a importância do Anima Mundi, do público infantil, adulto e a atração por animações, e deste modo, desenvolver a formação de público para o cinema de animação, além de desenvolver a ampliação cultural ao assistirem animações com diferentes temas.

É um espaço, também para trazer o público infantil, uma vez que a animação, tem esse caráter claro, que é um viés da animação, esse apelo infantil. Aproveitar para trabalhar a formação também, uma coisa que o Anima Mundi faz muito bem, atrai o público infantil, isso dá movimento. Isso faz com que tenha um público mais variado, e não só o público de nicho, de pessoas que curtem animação, os viciados em animação, mas sim um público que gosta de animação de uma maneira mais ampla. Além disso, um

público que podem ser formados. A partir do momento, que a pessoa vai lá ver uma animação, e pensa...ah legal engraçadinha, chega e se depara com uma outra produção. Produções que vão para temáticas adultas, ou que tem outras complexidades, então isso abre também a mente a partir do momento que a gente se conecta com outras produções, que vão além daquelas que está acostumado a ver, eu acho extremamente importante nesse sentido (GUTIERREZ, 2020).

Perguntei ao Fernando Gutiérrez sobre a importância de acontecer festivais de animação na escola.

Com relação a realizar um evento em escolas, é superimportante, assim como o festival pode trazer público infantil e a gente pode conectar esse público com certas obras que eles não veriam em outro contexto, ou uma sessão específica em escola e debate dessa produção nas escolas é super rico. Essas sessões, podem ter uma temática específica, a gente pode ter uma curadoria que faça o

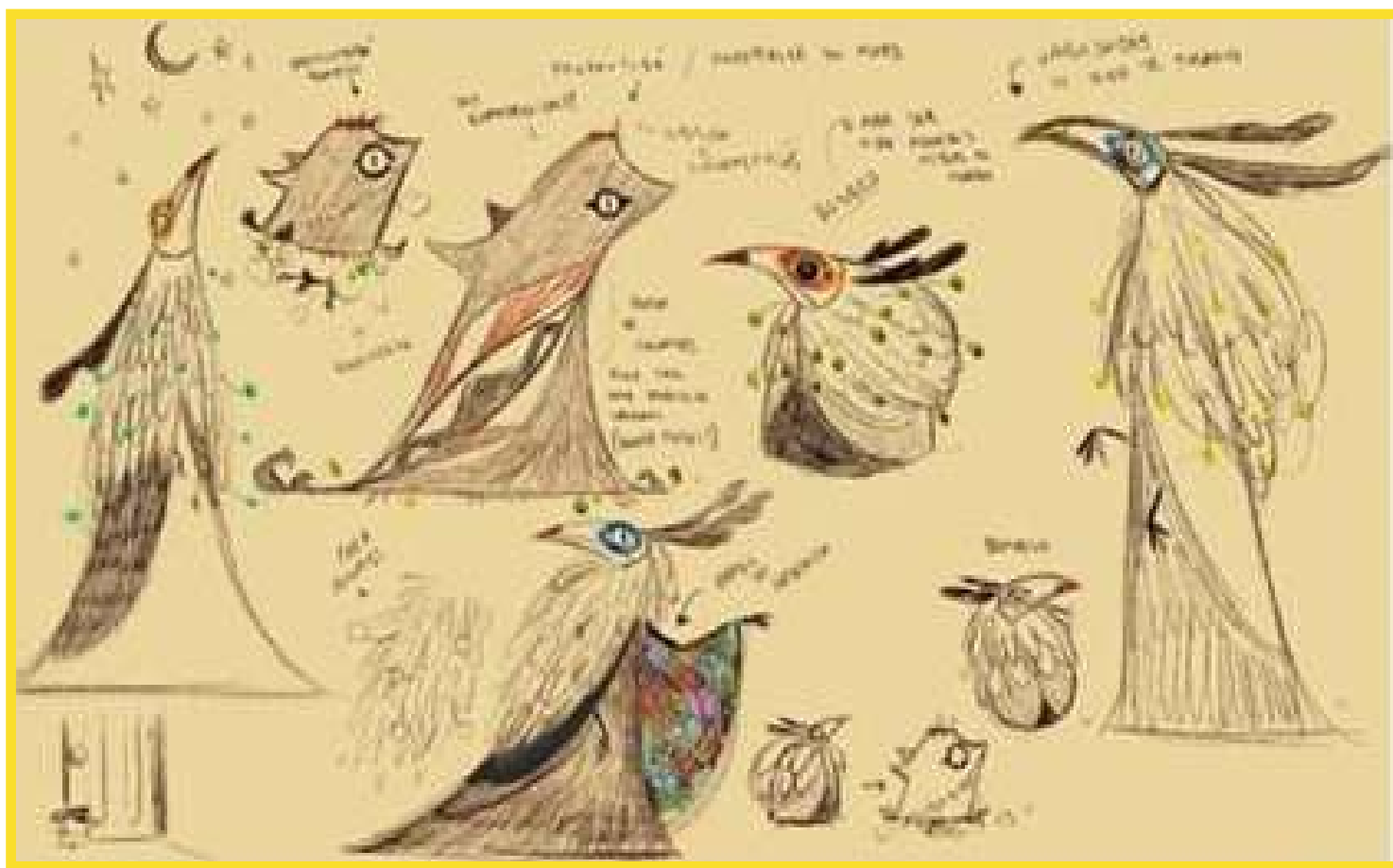


Figura 37 - Desenhos de Stephanie Arcas, animação O Sonho de Clarice
Fonte: Imagens cedidas pelo animador (2020).



Figura 38 - Brasília Animation Festival, 2017
Fonte: Brasília Animation Festival - BAF (2017).

direcionamento relacionado a um tema específico a ser debatido em sala. A animação tem esse apelo visual que aproxima, que faz que a gente esteja mais disposto até, não estou dizendo que isso é uma regra, a gente pode ter uma predisposição ou ser menos reativo a um determinado conteúdo, pelo fato de ser animação (GUTIERREZ, 2020).

E sobre o Anima Barretos...

Com relação ao Anima Barretos, eu acho muito bacana, ações que promovam a animação, o cinema e a reflexão a cerca disso, no Ensino Fundamental e no Ensino Médio, porque a gente já vai trabalhando a formação do pensamento crítico sobre a produção do audiovisual e a respeito do mundo pelo audiovisual, isso é importante. O Anima Barretos eu conheci quando você apresentou na aula de Seminário, o pessoal ficou bem entusiasmado, porque mostra a dedicação e tanto tempo sendo realizado, e ver o resultado e o retorno disso é muito legal. A premiação do Anima Barretos, com o curso on-line teve essa facilidade, você consegue extrapolar as fronteiras e os limites físicos, a pessoa não precisa vir para Brasília para fazer o curso isso nessa proposta de curso on-line permite fazer esse tipo de ação, eu acho muito bacana as pessoas que gostam de animação e a gente poder ajudar é incrível (GUTIERREZ, 2020).

Um dos focos do Anima Barretos é desenvolver o pensamento crítico em relação ao que os alunos produzem e

assistem com a mediação dos professores de Arte. A premiação é uma forma de dar visibilidade ao que os alunos produziram.

Quando Fernando me contou que possuía uma escola on-line de animação, pensei exatamente sobre a possibilidade dos alunos estudarem animação EaD, por encurtar fronteiras. Conversei com o Fernando e ele topou ceder bolsas de estudo (Figura 39) para as animações premiadas em 2016 e 2017, por envolver a aprendizagem e tecnologia. Descreverei com mais detalhes de como funcionou essa parceria entre o Anima Barretos e a AAAnimation Scholl e depois com o novo nome Fantom Animation no Frame 7 Festival Anima Barretos.

Os festivais de animação são fundamentais para a História da Animação Brasileira. Desde os primeiros festivais na década de 1960, passando pela importância do Anima Mundi, os diversos festivais que acontecem no Brasil e no mundo são espaços de formação. Como vimos na história de Fábio Yamaji, vitrine para mostrar a produção de cada cidade ou país, colaboram na exibição, divulgação e distribuição das animações que trazem em cada uma características culturais do local no qual foi produzida.

“Com a animação, podemos estimular a percepção e a imaginação daqueles que a criam e que a assistem de forma muito mais livre do que nas outras formas de produção audiovisual, [...]” (NESTERIUK, 2011, p. 216), destaco a

imaginação dos animadores brasileiros, que fazem muitos sonhos se tornarem realidade. Satisfazendo nossa ânsia, por delicadeza, liberdade, justiça, medos, amor, e muitos outros sentimentos. E ainda, mostrar que os animadores brasileiros são muito bons quando podem desenvolver seus filmes de animação.

Mesmo com todas as adversidades, foram através dos editais que alavancaram a indústria da animação brasileira, a abertura de produtoras por todo o país, cursos superiores em animação, a possibilidade de seguir as suas preferências, animar para a TV ou para o cinema, 2D, 3D ou outras técnicas, curtas, longas, séries, publicidade, jogos digitais, entre outros.

E o Anima Mundi contribuiu muito para a construção dessa história.

Tudo que aconteceu entre as heroicas iniciativas individuais ou coletivas, os profissionais que saíram do Brasil ou que ficaram, as oficinas dentro do festival e as amizades que se formaram, as iniciativas da associação e os resultados dos editais, os projetos que não foram selecionados, mas se realizaram de outra forma, os estudantes que se tornaram professores, os êxitos e vitórias da animação brasileira com o crescente reconhecimento em todo o planeta; tudo está atrelado. Não é possível entender ou avaliar o inédito e prodigioso momento atual sem conhecer nossa história. Tudo que está acontecendo é consequência de inúmeros atos e ações de bravos e valorosos nomes das últimas 10 décadas (MARÃO, 2017, p. 12).

A história da animação brasileira completou 100 anos em 2017, com profissionais apaixonados pela narrativa e produção de imagens que tomam vida em suas mãos. Israel e Conte (2015) esclarecem que a procura de novos mercados é fundamental, para a solidificação da animação brasileira, muitos fatores ainda necessitam de ajustes, pesquisas e

incentivo do estado.

Hoje, o mercado de produção e distribuição espelha as dificuldades na captação de recursos, centrando-se principalmente na iniciativa privada e independente. Existe uma precariedade de políticas públicas e a falta de apoio estatal engloba, inclusive, a distribuição dos filmes, motivo pelo qual muitos filmes ficaram fadados ao fracasso ou até o desconhecimento.

Conhecer a história dos desbravadores da animação brasileira é um permanente desafio para a consolidação da identidade desse gênero no país. É importante ressaltar que, existem poucas publicações sobre a história da animação brasileira. Além disso, escasso interesse na conservação e restauração de filmes fundamentais para o desenrolar dessa história. Conhecer o sonho do Fábio Yamaji em criar uma Animateca, foi importante, pois será uma forma de levar essa história para outras gerações, e a do Fernando Gutiérrez em saber que sempre terá alguém que não se curvará às dificuldades, e sonhará sempre.

Ultrapassando todas as barreiras, a animação brasileira avança e é conhecida no mundo inteiro. Essa trajetória só foi possível porque alguns animadores heroicos, não desistiram de mostrar que era possível fazer cinema de animação no Brasil; além disso, as temáticas das animações e as formas de contar essas histórias, têm uma grande perspicácia de conversar com o mundo infantil e sua dimensão simbólica, não impedindo que os adultos adentrem esse mundo, o qual transcende a imaginação humana.

No Frame 4, Cinema e Educação no Brasil, vamos ver como essas relações aconteceram, as primeiras exposições, a criação do INCE e Projetos com o objetivo de utilizar o Cinema na sala de aula, desde o início do século XX.



Figura 39 - Vale Curso AAAnimation School, Premiação Anima Barretos 2017.
Fonte: Acervo pessoal.



FRAME 4

LINGUAGEM

CINEMATOGRAFICA

E EDUCACÃO

FRAME 4A: ILUSÃO: PROJEÇÃO LUMINOSA

Ir ao cinema no início do século XX, com o ritmo intenso da urbanização em São Paulo, que vivia a euforia e os conflitos do desenvolvimento acelerado, traz os choques do poder dos grandes produtores de café com a industrialização e o nascimento dos bairros operários, “São Paulo, sem cansar os ouvidos e as paciências, diverte-se por bom preço com as projeções luminosas do cinematógrafo” (SALIBA, 2003, p. 71).

Etimologicamente, a palavra cinema tem raiz grega e significa movimento. O aparelho tecnológico que reproduz essas imagens foi inventado pelos Irmãos Lumière o Cinematógrafo. Canuto Mendes explica a redução no nome “Por que teriam dado o nome cinema à projeção luminosa? [...]. Mas o vocábulo era quilométrico e a tendência do século, encurtar distâncias [...]” (ALMEIDA, 1931, p. 18 apud SALIBA, 2003, p. 72).

As salas de cinema surgiram em espaços improváveis “Do improvisado de uma projeção simples, que acontecia entre uma estante de mercadorias e outra, a atividade de exibição sinalizava um bom negócio” (DIAS, 2008, p. 1). Com o sucesso popular do cinema a partir de 1920, surgiu o mercado cinematográfico e este se fixa através da produção, distribuição e exibição. Nesta época o Brasil já possuía cerca de “700 salas, chegando a lotação de algumas delas a atingir mil espectadores”, como afirma Saliba (2003, p. 74), só perdendo espaço como principal diversão com o advento da televisão na década de setenta.

Revelando novas possibilidades, como uma das mais expressivas formas de arte, contando histórias inspiradoras e cheias de princípios, atraindo o público burguês e feminino. Para atender a esse novo público, os cinemas deixaram as mercearias e galpões e se transformaram em lugares luxuosos como os teatros e as óperas. “[...] Lá dentro o salão de espetáculos. Parece muito com o teatro. O povo, acomodado, tem os olhos postos num alvo retângulo fronteiro, que se emoldura onde deverá abrir-se o palco. Escurece” (ALMEIDA, 1931, p. 15-16 apud SALIBA, 2003, p. 69).

É nesse instante que a magia acontece:

Um feixe luminoso jorra e esparrama sobre o quadro um mágico jogo de sombras, nítida nas linhas e nas formas,

que se deslocam em surpreendente harmonia, dando a impressão de figuras reais, plenas de vida e de movimento. Ilusão: projeção luminosa (ALMEIDA, 1931, p. 15-16 apud SALIBA, 2003, p. 69).

A vida brasileira é apresentada ao público, através dos cinegrafistas que desbravam o Brasil na década de 20, levando informações para fora das porteiras das fazendas. Souza (2003). acrescenta que além dos filmes, eram produzidos os Cinejornais em São Paulo e Rio de Janeiro exibidos na mesma cidade e alguns feitos para serem apresentados apenas para própria sala exibidora.

A sétima arte surge, não apenas registrando o momento e o movimento, mas se transformando em uma forma de expressão singular. Assistir a um filme envolve formas de frequência de salas, fruição estética, imaginação, destaque social, a cultura, evidencia gêneros, tudo isso surge com o aprimoramento da técnica. “Nos primeiros tempos, um filme ainda era, apenas, uma sequência de tomadas estáticas, [...] não surgiu uma linguagem autenticamente nova até que os cineastas começassem a cortar o filme em cenas, até o nascimento da montagem, da edição” (CARRIÈRE, 1995, p. 14 apud SALIBA, 2003, p. 83), ou seja, a tecnologia a serviço da expressão humana.

Diante disso, os profissionais técnicos da época se formavam através da própria prática, Canuto Mendes dizia “ser inteligente não basta, é preciso ter jeito para a coisa” (GALVÃO, 1975, p. 232 apud SALIBA, 2003, p. 49). Cita inclusive a necessidade de se fazer um “recenseamento cinematográfico” para saber quantos profissionais se empenham na atividade cinematográfica no Brasil.

Neste contexto, outra questão problemática era o financiamento da produção cinematográfica, diversas com custos insignificantes perto de filmes estrangeiros. Quanto a isso Santelmo protesta:

É de se espantar que num país como este ainda não se produzam fitas como as estrangeiras. Por que motivo? Não temos escritores de argumentos? Não temos operadores? Não temos rapazes galantes? Não temos lindas mulheres? Não temos sportmen e gaúchos? Não temos uma natureza única e selvagem para sermos únicos e extraordinários? Temos.

O que não temos é capitalista para explorar essa indústria e fazer lindas e bem posadas fitas [...] (SANTELMO, 1993, p. 49 apud SALIBA, 2003, p. 50).

O autor ressalta os problemas de financiamento e incentivo de produção, os quais são recorrentes, até os dias atuais, no cinema brasileiro. A revista 'Cinearte', criada em 1926, "foi o primeiro esforço profundo de entendimento dos problemas que entravam o desenvolvimento artístico e industrial do nosso cinema" (AUTRAN, 2015, p. 18). A que se ressaltar também à visão avessa ao caráter popular do início do cinema no Brasil, com a magnitude das salas de cinema e também a procura de se destacar, as questões e concepções artísticas das películas. Os jovens de classe média que faziam cinema no Brasil, inclusive Canuto Mendes, pensavam no cinema brasileiro como atividade artística.

Porque o cinema criou uma nova – absolutamente nova – linguagem que poucos poderiam absorver sem grande esforço ou ajuda. [...] encontramos Canuto, em todo o texto, dividido entre a sedução provocada pela imagem criada "subjetivamente" pelo artista e a admiração frente à imagem criada pelo processo mecânico – a fotografia

– "uma imagem gravada através da sensibilidade física e química da matéria bruta" (SALIBA, 2003 p.79).

É neste sentido que Schvarzman (2005, p. 3) demonstra que "na direção inversa dos americanos, que massificavam a atividade para torná-la rentável e viável [...]". O padrão de narrativa desses filmes foi sucesso na América Latina, principalmente após a Primeira Guerra Mundial (1914-1918), consolidando o mercado de filmes americanos e sua predominância nos fatores distribuição e exibição, inclusive "cinemas que mantêm contratos de exibição exclusivos com os principais estúdios de Hollywood" (VIEIRA, 2009, p.34).

No entanto, os brasileiros não se preocupavam com a industrialização do cinema. O fato é que o cinema se consolidou como uma diversão, chamando a atenção do Estado; sendo assim, a atividade cinematográfica foi regulamentada pelo Decreto nº 14.529 de 09/12/1920, que sistematizava as diversões e os espetáculos públicos (BRASIL, 1920).

Na década de 20, os estúdios norte-americanos Paramount, Fox e Metro-Goldwyn-Mayer dominavam o mercado cinematográfico. O estúdio Cinédia/RJ é o primeiro do Brasil,



Figura 40 - Alô, alô, Brasil! 1935
Fonte: Cinédia (1935).



Figura 41- Créditos de M. Dusek para o filme 'Esse milhão é meu', 1958
Fonte: Garróz (2020).

idealizado por Adhemar Gonzaga, é fundado em 15 de março de 1930. Os primeiros filmes copiavam a estética cinematográfica americana. A Cinédia nasceu em meio a tensões antagônicas; de um lado os propósitos educacionais do governo com uma visão nacionalista e mostrar o Brasil ao brasileiro e de outro, o cinema de ficção comercial.

Com a meta de promover o desenvolvimento industrial do cinema brasileiro, em 18 de setembro de 1941, nasceu a Atlântida-Empresa Cinematográfica do Brasil S/A, criada por Moacir Fenelon e os irmãos José Carlos e Paulo Burle, uma empresa 100% nacional. Consciente da influência do cinema e seu papel educador, as palavras de José Carlos Burle no dia da assembleia de fundação:

Lembramos, porém, que a arte completa o nível de cultura superior e constitui com a ciência, a política, e a religião, todo patrimônio moral e intelectual de uma época, de um povo. [...] A finalidade da Atlântida é a produção de filmes cinematográficos, documentários, noticiosos, artísticos e culturais, de longa e pequena metragem, desenhos animados (grifo da autora), dublagem de produções estrangeiras e atividades afins, implantando uma arte de cinema no Brasil (VIEIRA, 2009, p. 39).

Apesar de Burle citar que seriam produzidos desenhos animados, não encontrei nenhum registro que confirme essa iniciativa. No entanto, alguns créditos de filmes foram realizados em animação, dentre eles os do filme 'Esse milhão é meu', de 1958, criado por M. Dusek. Em sua página do facebook Fernando Ferreira Garróz (2020) explica que "A sequência é uma atração à parte do filme, uma espécie de curta-metragem, uma bem humorada



Figura 42 - Estúdios da Vera Cruz, São Bernardo do Campo/SP.
Fonte: Vera Cruz (2018).

interpretação da narrativa, que satiriza suas situações e o cinema norte-americano.”

O estúdio produziu 66 filmes até 1962, em duas fases, a primeira de 1941 a 1947, com produções com temáticas sociais, cinejornais, como o *Atualidades Atlântida*, em produções audaciosas e, a partir de 1947 as concepções para a produção de filmes passam a ter apelo popular e baixo custo, com o controle acionário de Luiz Severino Ribeiro, principal exibidor e distribuidor cinematográfico do Brasil na época (VIEIRA, 2009).

O filme *Moleque Tião* (1943) foi o primeiro sucesso do estúdio, baseado na vida de Grande Otelo e o mesmo atuando no papel principal. Um filme crítico-social, Otelo sonha em participar de uma companhia de teatro negro, sem progressos, um compositor o leva para sua pensão, até alcançar o sucesso, é dirigido por José Carlos Burle (VIEIRA, 2009).

A terceira Cia Cinematográfica do Brasil a Vera Cruz, São Paulo, foi fundada em 1949, por Franco Zampari e Ciccilo Mata-razzo. O estúdio ampliou o nível técnico e profissional do cinema no país, e foi tombado pelo Conselho Municipal do Patrimônio

Histórico e Cultural de São Bernardo do Campo/SP e faz parcerias para filmagens até hoje.

Entre seus filmes premiados estão: *O Cangaceiro* (1952/1953) dirigido por Lima Barreto e *Sinhá Moça* (1953) por Tom Payne e Oswaldo Sampaio. Percebe-se o caráter literário e regional nas duas produções mais famosas desse estúdio, atendendo ao slogan nacionalista de apresentar o Brasil aos brasileiros.

No entanto, é possível afirmar que as preocupações com os ideais nacionalistas e a educação estavam nas produções dos filmes desses estúdios.

Tratando o Brasil como ‘país do futuro’, na metade da década de 20, e a construção de um país por meio do Estado, os intelectuais da época apontaram a educação pública como instrumento para:

Reformar a sociedade pela via da reforma do ensino, ‘[...] nesse espírito de ‘criação’ de cidadãos e de reprodução/modernização das elites’, ‘Trata-se, agora, de reformular inteiramente a concepção de práticas pedagógicas do ensino primário, secundário e profissional [...]’ (SIMIS, 2008, p. 25).

Em relação a tal aspecto, e diante das forças das

imagens em movimento, Joaquim Canuto Mendes de Almeida preconizou o potencial da linguagem cinematográfica em filmes educativos, tendo como objetivo projetos que reestruturassem a sociedade brasileira com o ‘bom cinema’, aquele que apresentasse aspectos morais.

É importante ressaltar, como vários intelectuais do começo do século XX, perceberam no Cinema seu caráter didático. Simis (2008) cita o livro Cinema Escolar publicado em 1916-18, por Venerando da Graça que atuou como

inspetor escolar no Distrito Federal e utilizou o cinema como instrumento pedagógico.

Outro encantado com o cinema foi Rui Barbosa, frequentador do cinema ‘Ideal’, inclusive com uma cadeira cativa. Apresentou a experiência de visualizar as imagens em movimento, e os fatores que fazem de um filme uma forma de aprendizagem significativa. “[...] em seu discurso no Senado em 1918, é entusiástico: “[...] em breves momentos, vejo, aprendo, adquiero, em instantes uma experiência, que em anos não poderia acumular” (SIMIS, 2008, p. 26).

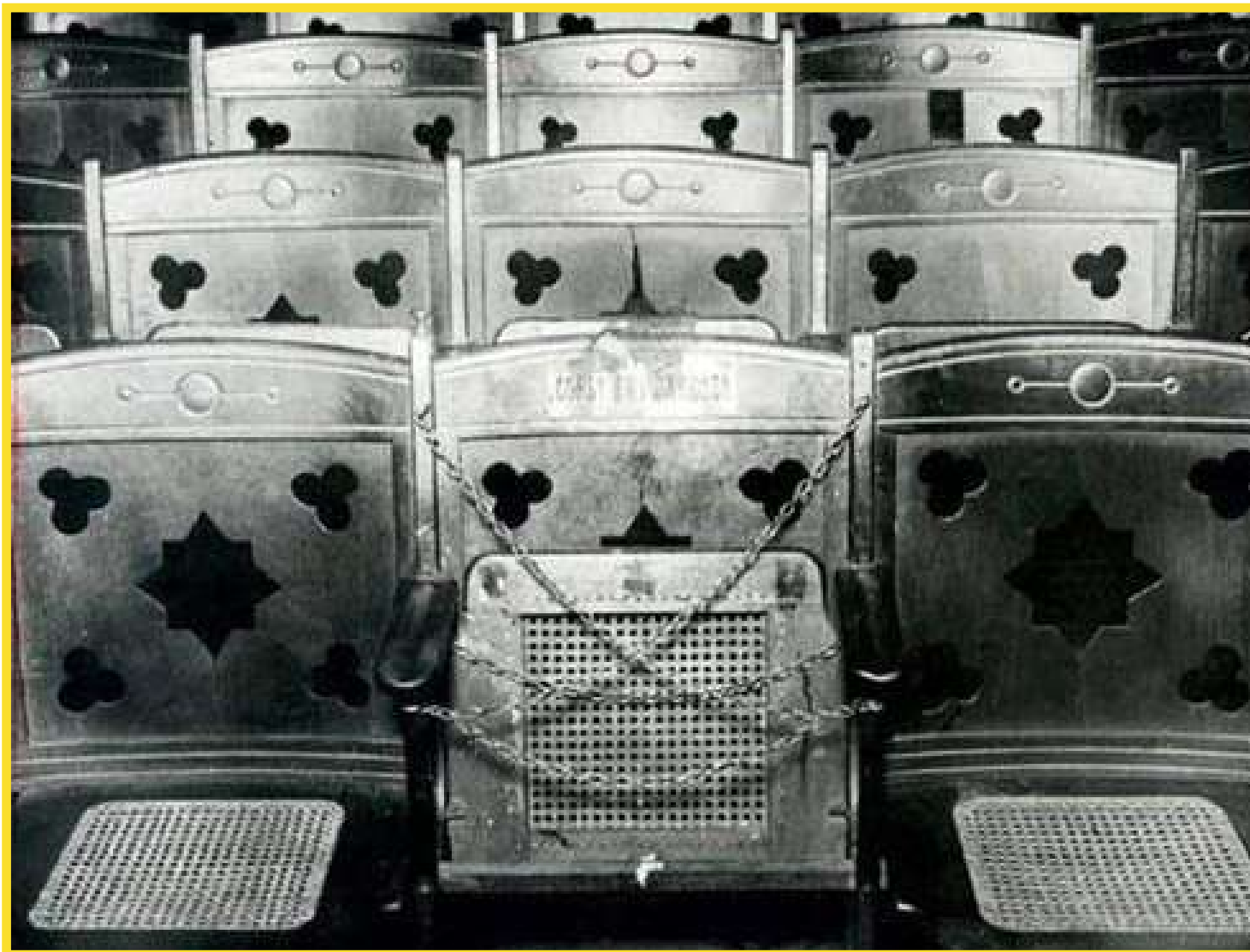


Figura 43 - Cadeira cativa do Rui Barbosa, interdita após sua morte
Fonte: Simis (2008, p. 26).

FRAME 4B: EDUCAÇÃO E CINEMA

A relação entre Educação e Cinema continuam inquietando estudiosos até os dias atuais, um dos pioneiros a refletir sobre o assunto é Joaquim Canuto Mendes de Almeida, entre as décadas de 1920 e 1930; roteirista, produtor e diretor de filmes, escreveu para alguns jornais como crítico de cinema, neste período também foi estudante de Direito.

Canuto Mendes, coloca sua experiência com o Cinema no livro ‘Cinema contra Cinema: bases gerais para um esboço de organização do cinema educativo no Brasil’ (1931), apresenta suas ideias sobre Cinema, técnicas e sua utilização pedagógica. Para Walter Benjamin (1985, p.174) o “filme serve para exercitar o homem nas novas percepções e reações exigidas por um aparelho técnico cujo papel cresce cada vez mais em sua vida cotidiana”. Desse modo, o cinema tem um papel cultural importante para entendermos a nossa realidade social, ampliar conhecimentos, face a isso, sua importância na escola, além de seu caráter lúdico.

Saliba (2003) cita uma entrevista telefônica a revista Cinearte, na qual Canuto Mendes esclarece:

Meu livro não é apenas um plano de Cinema Educativo. É um trabalho sobre as generalidades do Cinema tão mal divulgadas e tão pouco conhecidas em nossa terra. Entendo que o cinema só tem força psicológica sobre os espectadores quando é bom e bem feito. Assim, num trabalho sobre cinema educativo que pudesse ter real utilidade prática para os nossos homens de boa vontade, necessário se tornava escrever e ensinar muita coisa sobre a técnica material e intelectual das fitas. Por isso lá se contém traços históricos do cinema silencioso e do cinema sonoro, explicação do maquinário, descrição dos processos vitafônicos e movitônicos, regras da arte de escrever fitas silenciosas ou faladas, como fazer e filmar essas fitas, relações entre o cinema e os demais gêneros de expressão, desde a palavra, a mímica, a música, ao desenho, a pintura e a escultura, até a arte dramática pura, o teatro e distinções de princípios entre a “cena silenciosa” e a “tela sonora” (SALIBA, 2003, p. 59).

O Cinema educativo é uma das indicações de Canuto Mendes, para o desenvolvimento da educação em nosso país, ele mesmo ressalta que o objetivo do livro era “conseguir que o cinema, saneado, se multiplicasse em telas por

todos os recantos do Brasil” (SALIBA, 2003, p. 60).

Saliba (2003) comenta que 50% do livro de Canuto Mendes apresenta ‘aspectos materiais e intelectuais’, deixando clara sua paixão pelo cinema e sua intenção de demonstrar no livro ‘como fazer um filme’, em especial para os professores público alvo do livro; entretanto sua preocupação maior era com os ‘aspectos morais’ do cinema, indicando orientações de utilização do cinema como uma metodologia de ensino fundamental para a educação.

Joaquim Canuto Mendes de Almeida (1931) em “Cinema contra Cinema” esclarece a potência psicológica das imagens com suporte de médicos e professores.

A força psíquica do cinema é observável nas modificações psicológicas fisiológicas e patológicas que uma fita pode produzir no homem. Findo o espetáculo, o espectador adquiriu um progresso intelectual correspondente às novas noções das coisas que acaba de conhecer pela tela, e dominado pela excitação de ânimo que as cenas lhe infundiram, está pronto para seguir pela imitação a moralidade da fita. Na primeira oportunidade em que surge à frente desse indivíduo uma situação que se assemelhe, mesmo remotamente, à da tela, há de lhe ocorrer, consciente e inconscientemente, a respectiva solução cinematográfica, como uma que já viu, ao menos uma vez na vida, dar bom resultado. Assim os exemplos do cinema frutificam (ALMEIDA, 1931 p. 147 apud SOUZA, 2003, p. 34-35).

Face a essas influências psicológicas, o Decreto 14.529, de dezembro de 1920, em seu artigo 59, apresentou a obrigatoriedade de menores de 14 anos serem acompanhados pelos pais ao cinema. Apesar de muita discussão sobre a educação dos filhos, e a capacidade dos pais de escolha sobre quais fitas seus filhos poderiam assistir, o artigo permaneceu no Decreto 17.943-A de 12/10/1927, no qual estabelecesse as leis de assistência e proteção aos menores. Contudo, a polêmica desse decreto foi o artigo 128, parágrafo quarto, que dispõe sobre os menores de 18 e a censura sobre fitas que “façam temer influência prejudicial sobre o desenvolvimento moral, intelectual ou physico, e possam excitar-lhes perigosamente a fantasia, despertar instintos mãos ou doentios, corromper pela força de suas

sugestões.” (BRASIL, 1927).

Constata-se a preocupação pelo Estado com a formação moral, intelectual e física, criando legislações desde os primórdios do cinema, para regulamentar o cinema no Brasil. É válido ressaltar que os decretos: nº 21.240 de 1932 e nº 20.493 de 1946 dispõem sobre a obrigatoriedade de exibição de filmes curtos educativos e longos nacionais.

Além disso, havia a preocupação com o cinema americano falado em inglês e a desnacionalização da cultura “É o idioma. A música. O sentimento. São os temas musicais. Os hábitos. Os costumes. Influenciando na educação e na formação dos caracteres nacionais” (LIMA, 1929A apud AUTRAN, 2012, p. 121).

Canuto Mendes não simpatizava com as ideias estadonovista de Getúlio Vargas, apesar de muitos de seus parceiros, produzirem filmes por meio dos privilégios do projeto cultural do Estado Novo.

Em 1934, Getúlio Vargas, em seu discurso, expôs sobre a importância do cinema na formação do Brasil, entendendo o Estado como cumpridor da conservação da moral, evidenciando o cinema como papel pedagógico na efetivação de sua política.

Sanear a terra, polir a inteligência e temperar o caráter do cidadão, adaptando-o às necessidades do seu habitat, é o primeiro dever do Estado. Ora, entre os mais úteis fatores de instrução, de que dispõe o Estado moderno, inscreve-se o cinema. [...] O cinema será, assim, o livro de imagens luminosas, [...]. Para a massa dos analfabetos, será essa a disciplina pedagógica mais perfeita, mais fácil e impressiva. Para os letrados, para os responsáveis pelo êxito da nossa administração, será uma admirável escola (SIMIS, 2008, p. 29-30).

As potencialidades do cinema pedagógico, na visão de Getúlio Vargas, serviriam para a formação da nação “e a raça que assim se formar será digna do patrimônio invejável que recebeu” (SIMIS, 2008, p. 31). Para a consolidação da utilização do cinema para o aprendizado, principalmente porque o Brasil era um país com 85% de analfabetos.

As autoridades fizeram estudos e pesquisas para conhecerem os meios mais eficazes para a implementação do cinema nas escolas. Para tanto, a Comissão de Cinema Educativo realizou uma Exposição de Aparelhos de Projeção para professores, com objetivo de que esses fizessem um

“plano sistemático de ação”. Mauricio de Lacerda a considerou “um passo prático e contemporâneo” em matéria de ensino” (SIMIS, 2008, p. 31).

Desse modo, para a implementação da política educativa de Vargas, eram necessários aparelhos projetores nas escolas, porém até 1931 a reforma ainda não tinha sido realizada, a qual destacava que em todas as escolas com prédios próprios receberiam aparelhos de projeção. É válido ressaltar, que até nos dias atuais com todo desenvolvimento da tecnologia, o objetivo de que todas as escolas tenham projetores, no caso data show, encontra entraves nas políticas públicas.

Foi realizado um levantamento de 1932 a 1937, dos aparelhos de projeção em escolas Federais, Estaduais, Municipais e Particulares. Como se pode observar além do Distrito Federal, São Paulo o primeiro estado a ter aparelhos de projeção em escolas, outros estados também se preocuparam com os meios para que a aprendizagem através do cinema se efetivasse.

Com o objetivo de orientar e viabilizar a utilização da cinematografia como elemento de ensino e aprendizagem, é fundado o Instituto Nacional de Cinema Educativo - INCE em 13 de janeiro de 1937, Lei nº 378, artigo 40. Em resposta às articulações políticas, educacionais, religiosas e culturais ao longo das décadas de 1920 e 1930, o INCE estava subordinado ao Ministério da Educação e Saúde Pública e seu primeiro diretor foi Roquette-Pinto.

A estrutura do INCE foi organizada inicialmente em quatro seções: 1) Expediente (secretaria, contabilidade, biblioteca e arquivo); 2) Plano (edição de filmes 16 e 35 mm, sonorização, adaptação, instrução e demonstração a professores, auditório, redação de roteiros e publicações, inserindo-se o jornal do INCE); 3) Execução (filmagem silenciosa e sonora em ambos os formatos, sonorização, redução, adaptação de aparelhos, cópias, fonografia, laboratório de pesquisa e ensaios, microcinematografia e diafilmes); 4) Distribuição (circulação e distribuição de filmes, cadastro de estabelecimentos, filмотeca, diafilmes, discoteca, revisão e reparo de filmes (CARVALHAL, 2009, p. 1).

A filмотeca era composta por filmes sobre: geografia, música, medicina, educação rural, documentação científica e industrial, história, literatura brasileira. Simis (2008, p. 35) destaca que “Até 1941, já haviam sido editados cerca de

duzentos filmes [...]”, entre eles “Um apólogo” de Machado de Assis, o qual contou com a participação de Humberto Mauro. Toda a parte de revelação, montagem, gravação de som, copiagem e filmagem em estúdios era realizada pelos grupos de trabalho, organizados por Humberto Mauro.

Lembrando que o INCE contou com a colaboração de Humberto Mauro, o cineasta que iniciara sua carreira em Cataguases (Minas Gerais), [...] Geraldo Santos Pereira ressalta os resultados positivos alcançados com o INCE “...serviu como escola para diretores e documentaristas, roteiristas, montadores, técnicos de som e trucadores de filmes curta-metragem, além de promover a integração do cinema educacional do país (SIMIS. 2008, p. 36).

Como já citei, não havia escola para a formação de profissionais na área de cinema, o INCE proporcionou essa formação na prática do dia a dia, na realização do passo a passo do cinema desde a produção, distribuição e exibição de fitas educativas. Segundo Simis (2008) Geraldo Santos Pereira questiona o INCE por não incentivar o cinema industrial no Brasil, dizendo ainda que houve um atraso pela ludibriosa impressão de que o Estado estava zelando pelo

incentivo da produção de filmes com enredos diversos.

O professor Jonathas Serrano, da Comissão de Cinema Educativo, se preocupava, principalmente, em como o cinema estava sendo utilizado dentro da sala de aula.

A valorização do cinema como estratégia pedagógica por sua força e sugestão está ancorada nos conhecimentos de psicologia pedagógica da época. Para os autores, serve o conceito de Eisenmenger de “o cinema no ensino” e não “o ensino pelo cinema”, para que não seja visto como simples diversão, desconectado do todo (FREITAS, 2012, p. 39).

Concomitante com esse pensamento, ‘o cinema no ensino’ e não ‘o ensino pelo cinema’, estamos no século XXI e as preocupações continuam as mesmas. Reconhece-se a importância do cinema na educação, mas se identifica ainda problemas como a não formação do professor para a utilização deste na sala de aula, ou mesmo, como utilizar o data show. Hoje, temos as salas Multimídias em algumas escolas, mas a preocupação persiste, as imagens em movimento estão sendo utilizadas apenas como passatempo? Como a linguagem cinematográfica é utilizada na escola?

QUADRO I
ESCOLAS COM APARELHAMENTO ESPECIAL
PARA PROJEÇÃO E FILMES

Brasil
1932-37

Anos	Escolas					Total Escolas Públicas
	Federais	Estaduais	Municipais	Particulares	Total	
1932	–	98	47	114	259	145
1933	1	100	68	108	277	169
1934	2	154	94	225	475	250
1935	2	163	79	238	482	244
1936	1	149	96	246	492	246
1937	3	149	101	289	542	253

Anos	Distrito Federal	RJ	SP	MG	RS	B A
1935	154	7	154	70	24	16
1936	167	14	148	68	24	15
1937	190	22	159	64	30	19

Fonte: AEB (Serviço de Estatística de Educação e Cultural, IBGE).

Figura 44 - Escolas com aparelhamento especial para projeção de filmes.
Fonte: Simis (2008, p. 301).

FRAME 4C: PROGRAMA CULTURA É CURRÍCULO

PROJETO O CINEMA VAI À ESCOLA

A relação entre cinema e educação faz parte dos primórdios das imagens em movimento. A aproximação entre os campos da educação e da arte cinematográfica contribuem para as experiências culturais dos indivíduos e abrem portas para que estes se expressem por meio desta linguagem. As oportunidades de desenvolvimento de aprendizagens através do cinema, facilita significativamente o diálogo entre os conteúdos curriculares, os conhecimentos mais gerais, as novas tecnologias e a visão crítica do mundo.

É importante ressaltar o fomento de políticas públicas para que o cinema e a educação se efetivem nas escolas, destaque o Programa Cultura é Currículo por acompanhar sua implementação na DE - Barretos, como PCNP de Arte, responsável pelo projeto, juntamente com a PCNP de Geografia.

Sendo assim, a Secretaria de Educação do Estado de São Paulo, implantou através da Diretoria de Projetos Especiais da Fundação para o Desenvolvimento da Educação (FDE), o Programa Cultura é Currículo que foi iniciado em 2008, como um projeto piloto, somente para as escolas da capital de São Paulo.

“O Programa Cultura é Currículo foi regulamentado pela Resolução nº 19, de 13-3-2009 (SEDUC)” (FERREIRA, 2017, p. 3); após esse período o projeto foi ampliado para todo o estado de São Paulo, com objetivo de propiciar a aproximação das escolas estaduais a equipamentos, bens e produções culturais, integrando a política educacional e “em acordo com os parâmetros pedagógicos da atual gestão, pauta-se por princípios estabelecidos para a organização curricular” (SÃO PAULO, 2019, p. 1).

A nova Proposta Curricular da SEDUC foi implantada, também neste ano, e o Programa Cultura é Currículo apresentava os seguintes objetivos:

- Currículo e Cultura; Currículo referido a competências; Currículo que tem como prioridade a competência escritora e leitora.
- Democratizar o acesso de professores e alunos da rede pública estadual a equipamentos, bens e produções culturais que constituem patrimônio cultural da sociedade, tendo em vista uma formação plural e a inserção social.
- Fortalecer o ensino por meio de novas formas e

possibilidades de desenvolvimento dos conteúdos curriculares em articulação com produções socioculturais e fenômenos naturais, diversificando-se as situações de aprendizagens.

• Estimular e desenvolver a aprendizagem por intermédio de interações significativas do aluno com o objeto de estudo/conhecimento de disciplinas, reforçando-se o caráter investigativo da experiência curricular. (SÃO PAULO, 2019, p. 1)

Para alcançar esses objetivos o programa se articulava em três projetos: Lugares de Aprender - A Escola Sai da Escola, visita a instituições culturais; Escola em Cena, visava levar os alunos à espetáculos de Dança e Teatro; O Cinema vai à Escola, acesso à produções cinematográficas.

Ao falarmos de cultura, entramos em um campo complexo com diferentes pontos de vistas. A antropologia conceitua a cultura como “o conjunto das atividades materiais e simbólicas desenvolvidas pelos humanos.” (COUTINHO, 2008, p. 39), é necessário mergulhar no contexto coletivo para conhecermos sua história; além disso, explorar e buscar as possíveis conexões de significados. Segundo Bauman na “visão sociológica [...] a cultura era um aspecto da realidade social, um dos muitos “fatos sociais” que deviam ser adequadamente apreendidos, descritos e representados” (2012, p. 9). Outro olhar, é a cultura como aglomerado de conhecimento, fazendo de um indivíduo uma pessoa ‘cult’, essa classificação é proporcionada muitas vezes pelo enfoque nas atividades artísticas.

Hoje, as produções da indústria cultural impõem o consumo de bens culturais de massa envolvendo a nós e aos jovens, em um mundo globalizado.

A marca da modernidade é a ampliação do volume e do alcance da mobilidade, e, por conseguinte, de forma inevitável, o enfraquecimento da influência da localidade e das redes locais de interação. Mais ou menos pela mesma razão, a modernidade é também uma era de totalidades supralocais, de “comunidades imaginadas” orientadas ou aspiradas, de construção de nações – e de identidades culturais “compostas”, postuladas ou construídas (BAUMAN, 2012, p. 31).



Figura 45- Página inicial do site Cultura é Currículo.
Fonte: Cultura é Currículo (2018).

As identidades, estão sendo construídas em nosso tempo, por meio das relações, em especial das virtuais, nossos jovens estão cada vez mais imersos em um mundo distante. E a escola frente aos desafios de estar inserida em uma comunidade social, com determinada cultura, tem a responsabilidade de contribuir positivamente para a construção da identidade multicultural dos estudantes.

Bauman (2012, p. 32) esclarece que “ter uma identidade é uma das necessidades humanas”, e Michel Morineau (apud BAUMAN, 2012, p. 32) explica a frase “la douceur d’être inclu”, desse modo, o jovem só quer “a doçura de ser incluído”:

Por si mesma, em certo sentido, essa expressão diz tudo: corresponde a um desejo básico – o de pertencer, fazer parte de um grupo, ser recebido por outro, por outros, ser aceito, ser preservado, saber que tem apoio, aliados. ... Ainda mais importante que todas essas satisfações específicas, obtidas uma a uma, em separado, é aquele sentimento subjacente e profundo, sobretudo o de ter a identidade pessoal endossada, confirmada, aceita por muitos – o sentimento de que se obteve uma segunda identidade, agora uma identidade social (MORINEAU, 1987, p.19 apud BAUMAN, 2012, p. 32).

Os estudantes da educação básica, estão formando sua identidade pessoal por intermédio das experiências

vividas na família, no espaço escolar, fora deste e no ambiente virtual, que necessitam estar permeados pela ética e reflexões constantes. O convívio com a comunidade social, escolar e os acontecimentos globalizados, todos esses fatores implicam na constituição da identidade pessoal do educando.

Nas bases do Programa Cultura é Currículo, as formas de questionar sempre foram incentivadas. Os alunos, antes de visitar uma instituição cultural, assistiam a um espetáculo da dança, teatro ou um filme, recebiam as informações de uma forma que os instigassem a curiosidade, e faziam as relações com sua realidade social, após as experiências. O contato com a cultura por intermédio da educação, apesar de suas relações complexas, são suporte para que os alunos construam a sua identidade.

Os olhares e descobertas quanto ao projeto, O cinema vai à Escola, são relatados a seguir na busca de mostrar a cultura inserida no ambiente escolar através da sétima arte.

As imagens projetadas na tela branca encenavam contextos reais e ficcionais, que podiam disparar discussões e serem ampliadas no espaço escolar, uma visão ativa sobre valores reais e coletivos, tais reflexões possibilitavam que a cultura em que o educando está inserido, sejam processos de produção de significados.

A Linguagem Cinematográfica compreende um

corpo de conhecimento interdisciplinar com diversas áreas do conhecimento, e principalmente entre as Linguagens da Arte: as Artes Visuais, o Teatro, a Dança e a Música. O cinema trabalha de forma estruturada com o olhar do espectador e sua percepção. Vale ressaltar que a interpretação será sempre diferente para cada indivíduo de acordo com as experiências vividas.

Um dos projetos do Cultura é Currículo, o projeto O Cinema vai à Escola, visava a intersecção entre educação e cultura. Os objetivos do projeto eram: proporcionar acesso a alunos do Ensino Médio e professores à produção cinematográfica, por meio de filmes de diferentes categorias e gêneros, e dessa forma contribuir para a ampliação do repertório cultural. A formação crítico-reflexiva e a competência leitora dos alunos, o diálogo entre o currículo e as questões socioculturais. Além disso, conhecer o cinema e analisar suas produções e incorporar os conhecimentos às suas práticas e à sua vida (SÃO PAULO, 2019).

Os materiais de apoio para subsidiar o trabalho dos professores da Rede Pública de Ensino, em sala de aula, foram: cinco caixas contendo filmes, em DVDs, e os Cadernos de Cinema, com conteúdo que abrangiam desde a história do cinema, a educação, e roteiros com sugestões de como desencadear o trabalho em sala de aula.

“O Cinema Vai à Escola para ampliar o currículo” (SÃO PAULO, 2008, p. 2), este era o título da apresentação do Caderno de Cinema Um (2008), a Secretária da Educação, na época Maria Helena Guimarães de Castro esclarece:

Ao convidar o cinema para vir à escola, esta Secretaria reafirma sua disposição em articular questões polêmicas e relevantes da contemporaneidade com o currículo e a sua concretização em sala de aula. Este Caderno, e os filmes que o acompanham, constituem mais um material de apoio àqueles que estão implantando a Proposta Curricular e querem aprofundar os temas presentes nos cadernos da proposta tendo a sétima arte como aliada. Temas transversais e conteúdos interdisciplinares ganham uma abordagem mais inspiradora e dinâmica, adequada ao público jovem a que se destinam (SÃO PAULO, 2008, p. 2).

Os Cadernos de Cinema do Professor (Figura 46), foram idealizados como apoio ao trabalho docente, articulando o currículo escolar com possibilidades de reflexão,

debates, provocando alunos e professores “a encontrar respostas e buscar explicações e, principalmente, formular novas perguntas para entender mais sobre o mundo” (SÃO PAULO, 2008, p. 2).

Em cada Caderno de Cinema do Professor foram abordados assuntos variados, avaliações on-line e depoimentos de professores no decorrer do projeto: Caderno de Cinema do Professor Um, roteiros para trabalhar com os 20 filmes da primeira caixa de filmes; Caderno Dois: textos sobre a história do cinema, gêneros e diretores, profissionais que trabalham com cinema; Caderno Três: é uma conversa com diretores de cinema, filmes, e a escola, inclusive com relatos de experiências de professores com os filmes em sala de aula; Caderno Quatro: roteiros para trabalhar com os 20 filmes da segunda caixa de filmes e textos apresentando alguns resultados com a primeira caixa. Os roteiros da Caixa de Cinema 3, 4, 5 e 6 estão disponíveis no site do Programa Cultura é Currículo⁶ para download, assim como os cadernos do professor.

A equipe responsável pelo projeto na FDE, especificou os critérios para a seleção dos filmes: produções de diferentes épocas, escolas cinematográficas e países; diversidade de gêneros e filmes pouco exibidos pela televisão. Atendendo aos aspectos curriculares e pedagógicos: o currículo proposto, temas transversais, interesse e necessidades do público jovem, emprego didático dos filmes e duração dos filmes (SÃO PAULO, 2008).

Escolher as obras para tais propósitos não foi tarefa simples. Foram realizados estudos e pesquisa, por amostragem, com alunos e educadores da rede pública do Ensino Médio, bem como com especialistas em cinema e em educação, que assistiram a centenas de filmes antes de chegar à seleção final (SÃO PAULO, 2008, p. 8).

Apresento como exemplo os títulos da Caixa de Cinema I: A Cor do Paraíso, A Rosa Púrpura do Cairo, Arquitetura da Destruição, Bendito Fruto, Billy Elliot, Cantando na Chuva, Cinema, Aspirinas e Urubus, Crash, no Limite, Crianças Invisíveis, Diários de Motocicleta, Final Fantasy, Frankenstein, Língua, Vida sem Português, Narradores de Javé, O Fim e o Princípio, O Pagador de Promessas, O Planeta

⁶ Site Cultura é Currículo disponível em <https://culturaecurriculo.fde.sp.gov.br/Cinema/Cinema.aspx?projeto=3>

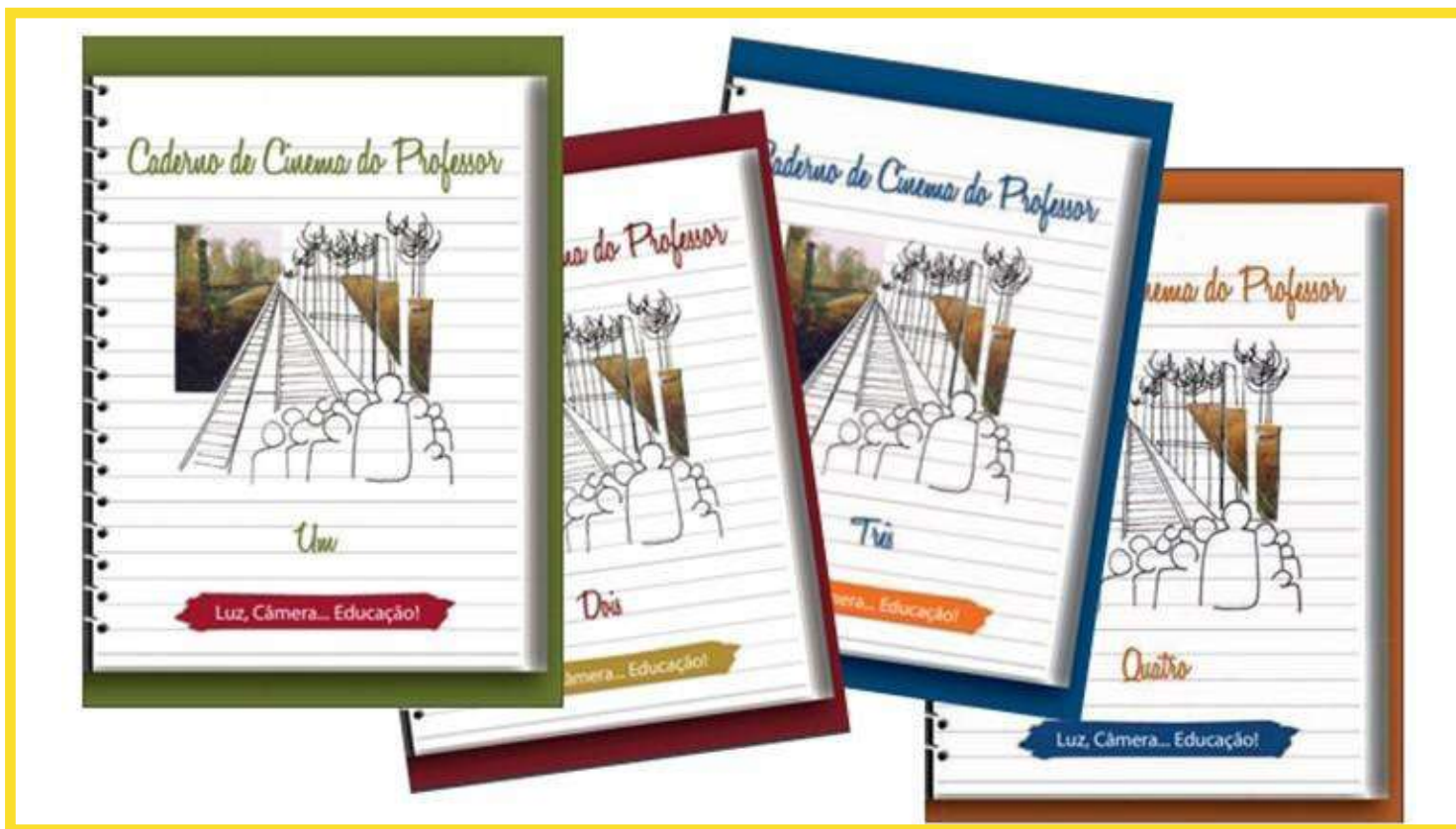


Figura 46 - Cadernos do Professor Um, Dois, Três e Quatro.
Fonte: Acervo pessoal.

Branco, Putz! A Coisa Tá Feia (animação), Terra de ninguém e Vida de Menina, a Caixa 2 (Figura 47), os demais títulos da Caixa 3, 4, 5 e 6 podem ser conhecidos no site do programa. “A caixa 1 foi distribuída em 3.896 escolas do Ensino Médio e foram atendidas todas as regiões do estado” (SÃO PAULO, 2010, p. 6). É válido ressaltar que as caixas de filmes contavam com produções brasileiras, mas nenhuma delas eram animações.

Os materiais eram fundamentais para complementar o trabalho do professor na sala de aula, mas como proporcionar ao docente o encontro com esses materiais, que traziam conteúdos organizados e aprofundavam as experiências com a sétima arte? Como divulgar a chegada da Caixa de Cinema e os Cadernos de Cinema do Professor?

Mas não basta enviar materiais para a escola. Neste caso, em particular, é preciso um esforço de todos os educadores para que este conjunto ganhe vida no ambiente escolar e traduza universos culturais importantes na compreensão do mundo. (SÃO PAULO, 2008, p. 8)

Com o propósito de desenvolver as ações do projeto O Cinema vai à escola, primeiramente a FDE solicitou a escolha de dois PCNPs para coordenarem o projeto nas 91 Diretorias de Ensino do Estado, sendo que um deles preferencialmente deveria ser o PCNP de Arte.

A FDE convocou os PCNPs para um encontro em São Paulo, com o objetivo de apresentar a Caixa de Cinema 1, os Cadernos de Cinema do Professor Um e Dois, DVD, Luz, Câmera... Educação!, que aborda o cinema e seus códigos (filmado especialmente para o projeto) e palestras como por exemplo, sobre Documentário com Marcos Napolitano.

A equipe nos contou detalhes do processo inicial do projeto, as dificuldades de autorização de determinado filme escolhido pelos especialistas, trâmites legais para a aprovação dos materiais e, inclusive, as dificuldades para as convocações dos PCNPs; enfim, sentimo-nos como corresponsáveis pelo projeto, e fomos arrebatados com tantas possibilidades de trabalhos em sala de aula e, em especial, com apoio pedagógico real.

Ao chegarmos na DE - Barretos, eu e a PCNP de



Figura 47 - Projeto o Cinema vai à escola Caixa de Cinema 2
Fonte: Cultura é Currículo (2019).

Geografia, nos deparamos com o primeiro entrave: não seria possível chamar um professor de outra área, somente poderíamos convocar o professor de Arte, isso devido à falta de professores nas escolas; sendo assim, eles seriam os multiplicadores nas unidades escolares.

Pesquisamos, assistimos aos filmes, estudamos os materiais e dividimos os assuntos a serem abordados na reunião, em especial com foco no Caderno de Cinema do Professor Dois. Um dos conteúdos da pauta a ser discutido era especificamente os códigos cinematográficos com o título “O que é ver um filme...maneiras de olhar”. Abordamos, história do cinema, roteiro, cenário, figurino, iluminação, enquadramento, a interpretação dos atores, movimento de câmera, quando assistimos a um filme em grupo. Um filme não é feito para ser entendido de uma maneira única, domínio das tecnologias, trilha sonora, enquadramentos e planos, recursos que o cinema criou montagem e decupagem, incluímos mais alguns recursos, fizemos as devidas adaptações, e a pauta estava pronta (Figura 48).

A FDE entregou um DVD com trechos de alguns

filmes da caixa 1, como Cantando na Chuva, A Rosa Púrpura do Cairo, Billy Elliot, entre outros. Ao entrarem na sala de reuniões e durante o café, os filmes estavam sendo exibidos e os professores começaram a discutir os personagens, os assuntos dos filmes, cenários, músicas, dança, enfim, a magia da sétima arte acontece novamente.

Os professores saíram da reunião provocados, com os conteúdos sobre a sétima arte, e com o compromisso de fazer uma parceria com o Coordenador Pedagógico da escola, para a apresentação, divulgação e estudos do projeto O Cinema vai à escola, nas Aulas de Trabalho Pedagógico Coletivo - ATPCs - das escolas, que consiste em horários de estudos pelos professores.

Entre os assuntos a serem apresentados a todo corpo docente da escola pelo professor de Arte, estava fortalecer as orientações de que os professores precisavam assistir aos filmes e verificar as ligações possíveis entre o filme e o currículo da sua disciplina. As caixas de cinema possuem filmes selecionados para serem usados em todas as disciplinas, nesse sentido, o professor deveria adaptar e recriar as

sugestões para as suas turmas, pois cada turma de alunos tem as suas particularidades.

A SEDUC é responsável por 5,4 mil escolas com características regionais distintas entre elas e 190 mil professores das diversas disciplinas do currículo. Com este panorama, ainda que a equipe da FDE se desdobrasse para atender a todas as escolas e DEs, os entraves aconteciam. Na DE - Barretos, tivemos relatos de professores de que o Diretor da escola deixava as caixas de cinema trancadas em um armário com medo de que os DVDs sumissem e ele tivesse que responder aos órgãos centrais.

Mudar a mentalidade das pessoas leva tempo. Nesses casos abordávamos o assunto em reuniões gerais com a presença da Dirigente de Ensino, destacando a importância da disponibilização dos materiais para estudo e utilização pelos professores na sala de aula.

É válido lembrar, que a equipe da FDE fez um levantamento sobre a presença de data show e telão nas escolas de Ensino Médio da rede e as unidades de ensino que não possuíam esse equipamento foram atendidas para que o projeto ganhasse vida, realmente, em todas as escolas.

O projeto solidificou-se com os professores utilizando os materiais e os filmes, cada filme analisado, discutido, articulado com as realidades de cada aluno e escola. Esse exercício e a mediação dos docentes proporcionou, que os jovens aplicassem os conhecimentos em produções cinematográficas e a organização de festivais de cinema em algumas regiões do estado.

A FDE selecionava produções dos alunos para serem exibidas nos encontros com todas as DEs, por exemplo, em um curta com o título de 'O homem cobra', da DE - Registro/SP, as imagens apresentavam um homem de terno e uma maleta andando pela mata fechada, com uma trilha sonora de suspense, todos na expectativa de aparecer um 'homem-cobra', ou mesmo uma cobra, até que o indivíduo chega em uma casa e chama o morador os dois discutem, um close na mala com papéis e uma voz imponente diz 'O Homem cobra!'.

Nesse contexto, as escolas enviavam vídeos dos alunos com relatos sobre os filmes e registros escritos, como por exemplo, da jovem da 2ª série do EM Maíza Souza da E.E. Prof. Luiz Darly Gomes Araújo, em 2009 no Caderno de Cinema do Professor Quatro:

Todos os filmes foram emocionantes, mas Billy Eliot e A Cor



Figura 48- Pauta da reunião O Cinema vai à escola

Fonte: Acervo pessoal.

do Paraíso me tocaram, pois a beleza, a tristeza e a emoção transbordam nos olhos e nas expressões dos personagens. [...] É muito importante o projeto O Cinema Vai à Escola, pois eu jamais compraria ou alugaria esses filmes. Eu olharia, mas não levaria para casa. Esse projeto foi uma oportunidade que eu tive para ver com outros olhos aquilo que poderia não ser bonito para mim (SÃO PAULO, 2010, p. 8).

A aluna apresentou sua emoção ao assistir os filmes, assim como no filme Lisbela e o Prisioneiro (2003) a personagem Lisbela, descreve que "A luz vai se apagando devagarzinho, o mundo lá fora vai se apagando devagarzinho e os olhos da gente vai se abrindo [...] a graça está em saber

como acontece e quando acontece [...]”

A estudante percorreu sobre um tempo em que era possível alugar DVD para assistir filmes em casa, e que nunca alugaria esses filmes, alertando para a importância da seleção de diversos gêneros; desse modo, o projeto apresentou para os professores a viabilidade dos filmes das caixas de cinema estarem na escola, e os docentes puderam deflagrar debates e conhecimento de acordo com o currículo e o planejamento das aulas, sem a necessidade de alugar DVDs.

“Embora as avaliações sejam positivas sobre os impactos do Programa [...]” (FERREIRA, 2017, p. 12), as ações do Programa de Cultura é Currículo foram finalizadas em 2014, devido aos cortes de verbas da educação no estado de São Paulo. No entanto, as ideias plantadas continuam nas escolas e os professores que vivenciaram esse projeto sabem do seu potencial pedagógico. Uma das características da equipe responsável pelos projetos era estar ‘disponíveis’ para responder a todos os questionamentos, mesmo depois de seis anos de encerramento do programa, todos os materiais para apoio pedagógico, os Cadernos de Cinema do Professor, vídeo palestras, depoimentos de professores e alunos estão disponíveis na internet.

Na visão de Ferreira (2017, p. 13) “as ações não foram definidas coletivamente, por professores, comunidade, estudantes e Estado.”, o programa era uma política pública que pretendia proporcionar o acesso à cultura regional, do país e mundial.

No que se refere à liberdade de escolha das escolas sobre os projetos do programa, ressaltamos, que apesar do programa ser realmente fechado, a DE - Barretos obteve aprovação da FDE para a inclusão de duas ações no projeto Lugares de Aprender, uma exposição sobre a ‘Água’ da Universidade de São Paulo (USP) em 2012, e o festival Anima Barretos em 2013, relato com mais detalhes esta experiência no Frame 7 Festival Anima Barretos. Outras DEs conquistaram permissão para Festival de Teatro e Cinema, aos poucos o projeto se adaptava às necessidades de cada DE e região.

As relações entre Estado, Educação e Cultura, se

repetem com o passar dos anos em nosso país, colaborando cada vez mais para os abismos socioculturais. É fundamental que a linguagem cinematográfica faça parte da sala de aula, colaborando com as reflexões sobre a educação dos jovens, construindo caminhos para que se apropriem dos diferentes códigos culturais ampliando o seu repertório cultural.

A magia do cinema e sua popularização, contribuiu para que a linguagem cinematográfica se desenvolvesse no início do século XX, concomitantemente às mudanças e ao desenvolvimento tecnológico. O Estado criou legislações, procurando regulamentar a atividade cinematográfica no Brasil, as quais, inclusive nos dias atuais, emperram as produções do cinema brasileiro.

As produções cinematográficas no país sempre receberam destaque, porém nos fatores de exibição e distribuição, suas especificidades e dificuldades impediram o seu avanço. Foi com o Cinema Educativo, desenvolvido pelo INCE, que o cinema nacional ultrapassou as barreiras regionais de um país com dimensões continentais. Os intelectuais da época sabiam da importância do cinema para o desenvolvimento da educação no país.

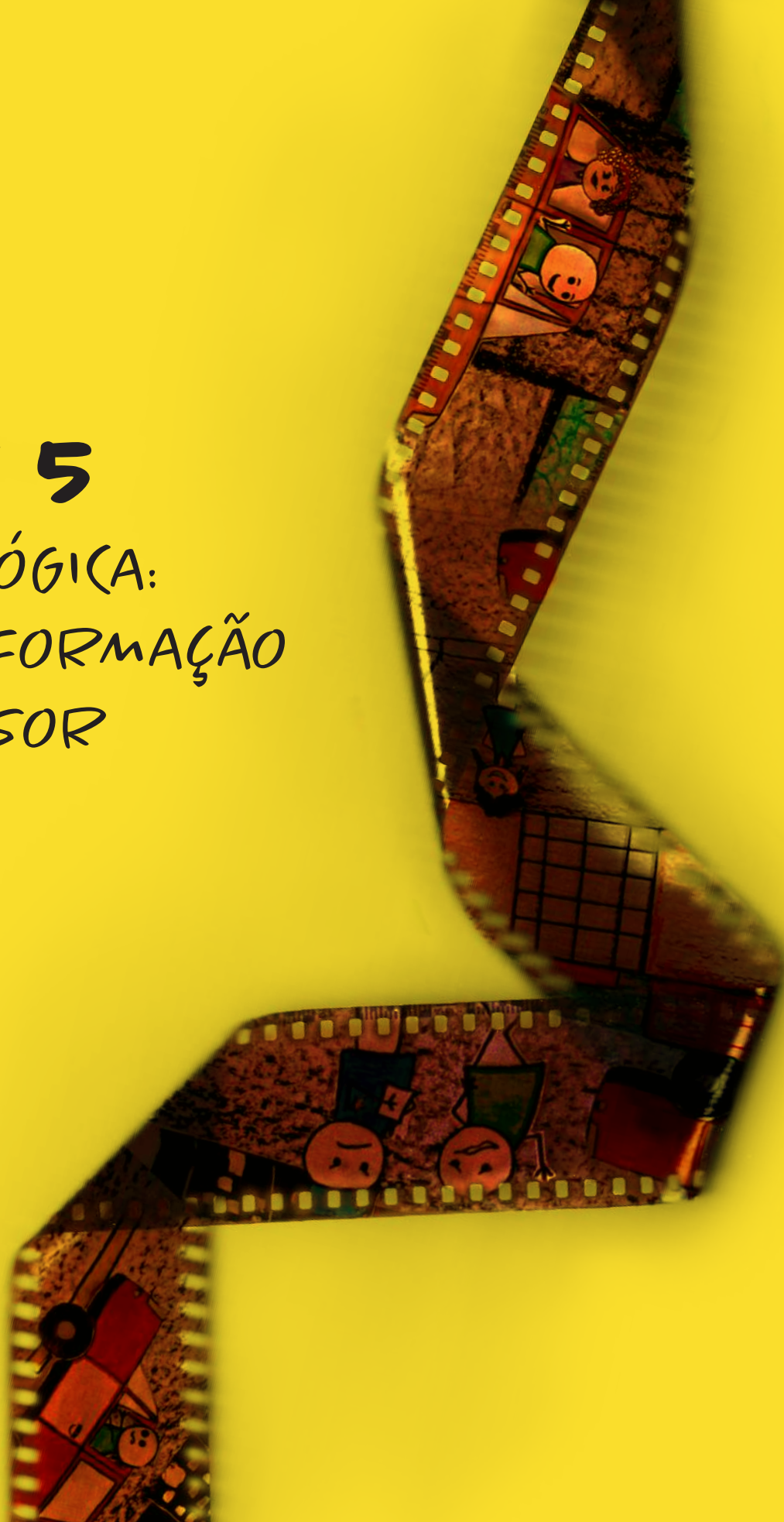
Estamos na segunda década do século XXI, o cinema é feito de filme e espectadores. Hoje, os alunos assistem filmes nas plataformas por assinatura, e as possibilidades pedagógicas desse século, só ampliam, por exemplo, as experiências com realidade virtual e games. No entanto, o que realmente está na mão dos jovens nas escolas públicas, são os celulares, com os quais os alunos fazem vídeos a todo momento, as imagens em movimento estão na palma da mão.

Os desafios são oportunizar conhecimentos sobre a linguagem cinematográfica, seus códigos e, instigar os alunos a criar vídeos e expressar: suas alegrias, medos, predileções, protestos, paixões, a cultura de suas comunidades, enfim, façam arte.

No Frame 5 Pele Pedagógica 2ª Camada, pontuamos como se formou o Grupo de Professores de Arte de Barretos e as formações com os professores de Arte e de outras disciplinas, o desafio da tecnologia com professores analógicos.

FRAME 5

PELE PEDAGÓGICA:
2ª CAMADA FORMAÇÃO
DO PROFESSOR



FRAME 5A: GRUPO DE PROFESSORES DE ARTE DE BARRETOS

“Hoje, sou feita de uma massa que mistura uma professora de arte, uma formadora de educadores e uma pesquisadora” (FABRO; HOFMANN, 2018, p. 184) que durante o mestrado pesquisou a utilização dos materiais educativos pelos professores de Arte da DE - Região de Barretos.

Esses professores, parceiros desta pesquisa colocam nesse trabalho, seus nomes verdadeiros, ansiosos por mudanças no ensino da arte, mas capazes de perceberem que para isso é essencial estudar e rever suas práticas, para realizar o sonho de ver o ensino da disciplina Arte eficaz dentro da sala de aula. Tenho certeza agora, nesse final que todos são [...] mudadores de sonhos! (FABRO, 2007, p. 198, grifo da autora).

Esta é a frase final da minha dissertação do mestrado. Em 2006, foi o primeiro ano de contato com os professores de Arte de Barretos e das cidades jurisdicionadas por esta DE: Altair, Barretos, Colina, Colômbia, Guaira, Guaraci, Jaborandi, Olímpia, Severínia. No texto inicial desta tese, Pele Pedagógica, apresento a minha trajetória pedagógica, na qual relato que exerci a função de PCNP de Arte, de 2000 a 2004 em Catanduva e de 2006 a 2018 em Barretos.

A pesquisa do mestrado nasceu mediante às inquietações dos professores de Arte de Catanduva, um grupo participativo, colaborativo e questionador. Para cursar as disciplinas do mestrado, voltei a ministrar aulas em 2005, pois o Secretário da Educação da época, acreditava que era importante pesquisar sobre a sala de aula e instituiu em 2003 o Bolsa Mestrado, com benefício financeiro ou liberação de horas semanais para estudo. Cursei o mestrado com esse auxílio.

Como PCNP da DE - Barretos, na primeira formação com os professores dessa mesma regional, realizei uma oficina com o título ‘O corpo fala’. A pergunta era ‘Vocês têm fome de que?’, referindo-se às necessidades na formação do professor de Arte. Os professores responderam: saber mais sobre arte contemporânea, ter capacitações constantes com espaço para troca de experiências, participações em cursos, como ensinar arte aos deficientes, Cinema de ‘Animação’, visitas a museus, assistir à espetáculos de dança

e teatro, receber materiais sobre arte.

É importante ressaltar, que desde o primeiro encontro com os professores de Barretos, sempre defendi a importância do ‘grupo’, e que ele tivesse como base vivenciar experiências com a arte, com o ensino de Arte e construir reflexões sobre suas dúvidas e acertos na sala de aula. Para tanto era necessário a criação de vínculos.

Para início de conversa é preciso falar da construção de vínculos. O primeiro passo para se instaurar um programa de formação continuada que pretenda usar como principal “ferramenta” a própria experiência do professor é estabelecer uma relação de confiança mútua. Portanto, a primeira grande tarefa do formador é criar espaços em que sejam favorecidas estas construções. E essa nem sempre é fácil, pois muitas vezes a instauração de um processo de formação continuada não parte do desejo ou da necessidade do professor. Na maioria das vezes é a instituição e não os professores que se mobilizam inicialmente. Por isso, a construção de vínculo supõe um processo de “sedução”. Vincular-se ao outro significa sentir-se seguro, confiante, solidário, motivado, pois no processo vincular é preciso abrir-se e correr riscos, ir em direção do outro, compartilhar expectativas, comunicar-se. O estabelecimento de vínculos no processo de formação se dá em pelo menos dois âmbitos: na relação formador-professores e entre os professores (SAMIA, 2011, p. 93).

A construção do vínculo com os professores de Arte de Barretos, havia sido iniciada com a primeira pesquisa e as formações, como diz Samia em sua maioria são formuladas pela SEDUC. No entanto, como PCNP, procurava fazer as adaptações necessárias para atender os professores da DE - Barretos. O primeiro diagnóstico foi um termômetro para saber suas experiências e traçar caminhos para ampliar os saberes dos docentes.

Neste contexto, conhecer os professores mais profundamente era primordial, mas também promover a empatia, colaboração, integração, apoiar, reconhecer as diferenças, tanto nas relações PCNP com professores, quanto entre os próprios docentes para que pudessemos multiplicar nossa capacidade de entendimento quanto ao ensino de Arte e ampliar suas perspectivas.



Figura 49 - Formação dos Professores, Reflexos e Reflexões, Territórios da Arte, 05/03/2012.

Fonte: Acervo pessoal.

Esses vínculos precisam ser cultivados, principalmente porque o grupo de professores sofre mutações, tanto por aposentadorias, abandono da profissão e professores recém formados ou mesmo sem a formação completa, que chegam a rede estadual. Sendo assim, a regularidade das capacitações é fundamental para as reflexões sobre a prática em sala de aula, e para que as orientações dadas nos encontros formativos não se transformem em prescrições, mas que contribuam para que os docentes sejam protagonistas de suas práticas pedagógicas.

Para analisar a prática eram necessários registros e o Grupo foi aprendendo sobre sua importância, o Professor 'RB' (GF 1) destaca:

[...] me faz prestar mais atenção nas atividades que desenvolvo na sala de aula e a importância do registro como processo de avaliação. [...] relembramos ações com um olhar mais reflexivo, analítico, mais sensível, enfim, trocamos experiências com os outros componentes do grupo e essas trocas ampliam o nosso repertório pedagógico, o que, a meu ver, é muito útil para elevar a qualidade das aulas que ministro (FABRO, 2007, p.116).

O registro como forma de lembrar e avaliar o processo vivido, e se perceber pesquisador de suas próprias práticas pedagógicas, foi uma constatação dos docentes, ampliando a visão de seu papel como educadores. Nesta época, os encontros aconteciam a cada dois meses, os professores apresentavam registros de suas práticas.

Além disso, era lançado o desafio para algum voluntário que relatasse seu trabalho em sala de aula, sempre esclarecendo que não era obrigatório, mas sim, fundamental para discutirmos as ações realizadas sobre a arte nas escolas de Barretos e região, como salienta Nôvoa (2001, p. 13) “novas práticas só nascem com a recusa do individualismo”. O autor fala também que, historicamente, os docentes desenvolvem identidades isoladas, sem a noção de grupo.

Os professores que assistiam se viam nas falas dos colegas analisando suas próprias práticas, como o reflexo de um espelho,

[...] o professor pode ser o professor-pesquisador, isto é, aquele que analisa sua prática, coloca questões, reflete e age na ação; Segundo Shön (1994, p. 20), ele também é um prático reflexivo e busca rever constantemente suas ações e compreender seu sentido (PAQUAY, 2001, p. 20).

Os professores tinham dificuldades com os registros das aulas, alguns diziam que não existia tempo para essa prática, mesmo assim, os que traziam instigavam os outros a fazer. E o mesmo acontecia com os relatos, sem que eu precisasse intervir com cobranças.

Nos encontros, eu procurava propor ações com escritas sobre as reflexões, como por exemplo, uma vez solicitei a alguns professores que registrassem as ações mais importantes na fala dos colegas para se sentirem mais seguras, algumas professoras faziam duplas para falar, a Professora 'MM' registrou:

Muito bem dividida as etapas. Elas começaram pelo teórico e partiram para a prática de uma maneira integrada, sempre partindo de um contexto. Não esqueceram de fazer a contextualização da obra, o artista com a visão de vida dos próprios alunos (FABRO, 2007, p. 92).

Após o relato, esses apontamentos eram lidos e discutidos, sem identificação de quem os fez, realizando relações com teóricos do ensino da Arte, Ana Mae Barbosa, Rosa Lavelberg, Fernando Hernandez, Fayga Ostrower, entre outros.

Realizar esses encontros, além de enriquecedores eram também prazerosos. É importante ressaltar, que precisei de um tempo para conquistar a maioria dos professores, não a totalidade, pois alguns estavam esperando aposentadoria, outros não tinham perfil para professor, ou professor formado em outra disciplina e possuía a formação em Arte para completar a carga horária. Além desses, professores com dificuldades de se relacionarem; no entanto, a maioria estava disposta a contribuir para as reflexões e abertos a contribuições pedagógicas importantes.

Nos encontros, foram apresentados todos os materiais publicados pela SEDUC. Informei aos professores que eles estavam nas escolas, inclusive a Biblioteca do Professor, com livros para estudos sobre as práticas docentes, os materiais educativos: Lá Vai Maria, Bem vindo, Professor! e arte br, os quais fizeram parte da minha pesquisa de

mestrado, para subsidiá-los teoricamente.

Neste sentido, iniciei um trabalho individualizado, visando fortalecer o sentimento de 'grupo' dos professores de Arte de Barretos. Selecionava textos que contribuíssem para a formação continuada dos docentes que eram enviados pela 'caixinha' da escola (armários com o nome de todas as escolas, que ficava na entrada da DE). Tentei fazer um grupo no e-mail, na época, para envio dos materiais em pdf, mas ainda havia muita resistência com a internet, poucos respondiam, sendo assim, resolvi usar o meio antigo.

Os professores relatavam casos de preconceito contra o componente curricular Arte. Eu destacava sobre a importância de saber a história da disciplina, bases teóricas, para que pudessem se defender com argumentos sobre a relevância da Arte na escola, assim como as outras disciplinas. Destacava que se um professor de Arte colaborasse com outro no planejamento das situações de aprendizagens, e que se essas fossem significativas para os estudantes, seríamos vistos de forma diferente, face a este preconceito comumente disseminado em muitas escolas.

Em 2009 a SEDUC estruturou um curso sobre o novo Currículo implantado na modalidade EaD, para todas as disciplinas, com encontros presenciais nas DEs sob a orientação como 'tutores presenciais' dos PCNPs das disciplinas do currículo; no entanto, os professores continuavam solicitando cursos de aprofundamento sobre o assunto na modalidade presencial.

A SEDUC, contava com um núcleo de coordenadores das disciplinas do currículo, para subsidiar as DEs, escolas e os professores. A Equipe de Arte da SEDUC, atendendo as solicitações enviadas pelas DEs, entre elas, entender as bases teóricas do novo currículo e desmistificar as afirmações de alguns professores, de que no currículo de Arte e nos Cadernos do Professor, não contemplavam a História da Arte.

A História da Arte, não aparece cronologicamente nos Cadernos do Professor, material de apoio à prática docente; em face disto, a equipe de Arte da SEDUC organizou um encontro em São Paulo, abordando esses assuntos, com a presença de Agnaldo Farias, em 23 de março de 2010 (Curador e Professor da Faculdade de Arquitetura da Universidade de São Paulo) para falar sobre a História da Arte contida no currículo de Arte (o encontro foi gravado e

enviado posteriormente à DE para ser utilizado nas formações. Hoje, está disponível na internet⁷).

No ano de 2010, as convocações realizadas pelas DEs para as formações docentes começaram a sofrer restrições, devido a falta de professores nas escolas. Em face disto, quando os professores de Arte eram convocados, os gestores ligavam reclamando, pois não haviam substitutos para colocar no lugar e os alunos ficavam sem aula, desestruturando a unidade escolar. No entanto, os gestores escolares entendiam que as formações eram importantes, e que era necessário encontrar modos para suas realizações.

Desse modo, visando à formação continuada dos professores, o Núcleo Pedagógico da DE - Barretos, planejou ATPCs, nos quais os docentes eram divididos por áreas do conhecimento ou por polos unindo os professores. A dificuldade para realizar esta ação era a distância entre as cidades e o deslocamento dos docentes. Os cursos eram outras propostas para a continuidade da formação dos professores, mesmo sem a participação de todos.

Ao visitar as escolas, os professores apontaram a demanda de aprofundarmos os estudos a respeito do currículo, até mesmo porque a rotatividade de docentes na rede estadual é considerável, pelos motivos já citados neste texto. Além disso, as políticas de atribuição de aulas dificultavam a permanência do professor na escola, em especial a dos professores não concursados, após dois anos de docência deveriam ficar dois anos sem poder ministrar aulas, para não criar vínculo empregatício. Neste cenário, muitos professores optavam por outras profissões.

Em paralelo aos encontros na DE e nas ATPCs, os Núcleos Pedagógicos - NPEs - poderiam organizar cursos, aos sábados, ou no período de recesso dos professores, fora do horário de trabalho. Utilizei esse recurso, porém não atingia a todos os professores como nas convocações para as reuniões.

Durante o período em que estive na DE, organizei cursos abordando vários temas: Bienais de Arte de São Paulo, planejamento escolar, teatro de bonecos, recuperação paralela, adaptação curricular, arte contemporânea, animação e o currículo de Arte, implantado em 2008.

Apresento a seguir, dois exemplos de cursos detalhando as metodologias utilizadas em suas organizações, até

porque os docentes diziam que os cursos eram momentos de encontros com os pares e que, saíam alimentados para o dia a dia da sala de aula.

Contemplando as solicitações dos docentes, elaborei o curso 'Nos Territórios da Arte', em 2010, os objetivos eram esclarecer como as autoras, Gisa Picosque e Mirian Celeste Martins pensaram o currículo de Arte, "[...] estruturado numa cartografia que traz um mapeamento de territórios da Arte, propondo, a partir deles e em conexão entre eles, conceitos e conteúdos geradores de processos educativos[...]" (SÃO PAULO, 2011, p. 187), as questões levantadas por Agnaldo Farias e oficinas abordando as situações de aprendizagens dos Cadernos do Professor, e relatos de experiências dos professores. Desse modo, os professores puderam refletir sobre outras formas de abordar a História da Arte.

Os territórios da arte são: materialidade, forma-conteúdo, processos de criação, saberes estéticos e culturais, mediação cultural, linguagens artísticas e patrimônio cultural, a base teórica desse pensamento curricular é influenciado pelas ideias de Gilles Deleuze e Guattari sobre rizoma,

Rizoma. Esse termo vem da botânica. Um tipo de caule. Um tipo de comportamento de caule: quando se espalha em diversas direções, mergulhando no solo e voltando à superfície, podendo ser aéreo, formar nódulos, bifurcar, trifurcar, multifurcar (MARTINS; PICOSQUE, 2012, p. 1).

Os rizomas, são as raízes de uma árvore, as quais podem crescer para qualquer direção, sem hierarquizar os conteúdos a serem estudados. O mapa dos territórios da Arte (Figura 50), foi idealizado por Martins e Picosque a partir da imagem da instalação de Iole de Freitas 'Estudo para superfície e linha' (2005). O mapa nasceu do traçado de linhas sobre uma foto da instalação. As autoras relataram o encontro e suas sensações, "Na obra, superfícies de policarbonato e linhas tubulares se retesam ou se descomprimem em generosos arqueamentos que nos levam a experiências sensoriais de interior e exterior, leve e pesado, contínuo e descontínuo" (SÃO PAULO, 2009, p. 8).

Os territórios de saberes em arte e cultura (Figura 51), nasceram em 2004, "A encomenda. A feitura de material educativo para cada vídeo para o professor em

⁷Nos Territórios da Arte, Agnaldo Farias. Disponível em: https://tvcultura.com.br/videos/31984_aginaldo-farias-nos-territorios-da-arte-dia-1-parte-1.html

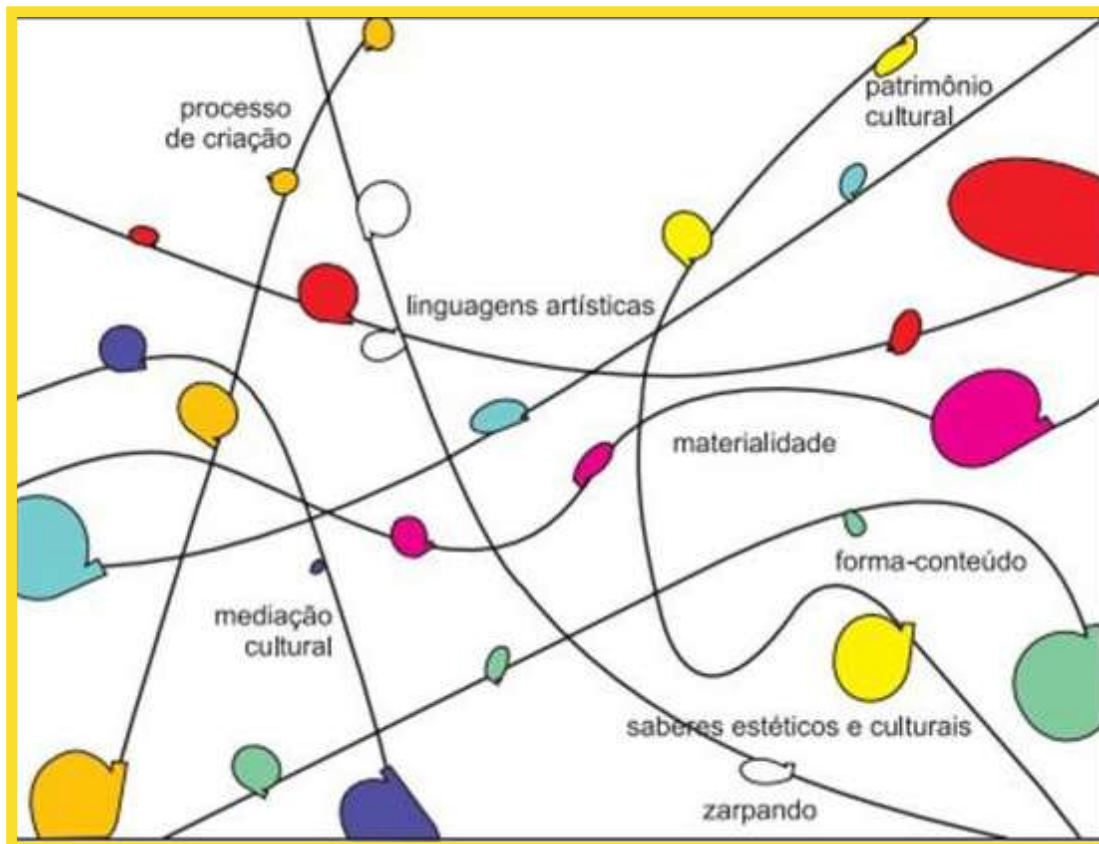


Figura 50 - Mapa dos territórios da Arte, Currículo de Arte de São Paulo, 2008
Fonte: SÃO PAULO (2008a).

sala de aula.” (MARTINS; PICOSQUE, 2012, p. 1), a pedido do Instituto Arte na Escola e, provocadas a criar uma metodologia para apoiar o trabalho dos professores na sala de aula, a DVDteca tem como estruturação conceitual as reflexões de Deleuze e Guattari em Mil Platôs; além disso, o mapa criado parte do logotipo do Instituto Arte na Escola.

A DVDteca Arte na Escola⁸ tem como abordagem a arte brasileira, em destaque a arte contemporânea com 162 documentários disponíveis para empréstimo nos polos do instituto em diversas regiões do Brasil, dos quais 41 estão online para download, cada DVD tem o seu material educativo, com percursos diversos, os quais foram escritos por diferentes autores. Entre os títulos estão: ‘Isto é arte?’, ‘A cor da criação (Paulo Pasta), ‘Nuno Ramos: arte sem limites’, ‘Caos’, dentre outros.

É possível perceber as semelhanças entre os mapas, e nos Territórios, assim como os PCNs, o Currículo de Arte é um norte para o trabalho do professor, o mesmo está sendo revisto no biênio 2019/2020 para adequações à BNCC.

As considerações de curador Agnaldo Farias foram

separadas em quatro partes para não ficar cansativo, e os professores tinham um roteiro para observação do vídeo e fazer anotações para discussão: Parte I, materialidade, gesto, palavras; Parte II, educar as pessoas a olhar, bial, luz e sombra; Parte III, objetos mudos, vivos, nômades, nome de mulheres, desenho, professor; Parte IV, espaço, marca do artista, corpo/tempo, detritos do mundo e tomar posse.

Em uma das avaliações do curso a Professora de Arte ‘RS’ (2010), destaca:

O portfólio é um meio dos alunos e professores estarem guardando seus trabalhos e atividades durante o ano, é uma construção de aprendizagem, organização e ampliação dos seus saberes. Foi muito proveitoso as orientações sobre as apostilas como trabalhá-las e as trocas de experiências com os nossos colegas, a fala do Agnaldo Faria foi perfeita, abrimos nossos horizontes, porque não nossa mente, que em certos momentos fica adormecida, mas Agnaldo nos levou para uma viagem no mundo da arte com sua fala simples e penetrante em nossas mentes. Estou ansiosa para começar a segunda parte do nosso curso.

O artista faz seu portfólio, guardando desenhos,

⁸ DVDteca Arte na Escola. Disponível em: <http://artenaescola.org.br/dvdteca/w>

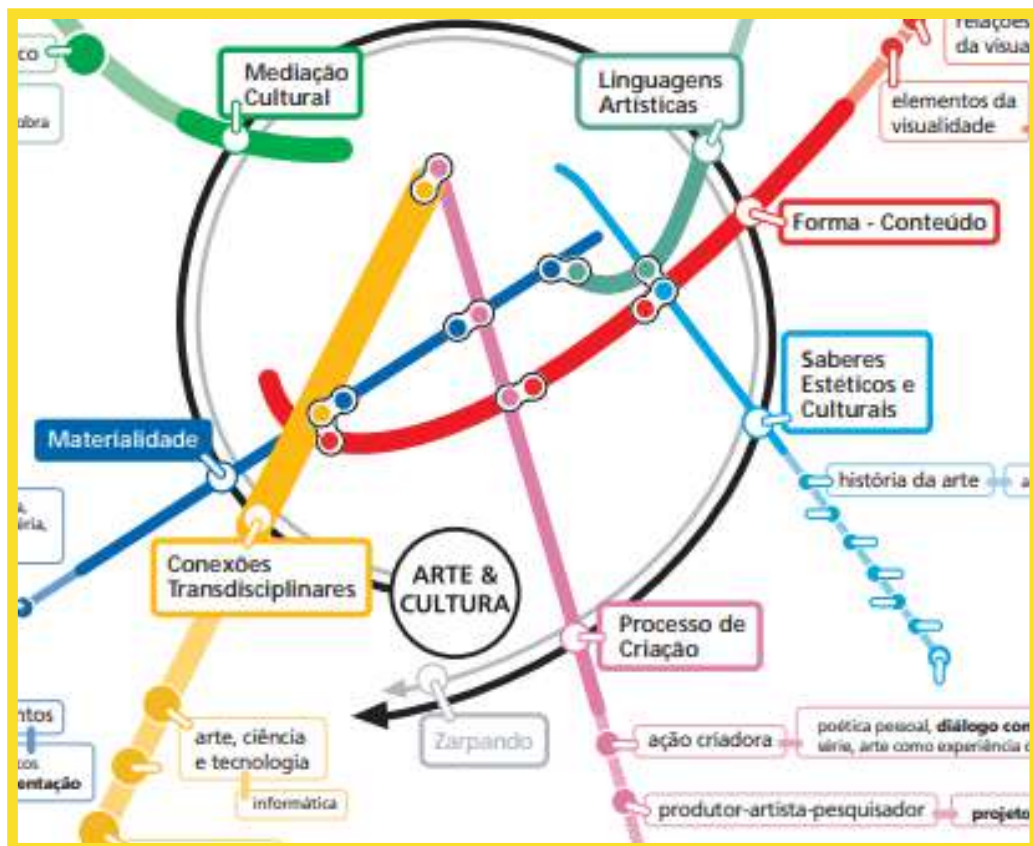


Figura 51 - Mapa dos territórios da Arte&Cultura, DVDTeca Arte na Escola, 2006
Fonte: DVDTeca (2006).

anotações, registros de seu processo criativo, o portfólio como registro nas aulas de Arte “[...] pode vir a ser um modo de o aprendiz pensar e apresentar seu trajeto de estudo por meio da construção de uma forma visual, como um “livro de artista, por exemplo [...]” (SÃO PAULO, 2009, p.11).

O registro pelos alunos de seu percurso, ou seja, a reconstrução de um processo, que pode ser avaliado tanto pelo próprio aluno como para o professor, reviver o processo vivido e avaliar novas formas de avançar o conhecimento de seus alunos. É válido ressaltar, que nos encontros e cursos os professores apresentavam seus portfólios, era reflexos do seu planejamento pedagógico e possíveis análises das ações realizadas.

A professora se referiu, às experiências significativas durante o curso. As sequências de conteúdos propiciaram a abertura de brechas em sua mente, o equilíbrio entre oficinas e estudos, são requisitos básicos para que o tempo e espaço da capacitação, não se percam, e assim, que as reflexões reverberem na sala de aula.

No curso ‘Nos Territórios da Arte’ (Figura 52), a arte contemporânea, foi abordada, porém os professores

continuavam solicitando aprofundamento; sendo assim elaborei um curso visando mergulhar no assunto, com reflexões e vivências, para contextualizar apresento alguns apontamentos.

A arte contemporânea, uma produção que utiliza diferentes, linguagens, suportes, meios, materiais, inclusive, agrupamento de artistas, exigindo uma posição docente aberta e um diálogo constante através da mediação cultural com os alunos. Para o seu entendimento, encontra resistência, até porque os professores em sua maioria foram formados no século XX.

Com esta intenção, seria oportuno lembrar a reflexão de McClintock (1993), que nos convida a repensar a educação escolar, porque as representações e os valores sociais, e os saberes disciplinares estão mudando e a escola que hoje temos responde, em boa medida, a problemas e necessidades do século XVII (OLIVEIRA; HERNANDEZ, 2005, p. 27).

A partir do século XVII, as mudanças na educação começam a acontecer, de uma pedagogia assistida pela Igreja, para o Estado, realizada em casa e individual, para



Figura 52- Curso Nos Territórios da Arte, 2010
Fonte: Acervo pessoal.

estudos coletivos e em instituições de ensino, chegando ao século XIX com a escola pública de massa, “o processo ensino-aprendizagem impondo um mesmo modo de organização pedagógica orientado para o princípio de “ensinar a muitos como se fossem um só.”, como elucida Barroso (2001, p. 66).

Com base nessas afirmações, a educação brasileira vem passando por reformas e mais reformas burocráticas que pouco alteraram o ambiente escolar. Em face disso, as realidades diárias das escolas do século XXI cobram essas transformações, ainda mais com as rápidas mudanças na tecnologia.

Este trabalho não tem a pretensão de aprofundamento nas diversas mudanças ocorridas nas administrações escolares durante os séculos, mas foi preciso esse breve esclarecimento, para entendermos que muitos professores ainda hoje, são formados com parâmetros dos séculos XIX e XX; no entanto, os alunos são do século XXI, e o quanto esses aspectos afetam a formação específica do Professor de Arte e sua ação na sala de aula.

Existia muita resistência, quanto a utilização de obras contemporâneas nas aulas de Artes Visuais, visto que, os professores não tiveram contato com obras dessa

natureza em sua graduação, falavam que não entendiam, e assim, não se sentiam seguros para apresentar aos alunos obras conceituais e de artistas vivos; por outro lado, os professores de Arte de Barretos estavam abertos e,

Somente como professores inquietos poderemos ultrapassar o senso comum que nos mantém no que já fizemos, que nos faz repetir o que deu certo para outros, que nos conserva acomodados no que se já sabemos. Vivenciar a ação pesquisante, o olhar indagador, a vigília criativa e atenta ao mundo ao nosso redor, o estudo, a leitura, a constante formação cultural nos alimenta como profissionais da educação. Profissionais que aprendem seu ofício na convivência diária com a pesquisa de sua própria prática. Pessoas que, convivendo com a arte contemporânea, potencializam suas ações em trajetos propositores (MARTINS, 2006, p. 229).

Em face disso, desde o diagnóstico realizado com os professores de Arte nos primeiros encontros, que indicaram a necessidade de estudos sobre a arte desenvolvida no tempo em que vivemos, afinal a arte representa as inquietações sobre esse tempo. Neste contexto, os docentes perceberam a necessidade de conhecer e aprofundar estudos

sobre essa produção conceitual, não compreensível, muitas vezes ao primeiro olhar, mas instigante abarcando o campo cultural dos alunos.

Pude verificar quando voltei a ministrar aulas na E.E. José Marcelino de Almeida, em 2005, quando ao fazer o diagnóstico com os alunos sobre o que aprenderam sobre arte “e um deles foi logo falando: “A senhora não vai ficar falando de Van Gogh, Picasso, Monet, desses caras que já morreram, não é?” (FABRO, 2007, p. 29), demonstrando que, mesmo esses alunos distantes a 400 quilômetros da capital cultural do estado São Paulo, demandam o ensino e aprendizagem sobre a Arte Contemporânea.

Observar a produção da Arte Contemporânea em diferentes meios, suportes e linguagens habilita o aluno a participar da produção artística e estética de seu tempo. Em geral, a arte de diferentes tempos e lugares, quando inaugura proposições, costuma gerar resistências do público e requer uma educação do olhar e do campo conceitual para ser assimilada e desfrutada (Centro Universitário Maria Antônia, 2003, p. 7).

O artista é afetado pelo seu tempo e pelo público, ao ler as obras, olham com as experiências vividas e por meio delas, criam a obra dentro si, encontro que pode ser complementação, cumplicidade, jogo, olhar com intenções, ou mesmo um encontro mágico. A obra de arte nos faz refletir sobre os acontecimentos da época em que foi criada.

O artista não é, sob esse ponto de vista, um ser isolado, mas alguém inserido e afetado pelo seu tempo e seus contemporâneos. O tempo e o espaço do objeto em criação são únicos e singulares e surgem de características que o artista vai lhes oferecendo, porém se alimentam do tempo e espaço que envolvem sua produção (SALLES, 1998, p. 38).

Todavia, o artista também nos mostra seus sentimentos e a energia da criação existente dentro dele. Há uma força, um desejo que pede que se transforme em algo material, “(...) a obra é capaz de revelar o que um homem pensa e a visão que ele tem do mundo.” diz Salles (1998, p. 38).

Nesse contexto, o curso elaborado foi: ‘Olhares Nômades: Arte Contemporânea – Inhotim’ em 2013 (Figura 53). Já sabemos que nosso maior desafio enquanto professor

é conviver numa sociedade que se transforma aceleradamente, que se faz e desfaz com impressionante rapidez. Organizei ações no curso, que propiciasse aos mesmos um contato com a arte contemporânea, oportunizando que os docentes elaborem suas próprias estratégias de trabalho no âmbito da mediação cultural, contribuindo com a formação do aluno e sua leitura de mundo na competência para ler os códigos não-verbais e sua gramática própria na arte de seu tempo.

Os temas estudados no curso foram: heranças culturais: patrimônio cultural imaterial e material; tradição e ruptura; a relatividade do gosto; poéticas contemporâneas; análise pelos professores das metodologias contidas nos cadernos de arte; e criação de situações de aprendizagem.

Para instigar os professores no início do curso, construí uma instalação, na qual utilizei reproduções de obras de arte e frases dos materiais educativos das diversas Bienais de Arte de São Paulo, entre outros.

A entrada no espaço era individual causando expectativas quanto ao que tinha dentro daquele ambiente envolto em um pano preto (Figura 54). Os professores tinham que tirar os calçados e colocar uma espécie de chinelo de espuma, e com um espelho nas mãos olhar os objetos pendurados.

Não havia contato com quem passou pelo espaço e os que ainda iriam adentrar o local, todos os participantes toparam passar pela experiência, os relatos passaram de que estavam flutuando, aos sentimentos de querer sair logo, por conta da sensação de desequilíbrio.

Essa provocação foi para desencadear as discussões sobre arte contemporânea, que apresenta conceitos e ideias que trazem para a arte nossas relações com as pessoas, os espaços, o mundo, e o que acontece no planeta. E para compreendê-los é necessário mergulhar no assunto. Sendo assim, os alunos precisam de um professor mediador dessas produções e conhecedor de que não existem respostas prontas, e sim a construir em conjunto com os educandos. É válido lembrar, que os cursos eram abertos a outras disciplinas, desde que fossem atendidos os professores de Arte em primeiro lugar; neste grupo, participaram também docentes de História, Inglês e Matemática.

Foram apresentadas, nos momentos iniciais do curso, imagens de obras contemporâneas, as quais constam no Caderno do Professor para análise em grupos e posterior



Figura 53 – Curso Olhares Nômades: Arte Contemporânea – Inhotim, 2013
Fonte: Acervo pessoal.2020.

discussão geral.

O curso estava dividido no antes com o primeiro encontro, na visita à Inhotim, complexo musicológico, que abriga de forma permanente trabalhos da arte contemporânea, com visita agendada; e no depois da visita com proposições criadas pelos professores para as suas turmas de estudantes.

Na visão de John Dewey (1974, p. 261), “Para tornar-nos impregnados de um assunto temos que submergir nele.”, é nesse sentido que propus a visita a Inhotim (Figura 55), para a reconstrução das obras por cada um deles, era necessário instigar o ato de ver, o qual, não se desliga do pensar, “O acontecimento artístico completa-se quando o contemplador elabora sua compreensão da obra (DESGRANGES, 2003, p.122).” A professora ‘CP’ na avaliação final do curso destaca:

Cada pessoa vê uma obra de acordo com sua experiência de vida, hoje tenho um olhar que procura, investiga, busca entender o que está sendo observado. Estou usando esta nova forma de olhar nos trabalhos de meus alunos, fazendo comentários e mostrando caminhos (FABRO,

2018, p. 185).

O encontro com as obras contemporâneas ao vivo provocou um novo olhar e um fascínio nos olhos dos professores, as descobertas de obras em locais inusitados, no meio da mata, em instalações interativas, outras já conhecidas, no meio do caminho ao ar livre, diversas galerias e os jardins com suas patas de elefantes, lagos, criando o clima de um ar de lugar mágico. Conectando a arte e natureza, inclusive o encontro de alguns professores com Bernardo Paz, idealizador do espaço.

Na formação, após a visita, percebi a autonomia dos professores ao elaborar e planejar suas aulas, visto que vivenciaram experiências a partir das obras contemporâneas, o que é “vivido qualitativamente, com intencionalidade, se usa para fazer ressurgir o que já está no interior do ser, seja individual ou coletivo” salienta Maffesoli (2002 p. 21).

Neste contexto, para desencadear as reflexões sobre a prática docente com o exercício da crítica, acerca dos processos de ensino e aprendizagem da Arte, os planos



Figura 54 – Curso Olhares Nômades: Arte Contemporânea – Inhotim, 2013
Fonte: Acervo pessoal.2020.



Figura 55 – Curso Olhares Nômades: Arte Contemporânea – Inhotim, 2013
Fonte: Acervo pessoal.2020.

de ensino foram enviados por formulário on-line e analisados sem identificação em grupos. E para finalizar, a poética pessoal do professor com o desafio de criar uma obra a partir das experiências e sensações coletadas no encontro com as obras do Inhotim, as quais foram expostas em espaços na DE - Barretos (Figura 56). A professora 'MC' relata em sua avaliação do curso, que

Com toda certeza, hoje o meu olhar é muito mais observador e cauteloso, consigo apreciar obras que, antes, eram sem sentido e esteticamente “feias”. Hoje, eu consigo dar ao meu olhar o “olhar estrangeiro” que a obra de Arte merece ter. Como eu já disse eu despertei o olhar para a “Arte Contemporânea” (FABRO, 2018, p. 185).

A obra de Arte Contemporânea nos convida a ter um olhar que perscruta e interroga, um campo nem sempre confortável, às vezes conhecemos o que estamos olhando, mas é necessário observar para além do que vemos. Os participantes desse curso, viajaram de várias formas, em sua maioria sem sair da DE em Barretos e uma diversidade de olhares puderam ver o que antes era invisível aos seus olhos.

Esta experiência é relatada com mais detalhes no capítulo Olhares Inquietantes, do livro Pensar Mediação Cultural [entre]laçando experiências e conceitos, do Grupo de Pesquisa Mediação Cultural: provocações e contaminações estéticas, coordenado por Mirian Celeste Martins.

Nos vários encontros, nas ATPCs, Orientações Técnicas, Cursos, Observações em Salas de Aulas, apesar das mudanças constantes de professores os que chegavam eram acolhidos. Os trabalhos dos docentes de Arte da DE - Barretos eram cada vez mais reconhecidos nas escolas.

Especialmente pelo seu valor pedagógico com o desenvolvimento dos conteúdos de arte, com os estudantes, e a sua postura profissional como educadores, “Isto requer um modelo de formação flexível e compreensível que desencadeie processos formadores [...] que vão de dentro para fora, para dizê-lo de alguma maneira.” (OLIVEIRA; HERNANDEZ; 2005, p. 27).

Constatamos que é possível aprender ‘juntos’, se pensarmos ‘juntos’. Desse modo, se fortaleceu o Grupo de Professores de Arte de Barretos.

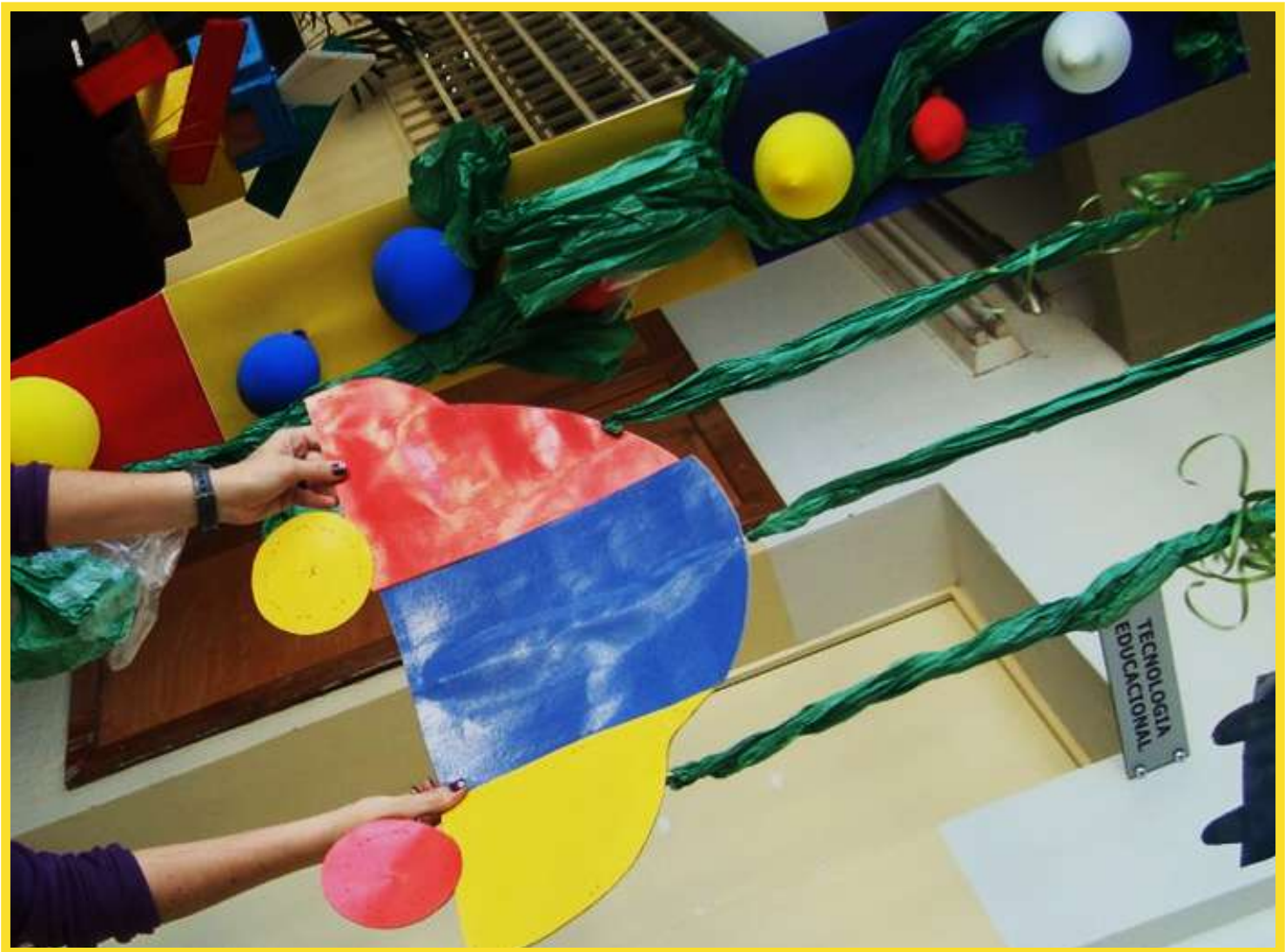


Figura 56 - Curso Olhares Nômades: Arte Contemporânea, Poética dos Professores, 2013
Fonte: Acervo pessoal.

FRAME 5B: DE PROFESSORES ANALÓGICOS A PROFESSORES ON-LINE

Um dos assuntos apontados como interesse dos professores de Arte de Barretos, no diagnóstico, já citado nesta pesquisa, foi o Cinema de Animação. Em novembro de 2006, a equipe de Arte da SEDUC, realizou uma capacitação sobre animação. É válido ressaltar, que das 91 DEs existentes na SEDUC, a DE - Barretos foi a que mais se destacou quanto a produção de animações. Relato a seguir a organização das formações de professores sobre animação na DE-Barretos.

Os assuntos abordados, subsidiaram o encontro sobre animação, elaborado e concretizado em abril de 2007. Ao final do dia deste primeiro encontro, os participantes fizeram uma avaliação dos conteúdos e da oficina de animação. Ressalto a fala de uma das professoras e um dos alunos monitores que eram responsáveis pelas Salas de Informática (SAI) das escolas neste período.

Muito interessante, é mais uma ferramenta que todos precisam saber. O mundo das tecnologias e das mudanças estão aí!!! Aluno Monitor (Avaliação da capacitação de 18/Abril/2007)

(...) excitante, pois aguça a nossa curiosidade e a vontade de mudar o estilo de aula...Professora MHM (Avaliação da capacitação de 18/Abril/2007)

Nas formações do Projeto Anima Barretos procuramos pensar a mediação cultural como atribuição do professor de arte, a utilização das tecnologias na sala de aula e como acontece a articulação do processo criativo nas poéticas pessoais dos alunos.

Como ver, como ouvir, como aprender e ensinar as artes aliadas às tecnologias é a indagação dos epistemólogos contemporâneos. Como usá-las como instrumento de mediação cultural é tarefa dos arte/educadores de hoje (BARBOSA, 2008, p. 112).

O professor como mediador entre a arte e o público tem um papel de provocador de sentidos, levantando histórias pessoais, grupais e até regionais, mobilizando a aprendizagem da Arte e da Cultura e o domínio de diferentes códigos culturais.



Figura 57 – Formação de Professores, Projeto Anima Barretos, 2007
Fonte: Acervo pessoal.

Para o entendimento, da necessidade da arte e do capital cultural institucionalizado na educação formal, Bourdieu nos provoca a pensar sobre a escola “que cria a necessidade de cultura ao mesmo tempo em que dá e define meios de satisfazê-la” (BOURDIEU, 2007, p. 60).

A escola é um espaço cultural, que abarca a cultura erudita e a que circula no meio social a sua volta, essa conexão entre o currículo escolar e o repertório dos jovens é extremamente deficitária. Essa distância dificulta a construção do imaginário e desejos dos jovens que educamos.

“Relembrando Fanon”, eu diria que a arte capacita um homem ou uma mulher a não ser um estrangeiro em seu meio ambiente nem estrangeiro no seu próprio país. Ela supera o estado de despersonalização, inserindo o indivíduo no lugar ao qual pertence. (BARBOSA, 2008, p. 99)

Para analisar a realidade, desenvolver a aptidão crítica e produzir cultura, os alunos precisam ser alfabetizados nas linguagens artísticas e desenvolver habilidades de leitura de imagens estáticas ou em movimento. Pareyson (1997) conceitua que “ler significa executar”, este executar apresenta-se em três aspectos: decifração, reconstruir a realidade da obra, dirigindo e operando a visão; mediação, sugerem um ponto de vista de onde se deve olhar, diretor de museu, curador, professor, etc; realização, quando a obra é reconstruída.

O professor como mediador, pode desenvolver as diferentes formas de ler uma obra em suas diversas formas de vida. Ler significa; interpretar, e infinitas interpretações podem ser realizadas sobre uma obra, pois fatores como a maneira de “olhar” uma forma dependem de quem olha e como olha.

Conseqüiremos compreender melhor o mundo e os outros, equilibrando os processos de interação e interiorização. Pela interação entramos em contato com tudo o que nos rodeia; captamos as mensagens, revelamo-nos e ampliamos a percepção externa. Mas a compreensão só se completa com a interiorização, com o processo de síntese pessoal, de reelaboração de tudo o que captamos por meio da interação (MORAN, 2000, p. 25).

A reelaboração acontece quando os jovens se apropriam dos conhecimentos e os reconstróem à sua maneira,

interagindo com as formas de expressão do seu tempo, assim como os artistas se utilizaram das ferramentas de cada época para deixarem suas marcas no mundo. No feedback da Professora de Arte “CK” o encantamento do cinema de animação “É muito gratificante ver o brilho nos olhos dos alunos quando a animação toma corpo, eles participam dos procedimentos, mas quando as imagens que formam a animação se juntam com a trilha sonora, a mágica acontece...”.

Antônio Nóvoa esclarece que

Ao mesmo tempo, é preciso combater a mera reprodução de práticas de ensino, sem espírito crítico ou esforço de mudança. É preciso estar aberto às novidades e procurar diferentes métodos de trabalho, mas sempre partindo de uma análise individual e coletiva das práticas (2001, p. 13).

Os professores, precisam ser protagonistas e elaborar suas próprias estratégias de trabalho no âmbito da mediação cultural, contribuindo com a formação discente e sua leitura de mundo com o olhar às competências leitoras dos códigos não verbais e a gramática própria da arte de seu tempo.

As animações estão em todos os meios de comunicação. Assim, compreender e conhecer os elementos dessa linguagem cinematográfica é fundamental para que os alunos entendam formas de uso das tecnologias na escola, no trabalho, em outros contextos relevantes para sua vida e se expressem através dessa arte.

Sendo assim, essas competências são pontos fundamentais para penetrarmos no mundo jovem e compreendermos os fatores importantes dos seus referenciais culturais. Aguirre (2009) defende que precisamos diminuir a distância entre o currículo escolar e o repertório dos jovens, procurando entendê-los e nos aprofundarmos nesse universo e na tecnologia digital utilizada por eles.

Foram os professores de Arte, no percurso do Projeto Anima Barretos, que alimentaram seus alunos com análises da linguagem cinematográfica e nasceram ideias que foram concretizadas nas animações e nos surpreenderam com o mundo nada óbvio que existe em suas mentes. Além disso, os olhos cheios de esperança como os que vi de vários adolescentes assistindo suas animações, se emocionando ao ver a reação das crianças dando gargalhadas com sua ‘criação’. Reafirmando que a arte é realizada com as ferramentas

de seu tempo, e a linguagem cinematográfica ultrapassa gerações, se renova, mas sua magia continua encantando.

Ao ressaltar a importância das capacitações e do Grupo de Professores de Arte de Barretos, detalho abaixo como foi organizado o primeiro encontro sobre Cinema de Animação realizado em 18 e 19 de abril de 2007. Exponho os meus registros sobre o encontro com os professores.

Apresentação da Professora 'LS' (Professora de Arte de São José do Rio Preto), a mesma, trabalha com animação a 8 anos, com alunos da rede estadual. Relatando passo a passo a sua metodologia para a criação das animações, utilizando ainda a filmadora como recurso tecnológico, e iniciando um trabalho com computador. Apresentou os StoryBoards criados pelos alunos e depois as animações finalizadas.

Apresentei também, um trabalho de animação realizado em 1994 pelos alunos da E.E. José Marcelino de Almeida, Severínia/SP, utilizando a filmadora como recurso.

O objetivo deste início, foi mostrar para os professores, com exemplos reais, que é possível fazer um trabalho de animação com os alunos, e estes ficam empolgados em ver o resultado final. Estamos na era da informática, porém muitos professores têm dificuldades com a tecnologia, já prevendo este problema convidei os alunos monitores das salas de informática para auxiliar os professores, e também plantar sementinhas dentro das escolas.

Os professores assistiram o final do DVD 'Toquinho no Mundo da Criança', no qual mostra profissionais de animação explicando como fizeram as animações das músicas.

Apresentação do programa de edição de filmes Movie Maker no telão, mostrando todos os recursos, visto que, o software faz parte do Windows XP, e do CD que foi entregue um para cada escola com animações realizadas pelos PCNPs na capacitação realizada pela CENP em novembro de 2006, apostila com a História da Animação, Tutorial do Movie Maker e exemplos de Story Boards e apostila com os Elementos da Linguagem Cinematográfica, Técnicas de Animação e Cartilha do Anima Mundi.

Oficina de Animação, divisão em grupos para criação do Story Board, desenhos na transparência, alguns grupos optaram por animação com objetos e já partiram para fotografias digitais, e iniciaram as animações no

computador. Os trabalhos foram guardados para continuação no segundo dia de capacitação em maio.

A segunda parte da capacitação aconteceu em 15 e 16 de maio, a Professora de Arte 'ME' (2007) avaliou o encontro, "É uma proposta instigante, onde o imaginário se aguça e mil ideias rondam. Vimos que trazer o imaginário para o concreto, realmente pode ser penoso, mas quando o processo vai evoluindo, vai também dissipando o desconforto inicial."

Nesta formação, pude contar com a participação do Professor de Arte 'VC' (Figura 57), ele trabalhou animação com seus alunos e em maio apresentou algumas dessas produções (Frame 29), e explicou como organizou o trabalho na escola.

Todo o trabalho foi feito com alunos do Ensino Médio, primeiras e segundas séries, 2007, 2008 e 2009 não tínhamos terceiras. Primeiramente falamos de filmes, séries e desenhos de animação. Vimos a história da animação, as primeiras, os aparelhos, etc. Em seguida vimos todas as fases de uma animação. História, storyboard, desenhos, fotografias, movie maker, edição, sonorização... etc. Segunda fase: os alunos se reuniram em grupos com a missão de produzirem uma história (texto). Corrigidos os textos, partiram para os storyboard. Terceira fase: desenhos, fotografias. Quarta fase: edição, sonorização e conclusão (VC, 2020).

O Professor 'VC' fez um trabalho pioneiro com a animação na DE - Barretos nessa época, construiu com os alunos laços de compromisso, protagonismo juvenil, e trabalho colaborativo com os educandos e a gestão da escola. Na formação de maio, após os trabalhos iniciados nas escolas, solicitei que os professores em suas avaliações escrevessem quais foram as dificuldades e facilidades para a realização das animações nas escolas.

As sínteses das avaliações, foram lidas ao iniciar a próxima reunião, na formação de outubro de 2007. As dificuldades e facilidades encontradas para a realização das animações nas escolas, em sua maioria, estes foram se repetindo ao longo dos 12 anos do projeto. Pude reviver ao trabalhar com o cinema de animação no Instituto Federal de Brasília, Campus Planaltina, descrevo essa experiência no Frame 8 Pele Pedagógica, 1ª Camada - o retorno.

Destaco algumas facilidades: envolvimento dos



Figura 58 - Formação de Professores, Anima Barretos 2007
Fonte: Acervo pessoal.

alunos, utilização dos computadores na Casa da Cultura, uso da sala de informática da escola, auxílio da professora de informática, material entregue na capacitação, alunos com aptidão para desenhar, ajuda dos monitores de informática, total apoio da Direção.

Neste contexto, as dificuldades encontradas foram: impedimentos quanto ao uso dos computadores da escola, outros projetos da SEDUC e os projetos específicos da escola com curta duração, falta de monitores em horários diferentes das aulas, computadores obsoletos, impossibilitando o trabalho com animação, comemorações no horário das aulas, poucas aulas(tempo), materiais, falta de máquina digital na escola, falta microfone, nenhum apoio da equipe gestora.

Neste primeiro momento de reflexões, percebia as dificuldades e facilidades, como possibilidades de avançarmos, pois os obstáculos eram muitos. No entanto, os professores estavam animados com os resultados do trabalho, e questionei sobre como conseguiram superar as dificuldades? E as respostas foram:

1. “Os alunos conseguiram terminar as animações e irão apresentá-las na comemoração dos 60 anos da escola, isto os incentivou.”
2. “Com orientações para o trabalho em grupos.”
3. “Na Casa da Cultura da minha cidade, tem computadores, os alunos foram trabalhar lá.”



Frame 29 - O crime não compensa, Anima Barretos 2007
Fonte: Acervo pessoal.

4. “Levei os trabalhos para terminar de editar em casa.”
5. “Apesar das dificuldades com a sala de informática, com o apoio da direção da escola, tudo fica mais fácil.”
6. “Fora da escola, na casa dos alunos, pois os computadores da escola são obsoletos.”
7. “As falas dos professores na oficina de animação, foi um norte para o seu trabalho.”
8. “Parceria com o professor de Informática, na Escola Integral.”
9. “Superei a dificuldade com os materiais para estudo que você entregou e a 6ª série que se empolgou em fazer o trabalho.”

A Professora de Arte ‘SP’ da E.E. José Marcelino de Almeida, Severínia/SP, expõe as dificuldades e facilidades quanto ao Projeto Anima Barretos nas respostas do formulário on-line.

No começo as dificuldades eram usar as ferramentas, mas com o passar das edições e as capacitações dadas, os trabalhos com os alunos se tornavam muito envolventes e todos muito empenhados com as animações, como todos os anos a organização do projeto lançava novos temas os alunos não ficavam na mesmice de sempre. “Novos temas, novas ideias”.

É um dos melhores projeto que trabalhei, com ele o professor tem a oportunidade de trabalhar várias competências e habilidades, e quando trabalhamos com um projeto que vai resultar em um produto final, as expectativas aumentam e os alunos se interessam mais pelas aulas (SP, 2020).

Para a professora os temas impulsionaram o trabalho com animação na escola e as experiências visando a produção do audiovisual. Os trabalhos eram efervescentes nessa escola, vale destacar, o envolvimento de toda equipe escolar e a participação dos alunos como indivíduos autônomos, engajados e críticos. A professora de Arte ‘MO’ no formulário on-line concordou com a ‘SP’ sobre os temas definidos para a pesquisa “desenvolve a criatividade trabalha com temas reflexivos e importantes e é prazeroso!”. A professora ‘GC’, destacou suas dificuldades e facilidades atualmente.

A dificuldade sempre foi à falta da sala de informática nas escolas, já tive que marcar um encontro aos sábados na escola da família para levar alunos da escola Esmeralda, por esta não ter recursos tecnológicos, mas isso melhorou nos últimos anos com os avanços tecnológicos os alunos passaram a ter muitos aplicativos de celular que

realizavam a edição da animação, o que facilitou o trabalho. A facilidade é que os alunos costumam se interessar pela produção de animações, principalmente pela técnica de stop motion (GC, 2020).

Com base nas reflexões das professoras, percebe-se que as dificuldades com as salas de informática das escolas, é um desafio e ele envolve políticas públicas para as TICs. A razão de ser de uma escola são os alunos. Contra todas as adversidades, os relatos dos professores destacam o interesse dos educandos na produção das animações, isso fica evidente no relato via Facebook da Professora ‘AS’.

As dificuldades podem ser muitas ou não, depende de qual escola você esteja trabalhando. É necessário um equipamento bom. Na época, tínhamos alguns na escola, porém nem todos eram ideais para o projeto. As equipes trabalhavam juntas na fase de montagem de cenários, bonecos personagens e se divertiam muito. Tentavam ser criativos, interagiam, pediam ajuda aos pais para tentar a perfeição do que queriam retratar. Após isso, vinha a fase das fotos para formarem os vídeos. Essa fase é demorada, exige atenção, milhares de fotos para o vídeo ficar perfeito, eles gostavam muito. Mas um dos ‘problemas’, ou não, é que eles voltavam para a escola no período diverso, para fazerem este trabalho. No período das aulas relativas é pouco tempo. O envolvimento com outras áreas do conhecimento também facilita muito, como aulas de história e português. Dependendo do tema do Anima Barretos, pode-se envolver todas as áreas. Este ponto de voltar para a escola em outro horário, para alguns era ótimo, mas para o Ensino Médio já complicava um pouco, pois muitos já tinham outras obrigações fora do horário de aula. Neste caso, alguns que possuíam o computador em casa, davam continuidade, os grupos se reuniam e adiantavam os trabalhos. Na questão de saber operar os programas, alguns tem mais facilidades e esses concluíram os vídeos inclusive inserindo o som Uma das atividades que eles amavam era de fazer as vozes dos personagens.

A professora destaca o envolvimento dos alunos na produção das animações em todas as fases do processo: criação, edição e finalização dos trabalhos. Ela detalha a forma que trabalhou e que os alunos voltavam para a escola no período diverso das aulas para dar continuidade ao trabalho; isso demonstra o compromisso e protagonismo dos alunos. A professora de Arte ‘VF’ relata que:

Quando começavam as aulas, lá no começo do ano, eu nem estava pensando em Anima Barretos, lá vinham os alunos querendo começar a fazer as animações. Até sem os temas do ano serem lançados, de tanto que eles amavam fazer esse projeto. Era só eles me ver que parecia que estava escrito na minha testa Anima Barretos. Os alunos se interessaram muito por causa das tecnologias, eles amavam criar os seus personagens e dar os seus respectivos movimentos.

Os alunos dessa professora apresentavam animações com recursos técnicos apurados, percebe-se pelo relato da professora, que os alunos criaram uma ‘cultura’ sobre o trabalho com animação, sabendo que a produção exigia dedicação, procuravam a professora no começo do ano letivo, para iniciar o planejamento da animação.

Nesta época, as ações do Projeto Anima Barretos, aconteciam no Parque do Peão. Não existia Cinema ou um Centro Cultural em Barretos. Por estarmos neste local, um dos temas para a criação das animações era o ‘Peão de boiadeiro’ e o tema Livre, para que os alunos pudessem criar livremente.

Vale ressaltar que, o primeiro Frigorífico da América Latina foi o de Barretos, por isso, todas as comitivas de peões trazendo gado para o frigorífico se reuniam na cidade, e dessa forma, surgiram as competições entre os peões para passar o tempo de espera para o descarregamento dos bois, e assim, ver quem ficava mais tempo em cima do cavalo. Um grupo de rapazes na década de 50 resolveu fazer em um circo a competição e, desse modo, nasceu a Festa do Peão de Boiadeiro de Barretos.

O projeto mostrou seu valor pedagógico em 2007, com o trabalho colaborativo entre os professores de Arte, e o uso de ferramentas tecnológicas nas escolas, através das criações dos estudantes. No segundo ano, o Grupo de Professores de Arte Barretos e o Projeto Anima Barretos mostrou sua força.

A SEDUC alterou as regras para os recursos financeiros para a realização de projetos nas escolas e nas DEs. Neste contexto, o CadProjetos era uma plataforma em que as escolas registravam seus projetos e ‘se’ aprovados pedagogicamente e financeiramente, as escolas receberiam R\$ 8.000.000. Esse registro deveria acontecer no início do ano letivo, e os responsáveis pela escrita e registro eram os diretores e PCs. As escolas reclamavam que os projetos

raramente eram aprovados tanto na DE como na esfera estadual.

A partir de 2008, os responsáveis pelo registro na plataforma, deveriam ser os professores das disciplinas do currículo. A outra grande mudança para esse ano é que os projetos deveriam estar ligados ao Programa Viva Japão em comemoração aos 100 anos do Japão no Brasil, e os professores poderiam registrar projetos. Isto posto, lancei juntamente com o 2º Anima Barretos o 1º Animê Barretos.

Nesta época, era possível convocar os professores para as capacitações, na qual exibi as animações premiadas de 2007, analisamos os trabalhos observando os elementos da linguagem cinematográfica: os planos e enquadramentos, as técnicas de animação utilizadas, fotografia, efeitos e quais programas utilizaram. Para contextualizar o tema, abordei a História do Animê, exibi algumas animações japonesas, e falamos sobre HQs e mangás.

Abordei o passo a passo, de como fazer um projeto escrito, obviamente, ligado ao projeto da DE, os pontos financeiros burocráticos como: fazer os três orçamentos exigidos e a prestação de contas; contei com a pessoa responsável pelo financeiro da DE para explicar o passo a passo e esclarecer dúvidas e também o cadastro na Plataforma on-line. Percebia os rostos assustados dos docentes, principalmente pela aversão às questões de prestação de contas, mas a possibilidade de poder administrar o valor disponibilizado, para a compra dos materiais, incentivou a elaboração dos projetos na plataforma.

É válido relembrar que a Profª Drª Roseli Ventrella (Coordenadora da equipe de Arte da SEDUC), na época, sempre falava nos nossos encontros de PCNPs “Se vocês querem fazer algo no pedagógico, gruda no financeiro da sua DE”, e assim, seguia o conselho.

Cada professor interessado em elaborar o projeto deveria fazer as adaptações de acordo com a realidade da sua escola e fazer relações com o projeto da DE, sempre lembrando que o professor tinha total liberdade de não fazer o projeto escrito ou mesmo participar no projeto Anima Barretos. O PCNP ‘CA’ em resposta ao formulário on-line relembra que “A dificuldade inicial foi a infraestrutura e recursos financeiros para a culminância anual do projeto, quesito que foi superado com a colaboração e engajamento da articuladora e idealizadora do projeto juntamente com os docentes”.



Figura 59 - Túnel com a História da Animação, Anima Barretos, 2008
Fonte: Acervo Pessoal.

Os professores de Arte conceberam 16 projetos ligados ao 1º Animê Barretos, escolas receberam o valor citado. Pela primeira vez os professores de Arte, poderiam comprar os materiais que haviam planejado. Infelizmente recebi notícias de Diretor(a) que restringiram, ou mesmo não deixaram o professor ser autônomo na utilização da verba, mas em contrapartida, professoras relataram que puderam comprar todo material e ainda fizeram estoque para utilizarem durante o ano em outros projetos.

Com a verba da Diretoria de Ensino, e com a ajuda do Joãozinho (João Alfredo de Castro Abdala), designer gráfico, um apaixonado por animação e pelo projeto Anima Barretos, criamos os banners para o Túnel com a História da Animação, materiais para a Oficina de Animação, as camisetas para identificação dos professores dentro do Parque do Peão, entre outros materiais.

Nesta verba estava incluído o ônibus para a visita a tenda do Anima Barretos no Parque do Peãozinho. Algumas

escolas incluíram mais de um ônibus, assim os alunos poderiam assistir as animações e votar. Um dos momentos mais emocionantes era quando os alunos assistiam à exibição da sua animação, essa história é detalhada no Frame 7 deste estudo.

O relatório final, após as ações realizadas era preenchido na plataforma do CadProjetos, a qual, recebia inúmeras reclamações de seu funcionamento, mas este era o único meio de receber a verba, ou seja, 'dançamos conforme a música'. Sendo assim, em visitas aos ATPCs nas escolas, os professores ressaltavam a utilização dos recursos pedagógicos aprendidos pelos alunos, em trabalhos finais de outros componentes curriculares. Na E.E. Elói Lopez Ferraz a Professora Coordenadora, declarou que o projeto colaborou na melhora da leitura e escrita dos alunos, entre outros relatos. Nos anos seguintes, o CadProjetos sofreu alterações de acordo com as políticas educacionais do Governo do Estado.

O Projeto Anima Barretos, é citado no material de

apoio ao trabalho docente, no Caderno do Professor 2º série do Ensino Médio, 3º Bimestre, nos ‘modos de mostrar arte’. A SEDUC elaborou videoaulas, para os professores da rede estadual de ensino ‘A rede aprende com a rede’ (já citado neste trabalho), com os conteúdos dos cadernos.

Nesse sentido, fui convidada para fazer uma participação na vídeoaula com o tema ‘Festivais’. Foi um momento importante para os professores, filmei alguns relatos dos docentes de Barretos e região sobre suas ações com os alunos, e produções de algumas animações que entraram na edição da vídeoaula. Esta vídeoaula, foi assistida por todos os professores de Arte cursistas do Estado de São Paulo, foi inspirador e os professores ficaram ainda mais motivados, foi uma forma de mostrar o trabalho realizado, por eles, com a animação e a tecnologia para professores de todo o estado.

Para a formação em 2009, organizei a pauta visando um olhar reflexivo sobre o passado recente, sobre as experiências vividas em 2007 e 2008, com o trabalho nas escolas com animação, os alunos do Professor ‘VC’ da EE Dona Anita Costa, Olímpia/SP, desenvolveram uma animação com o Hino Nacional brasileiro, sendo exibido no início do encontro.

Para a formação dos professores desse ano, em parceria com ‘Os Independentes’, foi cedido o espaço do ‘Ponto de Pouso’ (Figura 60 e 61), onde acontece a Queima do Alho, tradicional alimento do Peão de boiadeiro. Em local diverso da escola e da DE, os professores analisaram as animações de 2008, trocaram experiências e também saborearam a Queima do Alho, prato típico das comitivas do Peão de Boiadeiro, hoje, um dos Patrimônios Culturais Imaterial do Brasil, na época a solicitação de inclusão estava em processo.

A junção das ações do Projeto Anima Barretos, realizadas pelos professores de Arte nas escolas, ultrapassaram as barreiras do senso comum, de que não era possível trabalhar animação na escola. Em 2010, aconteceu uma formação geral para todas DEs do estado, em Serra Negra/SP, para falar sobre o currículo, e fui convidada para apresentar o Projeto Anima Barretos para os PCNPs de todo estado, apontando as reais facilidades e dificuldades dos professores de Arte em realizar um trabalho com o Cinema de Animação na escola pública.

A formação dos professores de 2010, contou com a participação dos docentes de Matemática e Língua



Frame 30 - Hino Nacional,
Anima Barretos 2009.
Fonte: Acervo pessoal.



Figura 60 - Ponto de Pouso, Queima do Alho, Parque do Peão, Barretos/SP
Fonte: Acervo pessoal.

Portuguesa (Figura 61), a nova Dirigente de Ensino entendia que assim, alavancaria o trabalho interdisciplinar nas escolas. Foi apresentado o software Audacity para edição de trilha sonora e os professores criaram animações com a coordenação dos professores de Arte.

Os professores produziram vinte animações, utilizando diferentes técnicas, com os programas Audacity, Monkey Jam e a edição no Movie Maker, a professora 'RC' na avaliação escreveu "Quando se parte da prática aprende-se com mais facilidade." Houve envolvimento de alguns professores de Matemática e Língua Portuguesa no trabalho com os alunos nas escolas, no entanto, esses professores em sua maioria nos próximos anos não participaram. Em visitas às escolas, questionava os docentes de Língua Portuguesa e Matemática, sobre quais eram as dificuldades, e os relatos eram: "não gosto de tecnologia", "dá muito trabalho fazer isso, só os professores de Arte mesmo para gostar". Neste caso, não foi por falta de capacitação, mas de comprometimento em aceitar o desafio de utilizar novas metodologias e a tecnologia.

A cada ano, novos professores, foram sendo

envolvidos no projeto Anima Barretos, em 2011, os professores da Sala de Leitura das escolas (Figuras 62 e 64), viveram a experiência de criar histórias e animá-las. A Sala de Leitura é um espaço diferenciado, no qual muitos alunos gostam de ficar. O perfil dos docentes para atuar nas antigas Bibliotecas, exige um professor flexível, que saiba ouvir os alunos e orientá-los. Os professores de Arte relatavam que esses colegas colaboravam muito com os alunos quando estavam elaborando as animações; neste sentido, capacitar esses docentes era fundamental.

Ao observar a imagem acima, podemos ver uma câmera digital, a qual, hoje se tornou algo obsoleto, o celular tomou seu lugar. É válido ressaltar, que nesta formação não pude convocar os professores de Arte, mas os professores se empenharam e saíram produções interessantes. Percebi as dificuldades com a tecnologia, em entender que as imagens da câmera digital teriam que ficar em uma pasta, e até dificuldades em ligar o computador. Esclareço que esses entraves aconteceram em outras formações.

Os encontros com os professores de Arte, ao meu ver, além de cumprir o papel de aprofundar os estudos e a



Figura 61 - Formação dos Professores, Anima Barretos 2009
Fonte Acervo pessoal.



Figura 62 - Formação de Professores: Arte, Matemática e Língua Portuguesa, 2010
Fonte: Acervo pessoal.

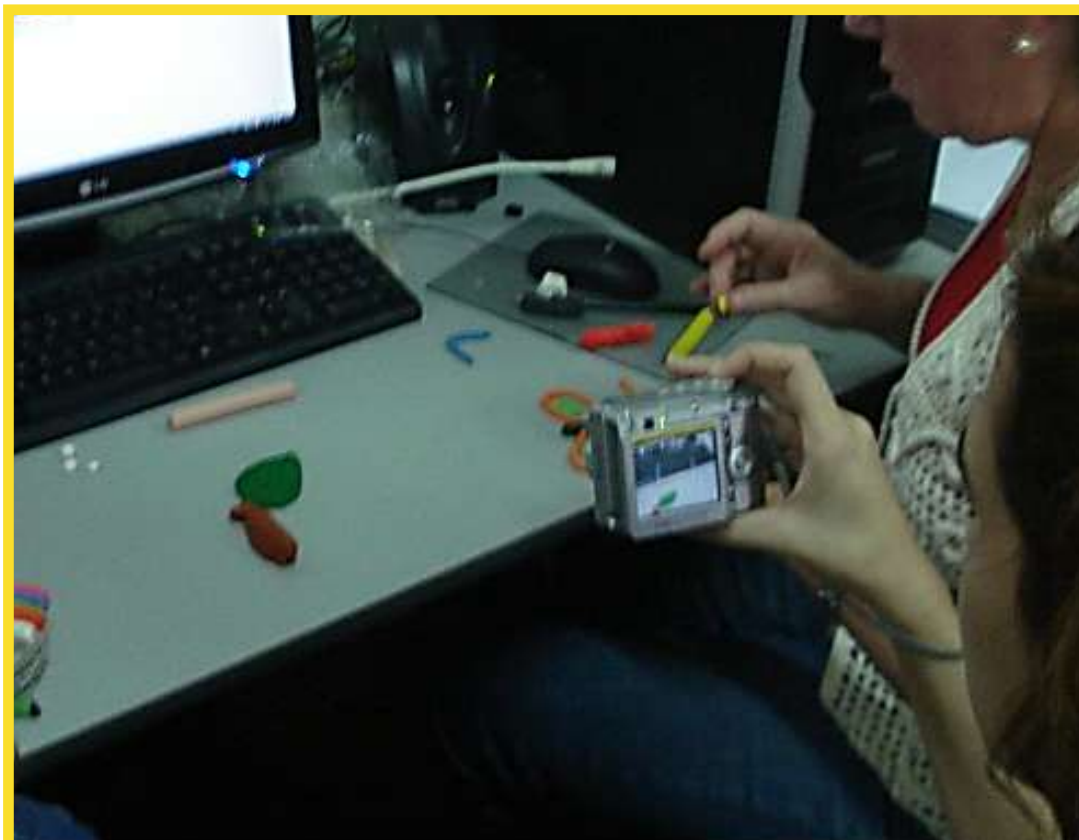


Figura 63 - Formação de Professores da Sala de Leitura, 2011.
Fonte: Acervo pessoal.



Figura 64 - Print do Youtube, animação Quando os dinossauros dominavam a terra, 2012
Fonte: Acervo pessoal.

formação contínua dos docentes, eram sempre possibilidades de aperfeiçoar as técnicas de animação com programas novos e formas diferenciadas para a organização do festival.

O objetivo da formação de 2012 era aprofundar conceitos técnicos, a utilização da tecnologia na escola, analisar animações de anos anteriores. As questões técnicas eram abordadas, para aperfeiçoar a organização do festival; desse modo, a utilização de Drives ou Youtube para envio das animações inscritas no festival. Os DVDs gravados com as animações apresentavam muitos problemas, às vezes não abriam, ou estavam gravados em formatos que os programas

não liam os dados. Para explicar essa parte técnica, o PCNP de Tecnologia 'RM' participava da formação, esclarecendo dúvidas e mostrando a maneira certa de gravação, sempre de uma maneira prática, com tutoriais para o professor levar para a escola.

Em 2013, a Diretoria de Ensino fez uma parceria com o Núcleo de Educação do Hospital des Câncer de Barretos, hoje com o título de Hospital do Amor. O objetivo era desenvolver ações em conjunto para ampliar os conhecimentos dos alunos quanto ao câncer.

Nesse contexto, a formação envolveu os professores



Figura 65 - Formação de Professores da Sala de Leitura, 2011.

Fonte: Acervo pessoal.

de Arte e Ciências, sobre o tema Prevenção do Câncer da Mama. Em seu 7º ano o projeto Anima Barretos, já contava com um acervo de animações criadas pelos alunos, com os mais diversos temas. Fiz uma curadoria com temas relacionados a Ciências e Meio Ambiente, exibidas no início da formação, analisamos essas produções, apresentei o software Stykz, os professores ressaltaram a importância de analisar as animações e a vivência na Oficina do Stykz, ao aprender a trabalhar com um software que muitos alunos já dominavam.

No período da tarde, os professores foram recebidos no Hospital do Amor para uma palestra, sobre a 'Prevenção do Câncer de Mama' com a Dr. Ana Paula Hidemi Uema Watanabe (Radiologista da Mama); saíram impactados, mas nutridos com informações fundamentais para orientar os estudantes.

Da mesma forma, os alunos foram afetados, muitos com casos na família, ou alunos com outros tipos de câncer, pacientes do Hospital que estão em tratamento, visto que, o hospital recebe pacientes de todas as idades de todo o Brasil, os quais são alunos temporários nas escolas de Barretos. De alguma maneira, os estudantes já haviam escutado histórias sobre o tema, mas o mais impactante foi ver uma aluna da

EJA, relatar o passo das transformações da doença em seu corpo na animação 'Uma experiência de vida. Um alerta!' (Frame 31).

É válido abordar, que a partir de 2009 as escolas registravam seus projetos no Cadprojetos, com diversos temas, não só para o Anima Barretos, e a partir de 2010, diante dos cortes de verbas, foram limitando o número de projetos por DE, até extinguir essa plataforma e os recursos por completo em 2012.

Para que o projeto Anima Barretos continuasse sobrevivendo, em 2013, com o aval da Dirigente de Ensino, apresentei o projeto para a FDE solicitando que o incluíssem no Programa Cultura é Currículo, no Projeto 'A escola sai da escola'. Neste projeto com as devidas adaptações sugeridas por mim, as escolas receberiam verba para transporte e o Kit Pipoca. Os alunos foram ao Cinema no Shopping, assistiram às animações e a um filme de animação, além disso, estabeleci uma parceria com o Cinema do Shopping, as sessões eram no período da manhã, (as sessões normais iniciavam a partir das 14h).

Em face disso, mais de 3.000 alunos foram ao cinema com essa parceria, muitos pela primeira vez. Uma aluna no 6º



Frame 31 - Experiência de vida!
Um alerta! Anima Barretos
2013
Fonte: Acervo pessoal.

ano ao ver o tamanho da tela branca em sua frente veio até mim e disse “Você me ajuda a ver o filme”, na hora lembrei de uma das histórias de Eduardo Galeno em que o pai leva seu filho para conhecer o mar, e o menino pede “Me ajuda a olhar!” (2002, p. 16).

As ATPCs por Polos (Barretos, Olímpia e Guaira), foram as soluções encontradas pelo NPE para a formação continuada de professores a partir de 2014, quando a SEDUC indicou que não poderíamos fazer capacitações devido à falta de professores nas escolas, de todas as disciplinas.

Os assuntos abordados nas ATPCs, eram estudos de documentos da SEDUC como as retomadas do Currículo de Arte e suas concepções teóricas; Plataforma Foco Aprendizagem, habilidades não adquiridas em duas escolas; Adaptação Curricular, e o festival Anima Barretos.

Os encontros, passaram a ser com poucas pessoas (Figura 66), um aspecto positivo devido ao contato mais próximo, mas dificultava algumas experiências; mesmo assim, procurava apresentar aos professores situações de aprendizagens que não os deixassem esquecer que eram professores de Arte e do projeto Anima Barretos.

Uma delas foi a câmera escura (Figura 67). Para que os professores percebessem os princípios da fotografia, foi discutido como o jovem vê a captação de imagens e como podemos instigá-los a pensar nas fotos que tiram com os celulares, já que somos responsáveis pela leitura de imagens.

Os professores, relatavam que sempre é muito bom revisitar o currículo e suas concepções teóricas. Foi solicitado aos professores de Arte que colocassem em seu Plano de Aula, as habilidades não adquiridas em Língua Portuguesa e Matemática, presentes na Plataforma Foco Aprendizagens. Contudo, ressaltava que não era para abandonar o seu currículo de Arte, mas fazer ligações nos pontos convergentes entre os currículos de Arte e Língua Portuguesa e Matemática, gestão da sala de aula, entre outros assuntos técnicos.

As videoconferências foram outra possibilidade de formação continuada para os professores; porém, com pouca adesão, pois o professor teria que assistir na escola, e na maioria das vezes estavam em aulas. Poucos professores assistiam; porém, existia a vantagem de estar on-line, para acesso pelos docentes, e os PCs das escolas poderiam utilizá-las como formação nas ATPCs.

Elaborei três Videoconferências com os temas: ‘O Currículo de Arte - Em Espiral’, relações entre Arte, Língua Portuguesa e Matemática, cujo objetivo era demonstrar que o Currículo está organizado em espiral, articulando o Currículo de Arte ao de Língua Portuguesa e Matemática; ‘Remix...Currículo de Arte’ abordou os olhares pedagógicos com as bases teóricas do currículo de Arte, Histórico do SARESP (Sistema de Avaliação de Rendimento Escolar do Estado de São Paulo) da Diretoria de Ensino e Articulações do Currículo de Arte e Língua Portuguesa, Arte e Matemática tendo como base as habilidades não adquiridas na Avaliação da Aprendizagem, uma avaliação que SEDUC faz no início do ano com todos os estudantes.

Percebam que os encontros ficaram cada vez mais técnicos; no entanto, em todas as oportunidades de encontros com os professores, mesmo as videoconferências, encontrava brechas para falar do projeto Anima Barretos.

O ensino de Arte para a 3ª série do Ensino Médio foi inserido na matriz curricular das escolas públicas estaduais,

através da Resolução SE nº 81, de 16/12/2011. Diante disso, a partir de 2012, os professores de Arte passaram a ministrar Arte para a 3ª série. Destaco que na introdução dessa pesquisa alerto sobre a forma como o componente curricular Arte é inserido ao longo dos anos escolares.

Na sequência, a equipe de Arte da SEDUC reuniu um grupo de PCNPs de todo estado para a elaboração de um currículo para a 3ª série do EM, com foco nas tecnologias e nas profissões contemporâneas da Arte. Participei do Grupo de Referência em Arte e Tecnologia (GRAT). As proposições foram elaboradas e experienciadas por alunos da 3ª série do EM, em escolas da capital de São Paulo, para validação desse trabalho.

Além disso, faltava a apreciação de especialistas nas linguagens da arte sobre esse trabalho; no entanto, não houve a continuidade dessas ações. Alguns anos depois, a SEDUC, através da contratação de consultores, elaborou o currículo para a 3ª série do EM. O currículo, apresentava outras concepções teóricas, neste contexto, elaborei a



Figura 66 - ATPC Formativa Arte EF e EM, Polo Olímpia 2016
Fonte: Acervo pessoal.



Figura 67 - ATPC Formativa Arte EF e EM, princípio da fotografia, Polo Barretos, 2015
Fonte: Acervo pessoal.

Videoconferência ‘Visão Sistêmica: Arte, Ciências e Tecnologia’ para falar sobre as Orientações Curriculares e Didáticas Arte 3ª série - Ensino Médio (versão preliminar), sempre atendendo as demandas dos professores de Arte, relatadas pelos professores nas visitas às escolas.

A cada ano os desafios aumentavam, em especial, a falta do professor de Arte nas escolas, as grandes lacunas na formação do professor, as Licenciaturas EaD de Arte, em sua maioria, que são insuficientes para atender as demandas da sala de aula. Os professores dizem que as licenciaturas tem conteúdos, mas só servem para receberem o diploma.

É válido ressaltar, que para obter a segunda licenciatura, alguns docentes de outras áreas cursam Arte EaD; além disso, existia um grande número de professores aposentando. Com esse diagnóstico, com o corte de verbas do Governo do Estado de São Paulo, a impossibilidade de convocação dos professores para capacitações, e as ATPCs

com temas cada vez mais pedagogicamente gerais, os professores sem tempo, com aulas em várias escolas estaduais, municipais e particulares.

Cada vez mais me perguntava, como não deixar o professor de Arte desanimar e instigá-los a avançar. Só conseguia enxergar um caminho, a formação contínua, os docentes destacam a importância das trocas de experiências nos encontros. Sogabe e Leote (2011, p.14) afirmam que “As observações de um especialista podem influenciar as observações de outro, e essas contaminações são necessárias para a ampliação do conhecimento.”

A rede de professores estava em transformação, e o Grupo de Arte de Professores de Barretos, agregava os novos professores que indicavam a demanda pelo conhecimento e vivências com a criação de animações, pois percebiam a importância do festival Anima Barretos.

Elaborei em 2017, o do curso 'Anim(ação): O Encantamento do Desenho Animado', sendo que 16 horas foram presenciais e 24 no formato EaD (Educação a Distância), com os objetivos: Conhecer a história da animação mundial, brasileira, além da história do Projeto Anima Barretos; Entender como as tecnologias, podem de um lado incrementar a formação do professor de Arte; Entender as animações como instrumento didático na arte/educação; Demonstrar como o projeto Anima Barretos aciona a prática interdisciplinar associada ao processo de criação das animações; Analisar as produções dos alunos, nas edições anteriores, para entender como utilizam a tecnologia em suas poéticas pessoais; Produção de storyboards e animações pelos professores cursistas, para compreenderem as fases de criação e produção técnica de um Desenho Animado, além da análise dessas produções destacando os pontos a serem retomados/reeditados.

Para as situações de aprendizagens on-line elaborei um site com os conteúdos para subsidiar os estudos dos professores, com textos, vídeos, tutoriais, programas e os trabalhos via formulário online, tanto de análise dos textos,

roteiros para os vídeos e videoaulas sugeridas, como para a entrega da animação finalizada (Frame 32).

No pagina on-line do curso, no link Anima Barretos constavam as informações do festival daquele ano e o regulamento, e na galeria de fotos, os registros dos encontros presenciais e as animações criadas pelos cursistas. No formulário on-line a Professora de Arte 'MC' apontou que "A facilidade foi que o curso me ensinou muito, sendo assim, pude fazer o melhor para ajudar os alunos que participaram do festival.", esta é uma das professoras recém formadas e que com o curso e as trocas com os outros docentes, adquiriu conhecimentos possíveis de serem utilizados na escola.

Após a minha aposentadoria, em abril de 2018, realizei uma parceria com o NPE da DE - Barretos. E assim, nessa nova condição, participei da primeira capacitação com os professores de Arte em 09 de outubro de 2018, na parte da manhã, a professora designada como PCNP de Arte 'BR', apresentou uma parte pedagógica geral de orientações e a BNCC.

Na pauta, o período da tarde estava reservado para o Festival Anima Barretos e a realização de uma oficina de



Figura 68 - Curso ANIM(AÇÃO): O Encantamento do Desenho Animado, 2017
Fonte: Acervo pessoal.



Frame 32 - Segue o bonde, curso ANIM(AÇÃO): O Encantamento
Desenho Animado
Fonte: Acervo pessoal.

animação, pois muitos professores eram “novos” na profissão. Destaco o formato presencial (Figura 69), depois de anos sem essa possibilidade e o curso não atingiu a todos os docentes de Arte da DE.

Um dos professores novos, veio até mim quando voltamos do almoço e falou “Pelo amor de Deus, você pode me explicar aquele mapa colorido, que eu não entendo”, ele estava pedindo socorro para entender o Currículo de Arte, conversei com a atual PCNP, a qual solicitou que eu explicasse, apesar da mesma ter abordado o assunto juntamente com a BNCC no período da manhã, o currículo é complexo para os professores recém formados.

Deste modo, depois de iniciar a minha fala na parte da tarde, falando como o Anima Barretos começou, encontrei a brecha para falar sobre o Currículo quando apresentei o Caderno do Aluno de Arte do 2º bimestre do Ensino Médio, no qual o projeto é citado, expliquei o Mapa solicitado pelo professor (já apresentado neste Frame), como surgiu, definição de rizoma, os territórios, ressaltei a importância de conhecerem a história da ‘nossa’ disciplina.

É importante destacar a participação de professores mais experientes nesta explicação, lembraram da Abordagem Triangular, de Ana Mae Barbosa, citaram os livros Didáticos e uma professora falou inclusive as páginas em que o festival Anima Barretos foi mencionado pelos autores,

quando falamos dos territórios e as situações de aprendizagens dos cadernos, indicaram a importância das adaptações necessárias de acordo com o contexto escolar dos alunos.

As narrações centradas na formação ao longo da vida revelam formas e sentidos múltiplos de existencialidade singular-plural, criativa e inventiva do pensar, do agir e do viver junto. Um trabalho transformador de si, ligado à narração das histórias de vida e a partir delas, torna-se indispensável a uma Educação Continuada digna desse nome (JOSSO, 2007, p. 413).

Neste momento, percebi o quanto a pele pedagógica dos professores de Arte e a minha se misturaram nesses anos, haviam crescido e conheciam o currículo e as teorias implícitas nele, o estar juntos nesses anos de formação proporcionou a formação continuada, e a sensação de missão “quase” cumprida, afinal, o rodízio de professores nas escolas faz parte do cotidiano escolar, assim, como a chegada de docentes novos e sempre penso em como posso colaborar.

Este foi o último encontro presencial com os docentes de Arte de Barretos, no qual, surgiram outros questionamentos, os quais esquentaram a conversa, a polivalência, BNCC, as dificuldades na sala de aula, na escola, a oficina de animação se transformou em uma atualização das discussões, momento muito importante em que os mais experientes puderam colaborar e os novos se sentiram incluídos neste processo em um outro jogo de “vaivém”.

Os professores participavam na elaboração da sua formação continuada, na medida em que, nas avaliações escritas dos encontros, algumas através de formulários via internet, indicavam os assuntos necessários para atuarem em sala de aula. Essas avaliações eram analisadas pela Dirigente Regional e pela Coordenadora do NPE, verificando a necessidade dos próximos encontros.

Neste contexto, o sentimento de grupo foi primordial para a construção das competências pelos professores: observação e vivência na dimensão da mediação cultural, como experiência estética compartilhada; desenvolveram a poética pessoal; desenvolveram o trabalho colaborativo, e um percurso de experimentação; ampliaram a compreensão sobre a relação entre materialidade em arte e suas possibilidades em processo de criação nas artes visuais; nesse



Figura 69 - Orientação Técnica, Professores de Arte de Barretos em 09/10/2018

contexto, utilizaram as tecnologias na escola.

Durante os encontros dos professores de Arte, foi nascendo uma cumplicidade e respeito entre os pares, construída durante os treze anos em que estive como formadora de professores na DE - Barretos. Atravessamos diversos obstáculos, mudanças nas políticas educacionais, mas nos tornamos fortes e as reverberações dessa união chegavam na sala de aula.

Na fala da Professora de Arte 'CK', a importância da continuidade de um trabalho didático e contínuo como o Projeto Anima Barretos.

A primeira participação foi com os alunos do ensino médio da EE Alice Fontoura, da cidade de Colômbia. O tema foi sobre Lina Bo Bardi. A animação foi feita com massa de modelar em stop motion e chamava-se "Um rosto familiar". Os alunos já conheciam a técnica, pois a professora 'MB' já havia trabalhado com eles no ensino fundamental. Vale ressaltar que a cidade de Colômbia tem uma expressiva participação no festival.

O processo de animação tem várias etapas e necessita de muito comprometimento e empenho, tanto do professor quanto do aluno. As etapas devem ser planejadas e em uma primeira participação surgem muitas dúvidas, mas sempre foi possível contar com o apoio da Lurdinha

e de alguns colegas que já estavam mais familiarizados. É necessário também o apoio da unidade escolar. Nesse trabalho a colaboração é essencial. Em um primeiro momento o projeto assusta, mas depois da primeira participação vemos os resultados positivos na aprendizagem e interesse dos alunos, e isto motiva para continuar nas próximas edições (CK, 2020).

A formação continuada de professores, é uma das ações mais importantes para que a educação de um país atenda as exigências dos alunos do século XXI. É principalmente através das trocas de experiências entre os pares, que avançamos em práticas pedagógicas contemporâneas. As formações e reflexões sobre a atualização da sua própria formação são os espaços "para explorar, refinar, intensificar e aprofundar o poder das experiências pessoais para a construção do conhecimento como matéria existencial (BARBOSA, 2016, p. 23)".

O equilíbrio entre as gerações de professores e os alunos, foi desafiador e enriquecedor, "Aprender a viver com a incerteza pode nos ensinar soluções" (BIENAL, 2016, p. 1). Sendo assim, o Grupo de Professores de Arte de Barretos

inquieta, estavam abertos a pensar juntos a 'sua' formação e viver incertezas.

Em 2020, com a evolução do coronavírus (SARS-CoV-2), uniram-se no grupo pelo WhatsApp do Anima Barretos, espaço de informações sobre o festival e que acabou tornando-se um ambiente de 'desabafos', mas principalmente de trocas de materiais para pesquisa com o objetivo de criar situações de aprendizagens para os alunos e aulas para serem veiculadas on-line.

Estamos vivendo hoje uma educação escolar mediada pela tecnologia devido a resignificação que o momento exige. Entretanto desde 2007 o Anima Barretos já trazia essa proposta da escola como produtora de conteúdos significativos, como traz hoje as competências da BNCC. Letramento e cidadania digital eram consideradas uma proposta ousada demais, porém o desafio foi aceito pelos professores e sobrevive até hoje em meio a tantos outros desafios, porém alicerçados pelo mundo imagético e midiático que compõe o cenário dividido por jovens e professores (SG, 2020).

A PCNP 'SG', vivenciou e colaborou vários anos na organização do festival, ela destaca esta fase em que estamos vivendo o isolamento social, a reinvenção da educação e a coragem dos professores e inovação no Anima Barretos, no desenvolvimento de conteúdos em um mundo cada vez mais digital.

Os professores foram vencendo os obstáculos com as tecnologias, alguns com mais facilidades que outros, como por exemplo, a Professora de Arte 'FB' que organizou grupos pelo WhatsApp para orientar os alunos e receber as animações em 2013. Ela relatou quando conheceu o projeto, suas dificuldades e facilidades através das respostas no formulário on-line.

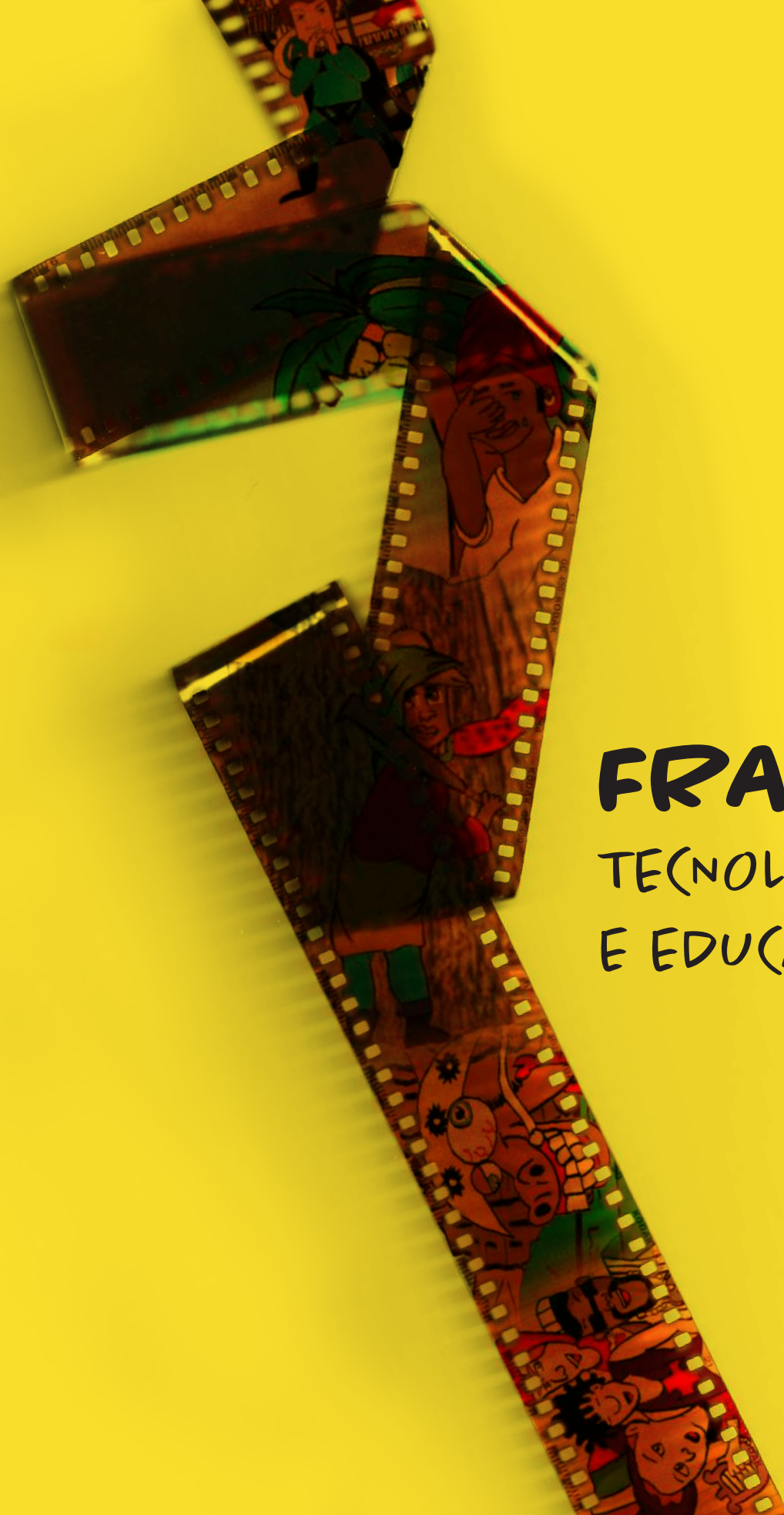
Quando cheguei na cidade de Barretos, o Anima Barretos já era um sucesso. Me surpreendeu muito, pois lecionava na grande cidade São Paulo desde 2005, e lá nunca havia presenciado algo parecido. Dificuldade, tempo presencial com os alunos, pois são apenas duas aulas semanais. A facilidade que encontrei na época, foi o APP WhatsApp, que me possibilitou interagir com meus alunos, através de grupos que criei com algumas séries do Ensino Médio (FB, 2020).

O aplicativo possibilita a comunicação rápida, receber os trabalhos, sugerir alterações ou ratificar o que os alunos fizeram, foi uma inovação, mais uma forma de esclarecer dúvidas e incentivar os alunos. Em conversa com a Professora no dia 14/05/2020 pelo WhatsApp, ela escreveu "Naquela época ninguém gostou da ideia de eu ter grupo no whats com sala de aula, só você gostou. E agora, todos trabalhando com WhatsApp".

A pandemia do novo coronavírus, acelerou as rupturas na educação; alunos e professores estão se adequando às formas digitais de ensinar, aprender e interagir. É válido ressaltar, que os professores da escola não entendiam a importância do que a Professora 'FB' estava fazendo, instigando os alunos a serem coautores de sua aprendizagem desenvolvendo a criação, expressão e crítica, a vida pós-Covid poderá exigir isso dos nativos digitais.

Os professores aprenderam a usar alguns programas de animação, de edição, áudio, fazer carregamento dos vídeos no Youtube, a efetuar a inscrição para o festival on-line, a registrar projetos em plataforma on-line, a orientar e receber trabalhos pelo WhatsApp. Atualmente alguns usam aplicativos para criar animações no celular com seus alunos, entre outras formas de utilização da tecnologia na educação. Com certeza, são professores analógicos que se tornaram on-line.

Como mudar a aula para os Nativos Digitais? Como eles se relacionam com as tecnologias? Quais são suas características? Como aprendem? Reflexões sobre esses pontos são realizadas no próximo Frame.



FRAME 6

TECNOLOGIA
E EDUCAÇÃO

FRAME 6A: NATIVOS DIGITAIS

Os alunos do século XXI estudam, trabalham, interagem, relacionam-se com as tecnologias, são extremamente criativos e desenvolvem a cultura digital de forma nunca antes vista. Diante disso, muitos são os medos e desafios que os professores enfrentam para ensinar a esses jovens.

Muitas formas de ensinar hoje não se justificam mais. Perdemos tempo demais, aprendemos muito pouco, desmotivamo-nos continuamente. Tanto professores como alunos temos a clara sensação de que muitas aulas convencionais estão ultrapassadas. Mas para onde mudar? Como ensinar e aprender em uma sociedade mais que conectada? (MORAN, 2000, p.11).

Até pouco tempo se pensava que era apenas prover as escolas com vários equipamentos e computadores, as famosas Salas Ambientadas de Informática (SAI), que os problemas educacionais estariam resolvidos. Infelizmente, isso não aconteceu, e mesmo instituições renomadas como a Faculdade de Direito de Harvard/USA, ainda se perguntam como aliar as tecnologias ao processo de ensino e aprendizagem.

O entrelaçamento entre a educação e a tecnologia sugerem questionamentos que merecem destaque: A tecnologia tem o poder de configurar mudanças na educação? A tecnologia auxilia o processo de ensino e aprendizagem? Como o professor integra tecnologia ao currículo?

Os jovens são vistos como atores de várias modificações ocorridas no mundo, mas as tecnologias digitais afetaram suas vidas radicalmente e da mesma forma a vida dos não nascidos na era digital. John Palfrey e Urs Gasser (2011) pesquisadores de Harvard, dizem que ‘nativos digitais’ são os nascidos depois de 1980.

A perspectiva de que a tecnologia amplifica o pensamento sobre a aula, formas de comunicação, espaço e tempo, presencial e virtual, é real; porém não muda a educação. Moran (2000) esclarece que em todos os tempos houve desafios para ensinar e aprender e em especial hoje, a mudança do modelo Industrial para o da Informação e do Conhecimento.

As relações entre a arte e o público, são mediadas na educação principalmente pelo componente curricular Arte.

Sendo assim, o professor de Arte tem um papel fundamental como mediador entre o currículo escolar e a cultura, criando estratégias para ampliar os conhecimentos que os jovens já trazem como nativos digitais. Os educandos por sua vez, precisam de um professor pesquisador e reflexivo que saiba trabalhar com metodologias de ensino atualizadas e atue como mediador na construção de saberes.

Neste contexto, a linguagem cinematográfica efetivamente constitui uma forma de expressão fundamental para a formação do educando do século XXI. A este propósito, o ensino de artes visuais pode apontar alternativas na cultura visual contemporânea e na produção de audiovisuais.

O Professor de Arte Bruno Fischer e ex-integrante da Equipe de Arte da SEDUC, foi um dos organizadores da formação sobre animação em 2006 citada no Frame 5 Pele Pedagógica 2ª Camada. Ele foi júri técnico do festival Anima Barretos em vários anos, em mensagem no WhatsApp, apresenta o seu olhar quanto ao projeto.

O Anima Barretos começou antes da popularização dos smartphones. A era digital ainda não havia dado grandes passos, mas em Barretos os professores já se voltavam à produção audiovisual por meio de tecnologias digitais. O projeto vingou e criou sua própria história. Ocupou diferentes espaços, enfrentou desafios e foi afetado pelo acelerado desenvolvimento tecnológico. Apesar do maior acesso à tecnologia, contudo, as escolas parecem ainda não entender de que formas ela pode participar do processo educativo. Neste cenário, o pioneiro Anima Barretos continua a contribuir positivamente com a escola pública ao incentivar e dar caminhos para a produção artística criativa usando as tecnologias de nosso tempo (FISCHER (2018).

Percebendo que os alunos apresentavam grande interesse pela tecnologia, o Projeto Anima Barretos como já citado, tem princípio em 2007, no qual, um dos objetivos era instigar o uso da tecnologia nas aulas de Arte. Este projeto atraiu os jovens a desenvolverem a sua criatividade, organização e trabalho colaborativo, aspectos fundamentais para um cidadão consciente do seu papel na sociedade contemporânea.

O Professor Coordenador Pedagógico ‘ML’ da E.E. José Marcelino de Almeida, acompanhou o trabalho

desenvolvido na escola pelas professoras de Arte, e em sua resposta no formulário on-line destaca:

As habilidades que foram desenvolvidas estão relacionadas com as competências que abrangem uma formação, que vai além da multidisciplinaridade, podemos dizer que as evidências nos remetem ao campo da interdisciplinaridades e transdisciplinaridade, além de perceber constituídas muitas competências socioemocionais tais como: a resiliência, empatia, proatividade e pensamento criativo (ML, 2020).

Para satisfazer a acelerada mudança mundial, precisamos pensar em ações para uma educação planetária. É fundamental pensar nas competências e habilidades citadas pelo PC 'ML', os processos são institucionalizados, mas é preciso mudar paradigmas e formas de conhecimento.

Hoje, os jovens estão expostos a uma grande quantidade de informações e para transformar esse acúmulo de dados em conhecimento com qualidade é preciso desenvolver habilidades nos aspectos, sensorial, intelectual, emocional e tecnológico, trilhando caminhos entre o pessoal e social.

FRAME 6B: A APRENDIZAGEM DA POLEGARZINHA E DO POLEGARZINHO

A internet foi criada nos Estados Unidos na década de 60. “No Brasil, a Internet chegou em 1988, sendo inicialmente restrita a universidades e centros de pesquisa, até que a Portaria 295, de 20.07.95, possibilitou às empresas denominadas ‘provedores de acesso’ comercializar o acesso à Internet” (MORI, 2001, p 62).

Com essa possibilidade, a internet foi se popularizando no Brasil e, com ela, muitas mudanças foram acontecendo, sobretudo no comportamento de crianças e adolescentes, corroborando com Michel Serres,

Essas crianças, então, habitam o virtual. As ciências cognitivas mostram que o uso da internet, a leitura ou a escrita de mensagens com o polegar, a consulta à Wikipédia ou ao Facebook não ativam os mesmos neurônios nem as mesmas zonas corticais que o uso do livro, do quadro-negro ou do caderno. Essas crianças podem manipular várias informações ao mesmo tempo. Não conhecem, não integram nem sintetizam da mesma forma que nós, seus antepassados (2013, p. 19).

Esses jovens nativos digitais transcendem os mundos real e virtual, não vivem como nós, não terão as mesmas profissões, e em especial não aprendem como a nossa geração. Serres explica as denominações Polegarzinha e Polegarzinho.

É de outra forma que escrevem. Foi por vê-los, admirado, enviar SMS com os polegares, mais rápidos do que eu jamais conseguiria com todos os meus dedos entorpecidos, que os batizei, com toda a ternura que um avô possa exprimir, a Polegarzinha e o Polegarzinho (SERRES, 2013, p. 20).

Segundo Parnaíba e Gobbi (2010, p. 5), se referindo a Pierre Levy e McLuhan, “No fim, os dois acabam concordando num ponto, que o surgimento de uma técnica ou tecnologia e seus avanços produzem mudanças na sociedade”.

Em face disso, tanto na cultura quanto o processo de ensino e aprendizagem estão sendo modificados. Os jovens deixaram de ser espectadores para interagir e “para essa juventude o aprender se dá fazendo, e isso gera certo descompasso com a forma como os conteúdos são

apresentados na escola, principalmente na atualidade” (PARNAÍBA; GOBBI, 2010, p. 8). Hoje se valoriza muito a concepção ativa do sujeito na construção do ‘seu’ processo de ensino e aprendizagem, o fazer e as habilidades socioemocionais serão cada vez mais importantes, principalmente em um mundo pós-pandemia.

Corroborando com Walter Benjamin (1985, p. 169) “a forma de percepção das coletividades humanas se transforma ao mesmo tempo que seu modo de existência”, a Polegarzinha e o Polegarzinho estão vivendo em uma nova estrutura da sociedade, os avanços e a vida humana está condicionada a mudanças, tanto nas relações de trabalho, quanto nas vivências sociais e culturais.

Os quatro pilares da educação da UNESCO (1999) que fundamentam a Educação para o século XXI: aprender a ser, a conhecer, a conviver e a fazer, ou seja, o aprender a aprender. Neste contexto, é necessário que os discentes tenham autonomia, se relacionem, tomem decisões e sejam corajosos diante das incertezas. O professor do século XXI é um facilitador de processos de aprendizagens.

No ensino da Arte o fazer artístico se dá por meio da criação, esse é um dos eixos da Abordagem Triangular de Ana Mae Barbosa (1998). Contudo, a expressão criativa não depende apenas de mecanismos psicológicos e de esforços individuais, mas também de fatores sociais, culturais, aos avanços tecnológicos e a globalização.

A criatividade é considerada um potencial do ser humano, tendo como uma de suas necessidades a realização desse potencial “[...] criar corresponde a um formar, um dar forma a alguma coisa. Sejam quais forem os modos e os meios, ao se criar algo, sempre se ordena e se o configura” (OSTROWER, 1978, p. 05). Sendo assim, os alunos transformam suas ideias em formas ao criarem as animações; dessa maneira o fazer e a criatividade se configuram nas aulas de Arte.

Pecebe-se que a palavra criatividade sempre aparece quando falamos em arte, apresento algumas considerações sobre a criatividade. Desde o início do século XX, muitos estudiosos como Jean Piaget, Lev S. Vygotsky, Carlos R. Rogers, Viktor Lowenfeld, John Dewey, J. P. Guilford, Fayga

Ostrower, Virginia Kastrup, entre outros, dedicaram-se ao estudo da criatividade humana. Podemos perceber diferentes olhares, como por exemplo, o que relaciona a criatividade com a personalidade, a abordagem cognitiva ou o que vê a criatividade como solução de problemas.

A realidade social influencia o indivíduo; suas necessidades e valores culturais se moldam aos valores da vida. Todo ato de criação, ou seja, o fazer e o configurar do homem vem carregado de significados.

O potencial criativo não é privilégio do trabalho artístico, nem na arte existiria a criatividade se não pudéssemos encarar o fazer artístico como um trabalho. É um processo de criar que incorpora um princípio dialético, a cada etapa o delimitar participa do ampliar como um fazer intencional, produtivo e necessário que amplia em nós a capacidade de viver. Nela o homem encontra sua humanidade ao realizar tarefas essenciais à vida humana; criar representa uma intensificação do viver.

A convicção de que a dimensão criativa está presente em cada pessoa e pode surgir através do fruto de trabalho intenso gerando novas formas, como também, emergir de forma natural e espontânea, está nas antigas inquietações relacionadas à tríade arte-aprendizagem-criatividade.

Para Vygotsky (2001) é a atividade criadora da espécie humana que a faz projetar-se no futuro, transformando a realidade e modificando o presente.

Encontramos desafios que podemos resolver sozinho e desafios para os quais precisamos de ajuda para enfrentar, havendo etapas de maior e menor abstração, mais níveis de desenvolvimento que se interpenetram e nos quais criamos condições de conhecimento, e isso ocorre, segundo Vygotsky, durante toda a vida, conhecer é criar.

É provável que os futuros estudos mostrem que o ato artístico não é um ato místico celestial da nossa alma, mas um ato tão real quanto todos os movimentos do nosso ser, só que, por sua complexidade, superior a todos os demais [...] o ato artístico é criador e não pode ser recriado por meio de operações puramente conscientes [...] Ensinar o ato criador da arte é impossível; entretanto, isto não significa, em absoluto, que o educador não pode contribuir para sua formação e manifestação (2001, p. 325).

Ao compreender a criatividade deste modo, é fácil reconhecer a relevância do estímulo à capacidade criadora

no âmbito da educação escolar e o seu papel e importância para o desenvolvimento cultural da criança e dos jovens.

A professora de Arte 'GC' destaca as aprendizagens dos alunos durante a criação das animações.

[...] ele leva a linguagem da animação para as escolas de forma lúdica, estimulando o desenvolvimento de diversas habilidades e competências fundamentais para a evolução das crianças e jovens, como a criatividade, planejamento, síntese, abstração, concentração e comunicação. Proporcionando aos alunos a experiência de produzir filmes animados de forma crítica e criativa, onde estes possam mostrar seu potencial, sendo valorizados e, principalmente, capazes de transformar ideias e sentimentos em arte.

A criatividade é o resultado final de uma série de interações dos processos ou das faculdades mentais. Desenvolver os processos mentais depende dos fatores do intelecto apontados nas pesquisas realizadas neste campo (SÃO PAULO, 1997):

- sensibilidade para captar problemas, habilidade de identificar e descobrir necessidades diante das experiências vividas;
- fluência, pensar várias soluções para o mesmo problema;
- flexibilidade, encontrar novas formas de utilizar um objeto ou reestruturar um problema ou situação quando necessário;
- elaboração é a capacidade de organizar ideias, resultando no seu aprofundamento;
- originalidade, a qual, busca chegar a soluções incomuns para certos problemas, observando a relatividade da resposta, pois pode ser nova em relação ao indivíduo e à sua produção anterior, mas pode não ser em relação a grupos e contextos temporais mais amplos.

Nas várias maneiras de atuação do homem, nas artes, nas ciências, na tecnologia, no cotidiano, em todos os comportamentos produtivos, verifica-se a origem comum dos processos criativos.

Virginia Kastrup (2004) aborda a invenção do ponto de vista da cognição, sendo que ela não se limita a um funcionamento rígido acontecendo entre um sujeito e o mundo,

tornando-se um processo de invenção criando regimes cognitivos diversos. Esses processos atingem também as diferenças entre dispersão e distração, concentração e focalização no que diz respeito à cognição inventiva.

A Arte desenvolve em sua aprendizagem, uma “atitude atencional ao mesmo tempo concentrada e aberta” Kastrup (2004, p.10). Este modo de agir pode ser desenvolvido durante as aulas de Arte, mecanismos importantes para uma aprendizagem que envolve os avanços tecnológicos, a globalização, e as novas experiências pedagógicas, como por exemplo a realidade virtual.

A criatividade pressupõe uma atitude tipicamente humana que auxilia o entendimento da condição sociocultural, determinada pela história, característica de todos e de cada um de nós, seres de natureza criadora, transformadora e simbólica.

Aguirre (2009) considera que os jovens nasceram em uma nova configuração social, mas que uma peculiaridade é a facilidade com que transitam entre os múltiplos ambientes e contextos ‘familiar, escolar, grupal e virtual’.

Se os nativos digitais são mais inteligentes? Não sabemos, mas eles se relacionam de formas diferentes, com as informações que chegam até eles com maneiras novas de envolvimento. Descobrir como o uso das tecnologias pode dar suporte aos objetivos pedagógicos, e quais as maneiras de integrar a tecnologia no currículo, são desafios dos educadores de todas as áreas.

O Professor ‘JR’ PCNP responsável pela Tecnologia Educacional na DE - Barretos na época do início do festival Anima Barretos, em resposta ao formulário on-line sobre o projeto, afirma que é

Relevante, atual que instiga o aluno a criar e demonstrar conhecimento, levando o professor a condição de mediador do conhecimento dos alunos, trata-se, portanto, de um projeto que coloca, de fato, o jovem como protagonista, aproximando-o dos temas e conteúdo do currículo através da criação de vídeos (JR, 2020).

O educador é um facilitador de descobertas, porque os alunos além de terem uma maior facilidade com as tecnologias querem interagir e colaborar com a produção do conhecimento dentro da sala de aula e o desenvolvimento do currículo. Corroborando com Moran (2000, p. 16) “As mudanças na educação dependem também dos alunos.

Alunos curiosos e motivados facilitam enormemente o processo [...]”, tornam-se agentes de transformações dentro e fora da sala de aula.

Os professores ao instigarem os alunos a serem parceiros no processo da sua aprendizagem e dos colegas, encontram nos educandos companheiros na sua trajetória pedagógica. No entanto, durante os anos do festival, alguns professores apresentavam resistência quanto ao uso da tecnologia, era um misto de medo e vontade de enfrentar os desafios para superar as dificuldades. Era preciso planejar, prever imprevistos, equilibrar as contribuições de cada aluno e a criatividade durante o processo de confecção das animações.

No feed-back do formulário on-line, a Professora de Arte ‘CK’ destacou a importância do Projeto Anima Barretos “Muitas vezes falta na escola pública um projeto que una aquisição de conhecimento, tecnologia e ludicidade. O Anima faz isso. É um campo de infinitas possibilidades a serem exploradas. A animação é um tema atrativo e desafiador.”

Os trabalhos desenvolvidos nas escolas durante o Anima Barretos, possibilitou a construção de conhecimentos, interligando dimensões da realidade, captando e conectando o universo cultural dos alunos, utilizando formas mais abertas com conexões diversas, na qual, a tecnologia facilita e potencializa formas lúdicas de aprendizagens.

Uma das minhas preocupações, era que o professor não fosse apenas o executor das propostas vivenciadas nos encontros de formação, mas sim que se tornasse além de mediador da aprendizagem dos alunos, o professor que investiga para saber a melhor forma de elaborar suas aulas.

Os docentes, logo no início do projeto, perceberam que precisariam ter os alunos como parceiros, e era fundamental estarem abertos para as trocas de ideias com os alunos, corroborando com Zabala (1998, p. 94), “Mas para isso é indispensável que os meninos e meninas tenham a oportunidade de expressar suas próprias ideias e, a partir delas, convém potencializar as condições que lhes permitam revisar a fundo estas ideias e a ampliar as experiências [...]”

No caso, o uso da tecnologia aproximou professores e alunos. A troca de saberes entre docentes e alunos se efetivou, principalmente porque os alunos tinham autonomia para fazer escolhas sobre as formas para organizarem as

suas aprendizagens. Percebe-se que o aprendizado através de descobertas e exploração da curiosidade, apresenta mais resultados com os jovens e na visão da Professora de Arte ‘MB’ (2019), “Normalmente aprendemos mais com os alunos do que eles conosco. Dominam muito a tecnologia e nos surpreendem com seus talentos” em resposta no formulário on-line.

Os alunos ao criarem suas histórias e personagens das animações, exploram suas formas de aprender, sentem prazer ao pesquisar e fazer, facilitando a aprendizagem, desenvolvendo o convívio e o trabalho colaborativo. O Professor ‘EL’, em resposta ao formulário on-line, fala sobre o trabalho realizado em sua escola.

Podemos perceber que o aluno interagi, cria e pesquisa, vão atrás de materiais e são proativos, percebe-se o protagonismo e a competência em várias situações de aprendizagens, e quando o trabalho é coletivo, todos os envolvidos são solidários ao processo de criação e colaboração, fazendo com que a aula de Arte fique muito mais atrativa (EL, 2020).

A construção individual e coletiva do conhecimento se dá nos momentos em que as atividades são desafiadoras e transformam o contexto e a realidade dos estudantes. O Professor de Arte ‘EL’ desenvolveu as animações no Programa Escola da Família da SEDUC, no qual, as unidades escolares ficam abertas aos finais de semana e oferecem diversas oportunidades e formas de aprendizagens. “Na EE. Dr. Antônio Olympio desenvolvemos o Anima nos finais de semana na Programa Escola da Família, conseguimos um grupo empenhado para trabalhar com a técnica em Stop Motion.” (‘EL’) É válido ressaltar que outro objetivo do programa era garantir relações entre da escola da semana e a do final da semana, sendo assim, as aulas de Arte atingiam os objetivos.

Os professores, com o projeto Anima Barretos utilizavam as novas tecnologias, como ferramentas fundamentais para uma educação de referência para alunos do século XXI, e conseqüentemente colaboraram para o aumento da utilização das SAIs das escolas, a Professora de Arte ‘SB’ esclarece em resposta ao formulário on-line:

Desenvolvi o projeto com os alunos do EM da escola, ressaltando o regulamento de cada ano da edição do Anima:

como o tema, tempo, as técnicas entre outros [...] acredito que é uma oportunidade de aliar a tecnologia para nossas aulas de Arte, colocando os alunos como sujeitos de produção e conhecimento (SB, 2020).

Os docentes percebem seus alunos como sujeitos da ‘sua’ aprendizagem. Um dos grupos de alunos da Professora de Arte ‘SB’ foi um dos premiados com a Bolsa de Estudos na Fantom Animation, escola on-line de animação citada no Frame 3 Animação no Brasil. Ela relatou em conversa pelo WhatsApp que os alunos fizeram parte do curso que utiliza o Programa Toom Boom a dificuldade foi que o software é pago, e os discentes conseguiam acessar por determinado tempo gratuitamente, mas alguns conseguiram avançar e criar personagens (Figura 70).

O festival, recebeu alterações de acordo com as mudanças nas tecnologias. A princípio, as animações eram entregues na DE - Barretos, através de CDs e ou DVDs, juntamente com as respectivas fichas de inscrições. Alguns vídeos gravados em formatos diferentes dos solicitados, os quais, não conseguiam ser lidos, foi um dos pontos trabalhados em capacitações, pois dificultavam a organização dos vídeos para a votação.

Após a popularização da internet, as animações eram postadas em uma plataforma de vídeos e o link enviado através de formulário online, neste caso, os problemas mais comuns eram os bloqueios dos vídeos, devido os direitos autorais das trilhas sonoras utilizadas nas animações.

Neste contexto, em um dos encontros de formação a professora de Arte ‘AS’, formada em Direito, esclareceu pontos sobre os direitos autorais. Orientamos os professores a explicarem aos alunos a importância de utilizarem músicas com domínio público (após passados 70 anos da morte do autor). Em casos de autor ‘vivo’ solicitar autorização escrita do autor para a utilização da obra musical ou usar pequenos trechos musicais, os quais são autorizados, desde que para fins educativos.

As mudanças tecnológicas afetaram tanto a organização do festival, quanto as ações dos professores e alunos na criação dos vídeos nas escolas, como por exemplo a solicitação de que ao realizar a edição das animações, os alunos colocassem nos créditos finais os programas utilizados, pois era relevante sabermos quais softwares estavam sendo empregados nas produções dos audiovisuais.



Figura 70 - Print da tela do programa Toon Boom, personagem criado por um aluno da EE Dalva Vieira Ítalo, Olímpia/SP, 2017
Fonte: Acervo Pessoal.

Fischer (2018), pelo WhatsApp acredita que

A linguagem audiovisual já não está apenas nos televisores, cinemas e computadores, ela está na palma da mão, cada vez mais acessível não apenas no que se refere à fruição, mas também à criação. A escola precisa se conectar, criar pontes entre o mundo dos alunos, cada vez mais digital, e os saberes ligados pela cultura, e o Anima Barretos tem essa potência e vocação (FISCHER, 2018).

A evolução dos celulares, além de rápidas, tornaram ainda mais obsoletos os computadores das SAIs. Essa constatação fica evidente já na fala de um aluno em 2007, “trabalhar imagem, criar animações não é como fazer um texto no Word”, segundo a Professora ‘MIO’ os educandos reclamavam que não conseguiam utilizar programas com mais ferramentas para criar suas animações, os quais além do 2D se aventuraram em animações 3D, como é o caso da animação ‘O melhor pastel do mundo’ (Frames 33 e 34), na

qual foi utilizado o software ‘The 3D’ para dar vida aos personagens e objetos voadores.

A Professora de Arte ‘DF’ foi orientadora desse trabalho. Ela explicou que o aluno cursava informática e seu irmão também deu dicas de como utilizar o programa, ela relatou sua experiência com o Anima Barretos em uma conversa via WhatsApp em 2019.

Minha experiência como professora foi muito gratificante, fez 15 anos que eu estou ministrando aulas, e quando conheci o Projeto Anima Barretos me apaixonei desde a primeira edição. Mas não foi fácil, pois no começo tínhamos que ensinar os alunos a fazer uma animação, porém nós também não sabíamos. Nossa equipe era muito boa, nos nossos encontros aconteciam muitas trocas de experiências, analisávamos o que dava certo e o que não era viável fazermos em sala de aula, conhecemos vários programas e os próprios alunos foram descobrindo outros. A dificuldade eram com os materiais e também com a própria tecnologia, a qual não havia muito hábito de ser trabalhada efetivamente na escola pública, hoje está tudo mais fácil, e esse projeto é uma realidade de ensino e aprendizado entre alunos e professores, hoje as dificuldades são outras (DF, 2020).

A Professora ‘DF’ apresentou o caminho percorrido por ela no projeto, destacando a importância das trocas de experiências com os outros docentes e os obstáculos com a tecnologia. Esta docente estava sempre disposta a ultrapassar os limites e colaborar em todas as vertentes do festival.

Em suas Competências Gerais, a BNCC abarca questões que provocam pensamentos diagnósticos e instigam como aprofundar o que o estudante já sabe. Desse modo determinadas competências da BNCC se relacionam com a Arte, articuladas ao conhecer, criar, fazer, reflexão, crítica, fruir e apreciar.

No tocante a arte, cultura e tecnologia, destaco três Competências da BNCC que podem ser relacionadas com a Arte, são: Conhecimento - valorizar e utilizar os conhecimentos sobre o mundo físico, social, cultural e digital; Pensamento Científico, Crítico e artístico - exercitar a curiosidade intelectual e utilizar as ciências com criticidade e criatividade; Comunicação - utilizar diferentes linguagens; Empatia e Cooperação, fazer-se respeitar e promover o respeito ao outro e aos direitos humanos, com acolhimento e valorização da diversidade, sem preconceitos de qualquer natureza (BRASIL, 2018).

Quando o Projeto Anima Barretos nasceu, em seu bojo, já incorporava as Competências Gerais da BNCC, em uma década em que as mesmas, não haviam sido elaboradas, demonstrando o potencial da linguagem cinematográfica e o cinema de animação, no desenvolvimento dessas competências, ressaltando também as questões autorais em seu contexto escolar e na vida.

A PNCP 'DT' (2020) valida esses pontos do projeto,

Através dele conseguimos mensurar o impacto da aprendizagem dos alunos. Destaco que, já em 2008, 2009, consolidava nos alunos as Competências Socioemocionais...e nem tínhamos a BNCC! A tecnologia (uma das vertentes do Projeto) é uma dessas competências.

As tecnologias eram fundamentais nas criações dos alunos, “Som, imagem em movimento, tecnologia e criação:

e o cenário está pronto para motivar e encantar crianças, jovens e adultos”, em mensagem via e-mail a ex-Dirigente Regional de Ensino 'MZ' foi uma entusiasta dos objetivos e ações do Anima Barretos, a tecnologia instigando a criação, revelando a importância de resolver problemas e produzir conhecimento.

O educador com o decorrer dos anos foi se efetivando como mediador cultural no Projeto Anima Barretos, potencializando experiências no encontro entre a arte e a cultura, através do desenvolvimento das animações utilizando ferramentas do seu tempo e construindo histórias com seus alunos.

No Frame 7, apresento o passo a passo de como o festival Anima Barretos foi criado, organização, continuidade e transformações ocorridas no passar dos anos, histórias e exemplos de animações dos alunos.



Frame 33- O melhor pastel do mundo, Anima Barretos 2013
Fonte: Acervo pessoal.



Frame 34- O melhor pastel do mundo, Anima Barretos 2013
Fonte: Acervo pessoal.

FRAME 7
FESTIVAL
ANIMA BARRETOS



FRAME 7A - PROJETO ANIMA BARRETOS

A palavra “aventura” em sua origem do latim ad venture significa ‘o que vem pela frente’, ligada a momentos de riscos, peripécias radicais, explorações e experiências vividas que proporcionam a ampliação do conhecimento e mudanças. No tocante a educação como criar aventuras pedagógicas e convencer os professores a correr riscos?

Há algo que move o artista, há algo que move o educador e a educadora. Algo que pode ser ainda imprevisível, como uma mancha de luz. Algo que pode estar na “ponta da língua”, mas não sabemos o que é até encontrar uma referência que nos traga a certeza. Algo que faz manejar situações de incerteza, singularidade e conflito. [...] precisamos de aventuras-desafios, que possam nos instigar para que nos arrisquemos no mundo (MARTINS, 2005, p. 147).

O professor de Arte, assim como os artistas, lança-se em aventuras e desafios diários na sala de aula, comprometendo-se com a criação e confecção de algo que pode provocar mudanças no mundo. A professora de Arte ‘MIO’, vivenciou vários anos do projeto e avalia que “O Anima Barretos tem uma importância muito significativa no ensino de arte, inserindo o aluno no mundo digital e nas novas linguagens artísticas, além da visibilidade deste tipo de projeto.”

Para o professor esse algo que o faz se movimentar, pode vir de várias formas, mas terá mais significado se estiver ligado a suas inquietações advindas da sala de aula. Neste contexto, e diante do diagnóstico realizado com os professores de Arte, já citado neste trabalho, no qual os professores solicitavam orientações técnicas que abordem assuntos que atrásem os alunos, o que mais atrai os educandos é a tecnologia. Sendo assim, as tecnologias estão no dia a dia dos educandos do século XXI, os alunos precisam ter experiências com as tecnologias digitais na escola.

Alguns assuntos sobre o Projeto Anima Barretos, foram tratados no decorrer desse trabalho, e alguns retornarão neste Frame com foco no Festival de Animação. As falas dos professores, alunos, gestores e outras pessoas envolvidas no festival apresentam as experiências vividas nas doze edições analisadas nesta pesquisa.

A ideia do festival surgiu logo após a capacitação sobre animação realizada em novembro de 2006 pela CENP

órgão da SEDUC, já citada neste trabalho. Percebi que a linguagem da animação era uma possibilidade para que os professores de Arte e alunos de Barretos e região da rede estadual de ensino, trabalhassem com a tecnologia na criação de animações na escola.

Para que a ideia se tornasse realidade, era necessário fazer parcerias, sendo a mais importante, com os professores de Arte, afinal eram e são eles que estão no corpo a corpo com os alunos diariamente. O ‘Grupo’ de Professores de Arte de Barretos e região (Cidades de: Guaíra, Colina, Olímpia, Severínia, Jaborandi, Altair, Guaraci e Colômbia, vide mapa no Frame Introdução), já estava formado desde a minha pesquisa no mestrado; porém era necessário quebrar o tabu com a tecnologia na sala de aula.



Figura 71 - 1º Encontro com Professores de Arte Projeto Anima Barretos, 2007.

Fonte: Acervo pessoal.

A primeira ação após o encontro na SEDUC foi convencer os Gestores da DE - Barretos que era possível fazer um festival de animação. A primeira conversa, seguindo a hierarquia, foi com a Coordenadora da Oficina Pedagógica, e depois com o Dirigente Regional de Ensino; ambos aceitaram o desafio em dezembro de 2006.

O Projeto Anima Barretos apresentava os seguintes objetivos:

Demonstrar o potencial da linguagem da animação e incentivar o seu uso como instrumento didático, ampliando o conhecimento desta linguagem tida como complexa, que envolve som, imagens em movimento e a tecnologia, inserindo conteúdos inéditos a ser trabalhado em sala de aula;

Inverter o papel, antes apenas passivo, dos alunos diante dos filmes e animações instigando-os à leitura das imagens em movimento, criação de storyboard (roteiro) e animações, contribuindo assim para o letramento e para a alfabetização visual dos alunos do século XXI;

Difundir a arte da Animação, descobrindo e estimulando novos talentos;

Conhecer a história da 'Animação';

Propiciar aos professores autossuficiência no uso das tecnologias para criação e produção de filmes de animação com seus alunos;

Identificar e relacionar as informações veiculadas nas animações, analisando as relações entre forma e conteúdo presentes na sua própria produção da linguagem audiovisual, aprofundando a compreensão e o conhecimento de suas estéticas;

Dar visibilidade às animações criadas através da realização do Festival Anima Barretos, no Parque do Peãozinho, durante a Festa do Peão de Barretos (de 16 a 26 de agosto de 2007).

No entanto, a SEDUC iniciou janeiro de 2007 com mudanças, a DE - Barretos recebeu a notícia de que o dirigente seria desligado do cargo. Em face disso, passaram-se três meses para a designação de outro dirigente, momento de tensão e transição. Enfim, em abril de 2007 a nova Dirigente foi designada, aprovou a ideia do Projeto Anima Barretos e do festival de animação e contribuiu com sugestões para aperfeiçoar as ações. Propôs que além do espaço do

Cinema e o Túnel com a história da animação, fossem realizadas oficinas de animação. Em mensagem por e-mail a Professora 'MZ', ex-Dirigente de Ensino destacou que,

[...] o ambiente vivido pelas Escolas que participaram do Projeto, com a propositura de incrementar o conhecimento, alargar fronteiras, enfim: impactar o educar e o aprender. Some-se a isso o impacto da tecnologização que exigiu uma mudança imediata dos pilares sustentadores do currículo: da tradicional cultura do ensino para a emergente e muito mais significativa cultura da aprendizagem.

A utilização da tecnologia no projeto e o trabalho proativo dos professores e alunos foram sempre mencionados por esta dirigente, devido a constatação diante dos trabalhos elaborados, impactando nas formas de conhecimento que ultrapassaram as barreiras do modelo tradicional de ensino.

Foi realizada uma capacitação para os professores de Arte, em forma de Oficina de Animação utilizando técnicas diversas, iniciando pelo roteiro, storyboard, utilização de tripés para as fotos e a edição no Programa Movie Maker, nos dias 18 e 19 de abril de 2007. Alguns detalhes já foram citados no Frame 5 Pele Pedagógica 2ª Camada, sobre a formação dos Professores de Arte.

Neste encontro lancei a ideia do festival, os professores se entusiasmaram, apesar dos medos a serem enfrentados na escola, com os PCs, Diretores e também com os alunos, afinal iriam trabalhar com um conteúdo novo para os alunos e um desafio para os educadores.

O precursor na DE - Barretos foi o Professor de Arte 'VC'. Fui um dia em Olímpia visitar uma escola, e o vi na sacada da sua casa, parei e perguntei como ele estava e pediu para eu subir. Ansioso por mostrar o que os alunos tinham feito, e para a minha surpresa ele me entregou um CD com 11 animações prontas e seus storyboards. Se temos animações, podemos instigar os outros professores e fazer o festival.

No mês de maio, aconteceu o segundo encontro com os professores de Arte, com relatos de alguns professores que haviam iniciado o trabalho com os alunos. Eles apontaram formas de ultrapassar algumas barreiras nas escolas, como a utilização da SAI e outros espaços das unidades escolares, esclarecendo a organização dos grupos de alunos para a criação das animações.



Figura 72 - Capacitação Projeto Anima Barretos 15 de maio de 2007. Fonte: Acervo pessoal.

Neste encontro antes de continuar os trabalhos, fizemos uma exibição das animações criadas pelos alunos do Professor 'VC', e ele expôs como organizou o trabalho com os alunos, e como convenceu os gestores da escola. Apresentou os storyboards das animações exibidas (Figura 73).

Neste encontro os professores finalizaram as animações iniciadas em abril. Como os grupos ficaram grandes com a participação dos alunos responsáveis pelas SAIs e professores, optei pela divisão em dois grupos. Os alunos monitores foram imprescindíveis para esse início do trabalho, apoiando os professores e alunos na utilização das ferramentas para a criação e edição das animações.

Foi muito interessante ver professores e alunos trabalhando juntos na primeira experiência com animação (Figura 74). Os alunos perceberam que poderiam ensinar coisas novas aos professores, pois dominavam a tecnologia, e os docentes foram fundamentais no refinamento da técnica da animação aos jovens.

A confecção das animações alavancou o trabalho colaborativo nas escolas. O PCNP de Tecnologia 'JR', que acompanhou e colaborou na parte técnica neste início, destaca:

No projeto o aluno utiliza o conteúdo curricular das aulas, cria roteiro, constrói maquetes, cenários e sequências de HQ, telenovela, utiliza com competência as tecnologias

disponíveis, além de trabalhar em grupos ele reflete sobre seu trabalho, aprende sobre autoria, desenvolve o protagonismo e as competências para o Século XXI.

É fundamental ter experiências com a tecnologia na escola entrelaçada ao currículo, proporcionando reflexões sobre o mundo jovem e a recepção quanto ao trabalho elaborado pelos colegas e por outras escolas.

Com as vivências nas primeiras capacitações sobre animação, estavam envolvidos outros conhecimentos, como por exemplo salvar um arquivo de vídeo em DVD, e que o formato possibilitasse que o arquivo fosse aberto em outros computadores, salvar a edição da animação em filme, entre outros aprendizados técnicos, os quais, foram especificados no regulamento do festival.

Para esta capacitação solicitei às escolas, além dos professores de Arte e alunos monitores das SAIs, os seguintes materiais: massinha do modelar, CD e DVD, máquina fotográfica digital com o cabo e se possível um tripé, nesse tempo a contenção de gastos, se iniciou nas DEs e os CDs e DVDs, eram para uma troca, pois gravei um DVD com os programas, animações criadas pelos PCNPs, Storyboards, Apostila sobre animação, Tutorial sobre Movie Maker, e um CD com músicas para facilitar o trabalho do professor na escola.

Vislumbrando o festival de animação, criei o

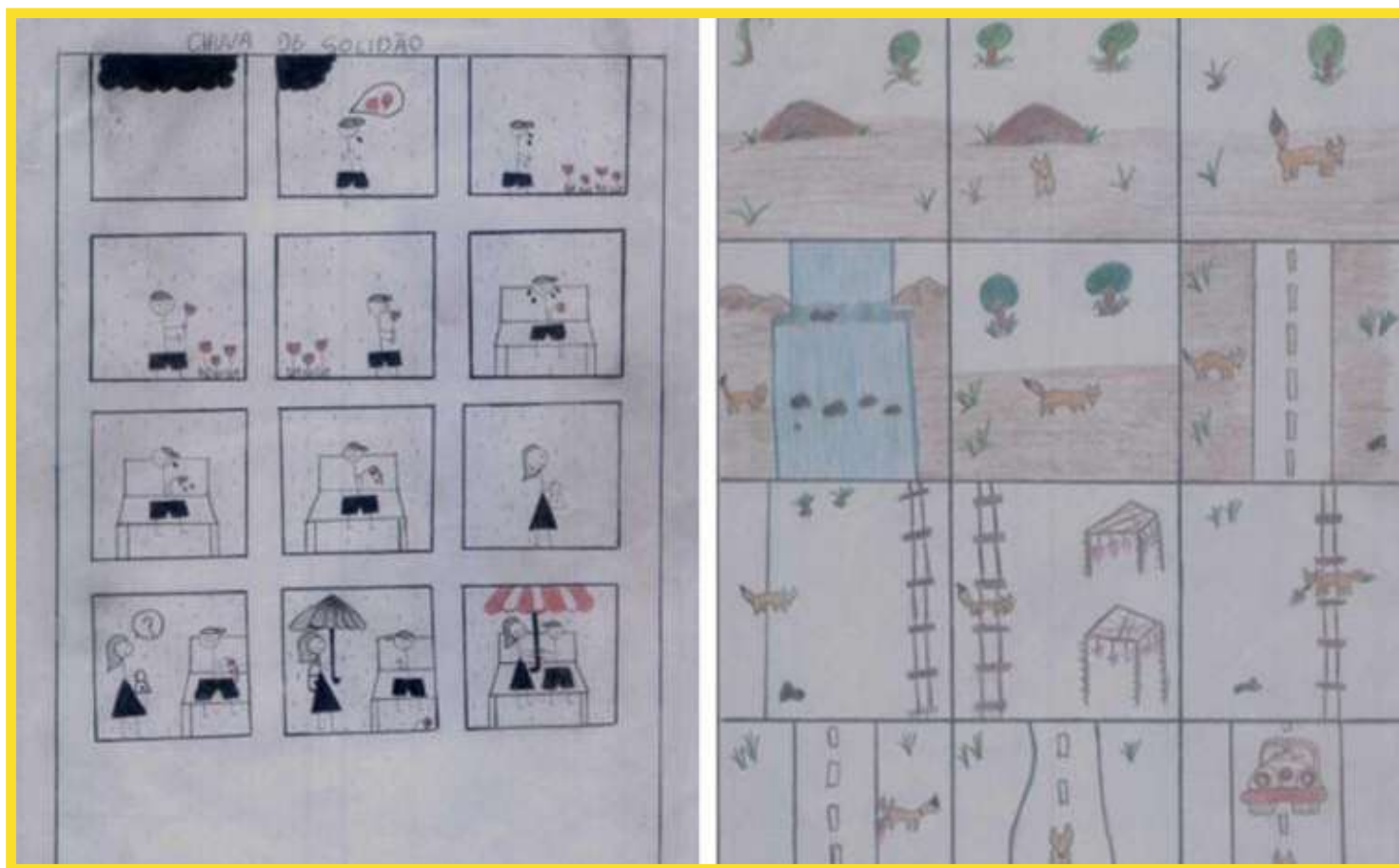


Figura 73 - Storyboards das animações Chuva de Solidão e o Crime não compensa, Anima Barretos, 2007
 Fonte: Acervo pessoal.



Figura 74 - Aluno monitor (SAI) e Professores, capacitação 15 de maio de 2007
 Fonte: Acervo pessoal.



Frame 35 - Isaac Newton, Anima Barretos 2007
Fonte: Acervo pessoal.

regulamento do Anima Barretos baseado no regulamento do Anima Mundi, fazendo as devidas adaptações para a realidade das escolas de Barretos e região. Apresentei o regulamento para alguns professores durante as visitas realizadas em algumas escolas e, após sugestões dos mesmos, atualizei e enviei aos docentes o regulamento e a ficha de inscrição via e-mail, nas caixinhas das escolas e também disponível para download no site na DE.

Pontos essenciais do regulamento do festival Anima Barretos 2007:

- Temas: Festa do Peão e Livre;
- Cada grupo deverá ser composto de um professor (orientador) e no máximo 5 alunos;
- Categorias: Desenho - Animação realizada somente com desenho, Massinha - Animação realizada somente com massinha. Mista - Animação utilizando diversas técnicas (desenho, massinha, papel, computador, softwares, etc.);
- Os participantes poderão inscrever-se nos dois 'temas' e em mais de uma categoria;
- Júri Popular: o público do Parque do Peãozinho elege por voto direto as animações preferidas;
- Inscrições: até dia 14 de Agosto - Entrega do formulário de inscrição, Storyboard e CD, DVD ou VCD.

Inserir os seguintes dados na mídia: Nome da escola, do grupo, professor responsável, alunos e Título da Animação (escritos no CD com marcador p/ retro-projetor. Não utilizar etiquetas colantes, pois travam as mídias);

- Observação: Os trabalhos deverão estar salvos como 'filme';
- 16 de Agosto - Divulgação dos trabalhos selecionados;
- Não há limite para o número de inscrições por 'grupo' participante, Só serão aceitos formulários preenchidos na íntegra, de forma legível e assinados;
- Premiação: A premiação dos participantes (alunos e professores) será realizada por categoria;
- Os prêmios serão definidos durante a realização do evento.

Os professores de Arte já estavam trabalhando nas escolas, regulamento e ficha de inscrições enviadas. Era necessário dar continuidade ao momento presencial do festival no Parque do Peãozinho.

A animação Isaac Newton, E.E. Anita Costa, Olímpia/SP, fez parte de um vídeo criado para divulgar o trabalho com animação que estava sendo realizado nas escolas estaduais

de Barretos e região. Sendo assim, conquistar outros parceiros, neste princípio 'Os Independentes', organizadores da Festa do Peão, mas também os outros PCNPs e Supervisores de Ensino da DE.

Como já citado no Frame 5 Pele Pedagógica 2ª Camada, a cidade de Barretos não possuía cinema, teatro ou um espaço que pudesse abrigar o festival. Pensando em dar visibilidade aos trabalhos dos alunos, o melhor lugar neste momento seria o Parque do Peãozinho, dentro do Parque do Peão, espaço designado para crianças e educação.

Passando por muitas burocracias, 'egos' inflamados dentro da própria DE, fui falar com o presidente do clube 'Os Independentes'. Levei para a reunião uma cópia do projeto Anima Barretos impresso e o vídeo com as ações a serem realizadas e algumas animações.

O presidente da época 'JM' ficou encantado com o vídeo, especialmente com as animações exibidas, percebendo a importância do trabalho e o público que o Parque do Peãozinho receberia, os alunos das escolas estaduais. A parceria foi fechada, com cessão do espaço dentro do Parque do Peãozinho, pulseiras de livre acesso, adesivo para entrada grátis no estacionamento e alimentação para os professores que trabalhariam no projeto no mês de agosto.

Pensando em instigar os professores, enviei uma carta via caixinha, nominal para cada professor de Arte, em julho de 2007, contando os últimos acontecimentos e para que se sentissem pertencentes ao projeto. Abaixo o final da carta, já com incentivos de que o festival estava em andamento.

Esse 'ALGO' que move o artista e nós educadores me faz arriscar-me em aventuras-desafios, em situações de incerteza, mas sei que não estou sozinha e conto com vocês para mostrar que a escola pública, tem fragilidades, mas também tem professores e alunos destemidos e prontos a se arriscar em AVENTURAS-DESAFIOS. aguardo ansiosa a inscrição dos trabalhos de seus alunos sob a sua orientação. Beijinhos Lurdinha - PCNP de Arte.

O próximo desafio foi conseguir a verba com a SEDUC, para os banners, materiais, lanches e ônibus para levar os alunos ao Parque do Peãozinho, afinal a DE atende nove cidades (já mencionadas nesse trabalho), para assistirem suas animações e as de outras escolas, o momento presencial do festival.

A Coordenadora da Oficina Pedagógica me encaminhou ao departamento financeiro da DE - Barretos, devido as mudanças na SEDUC haviam novas regras. A primeira orientação era escrever o projeto, e já avisaram que provavelmente não seria aprovado, devido a contenção de verbas e por estar em cima da hora, estávamos no final do mês de junho de 2007.

Pelas novas regras os projetos deveriam ser enviados com três meses de antecedência para aprovação Financeira e Pedagógica da SEDUC. Um dos itens que solicitei foi a locação de um ônibus, para cada escola levar os alunos ao Parque do Peãozinho.

Foi nesse momento que Roseli Ventrella (Coordenadora de Arte da SEDUC em 2007) entrou na história. Ela acreditou no projeto, assim que conheceu seus objetivos pedagógicos e assistiu a algumas animações. Liguei para ela, porque os professores estavam trabalhando com os alunos, e esse momento de votação no parque, seria fundamental para a troca de experiências entre as escolas, possibilitando que os alunos assistissem o trabalho de outras escolas.

Eu já havia enviado o projeto pelo malote da DE com o aval da nova Dirigente. Sempre fui avessa a burocracias, mas aprendi com Roseli Ventrella, a estreitar a relação com o financeiro para que o pedagógico fosse viabilizado, e assim, a mesma conversou pessoalmente com o financeiro da SEDUC e a verba foi aprovada para a realização da 1ª edição do Festival Anima Barretos.

O mês de agosto de 2007 foi intenso, com os professores terminando as animações com seus alunos, a realização das inscrições com a entrega das fichas de inscrições e DVDs na DE. Tivemos alguns problemas técnicos com algumas gravações que eram devolvidas com as orientações para a correção.

Concomitante a todas essas ações, ainda havia a compra de lanche para os alunos e materiais que seriam necessários para as Oficinas de Animação, agendamento das visitas das escolas ao parque, convocação dos professores que iriam trabalhar como oficinairos. Para todo esse trabalho pude contar com os PCNPs das outras disciplinas e uma técnica que prestava serviço na Oficina Pedagógica e uma professora de Arte que cumpria horas do Bolsa Mes-trado na DE.

Além disso, a solicitação para as escolas de bancos,



Figura 75 - Breve História da Animação, Anima Barretos 2007
Fonte: Acervo pessoal.

TVs, DVDs, que iriam fazer parte do Túnel com uma breve História da Animação. Além disso, tinha uma parte técnica com a gravação dos DVDs com a seleção de animações antigas e atuais, para serem exibidas nas TVs.

Nos banners, do Túnel com a breve História da Animação, optei por uma explicação inicial sobre como surgiu a animação, e alguns desenhos mais populares, para facilitar a explicação dos professores e, como estávamos falando de desenhos em movimento, nas TVs a exibição desde Fantasmagorie de Émile Cohl considerada a primeira animação, e animações desconhecidas das novas gerações até Shrek, estavam assim organizadas: TV 1-Fantasmagorie, Gato Felix,

Bety Boop, Mickey Piano, Popeye; TV 2 - Flintstones, Corrida Maluca, Papa Léguas, Ligeirinho, Recruta Zero; TV 3 - Massinha Curupira, Massinha Funk, Flip Book Pássaro, Flip Book Vulcão, Flip Book Meio Ambiente; TV 4 - Toy Story, Pokemon, Shrek, Turma da Mônica, Meninas Superpoderosas. Para que as referências ao cinema de animação começassem logo na entrada ao espaço Anima Barretos, colocamos os banners e TVs cobertas com TNT e com adesivos brancos para simbolizar os furinhos dos filmes antigos, e também esconder os DVDs.

A organização das animações por cédulas era outro trabalho delicado, pois exigia a separação das animações da

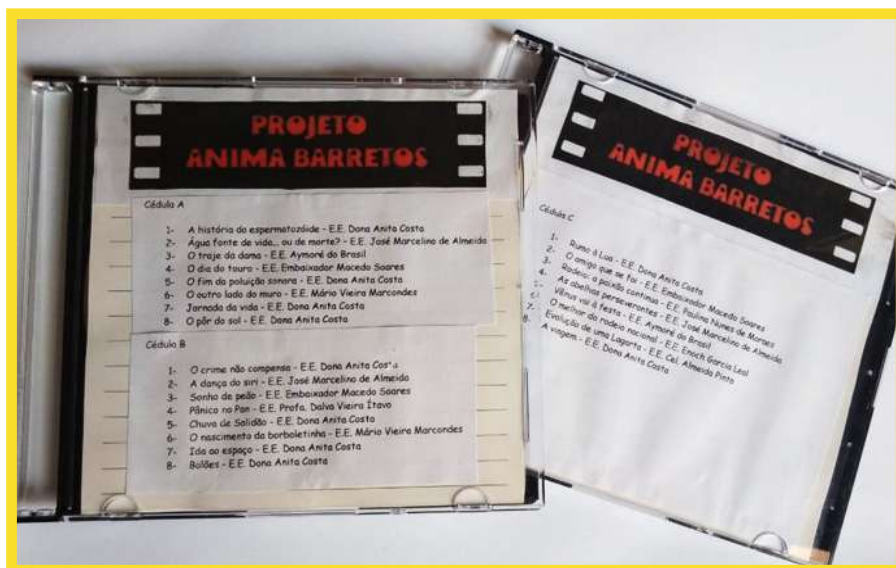


Figura 76- CD-RW com as animações, Anima Barretos 2007
Fonte: Acervo pessoal.

mesma escola em cédulas diferentes para democratizar a votação. Para a votação com o nome das animações participantes foram gravados os CD-RW para a exibição na sala de Cinema do estande.

As cédulas foram impressas com a parceria de uma gráfica de Barretos; nelas constavam apenas o nome da animação e o quadradinho para a marca do voto na animação escolhida. Na organização das cédulas, procurei misturar as escolas, temas e técnicas: Cédula A: A história do espermatozoide, Água, fonte vida... ou morte? O traje da dama, O dia do touro, O fim da poluição sonora, O outro lado do muro, A jornada da vida, O Pôr do Sol; Cédula B: O crime não compensa, Dança do Siri, Sonho de ser Peão, Pânico no Pan, Chuva de Solidão, O nascimento da borboletinha, Ida ao espaço, Balões; Cédulas C: Rumo à Lua, O amigo que se foi, Rodeio a paixão continua, Proteção de Nossa Senhora, As abelhas perseverantes, Vênus vai à festa, O melhor do rodeio em animação, Evolução de uma lagarta, A viagem.

No Parque do Peãozinho, as tendas estavam sendo armadas para abrigar diversos espaços. A tenda do Anima Barretos, seguindo as orientações do Diretor do Parque do Peãozinho, foi montada em uma estrutura que já existia, para dividir os espaços: o Cinema, o Túnel com a História da animação e a Oficina de Animação.

No entanto, a tenda do Projeto Anima Barretos

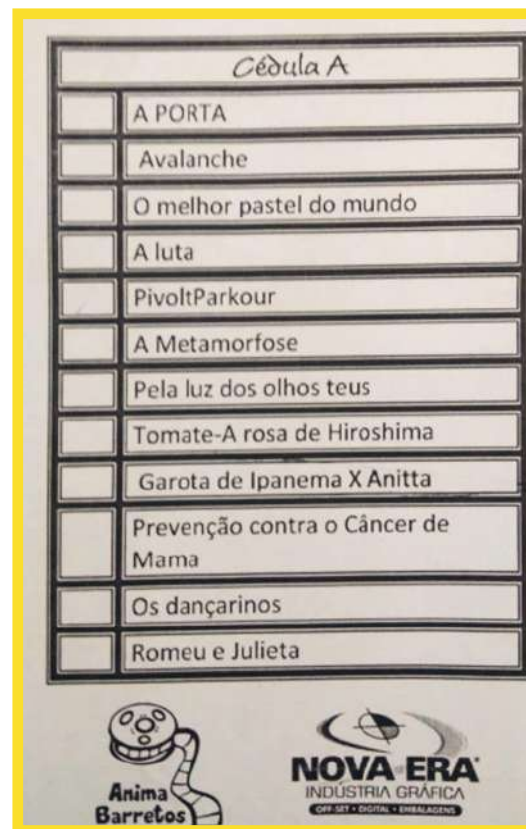


Figura 77 - Cédula Anima Barretos 2013.
Fonte: Acervo pessoal.

ficaria no centro do parque, atrapalhando a visão. A solução foi a mudança da tenda para um lugar mais adequado. Não foi uma mudança normal, desmontar e montar. Optaram por fazer uma força tarefa e arrastar a tenda montada para outro lugar. Toda essa troca chamou muito a atenção, e em uma conversa com 'BV' o responsável pelo Parque do Peãozinho, sobre a parceria e a tenda, ele disse que funcionários perguntaram como essa professora conseguiu essa tenda? E ele respondeu "Vocês tem projeto, com verba aprovada para trazer alunos da escola pública? Não? Então...ela tem!"

A empresa montou a tenda de 10m por 10m, mas precisávamos de três espaços. Expliquei ao responsável pelas montagens das tendas, com as justificativas sobre a importância do projeto para os alunos que iriam visitar o parque, e nesse sentido, a necessidade da divisão em três partes. O contrato era apenas para as laterais da tenda, esclarecendo também que a DE não tinha verba para pagar, pois não era apenas dividir com TNT, a tenda tinha 10 metros quadrados, ele concordou e fez a divisão utilizando o mesmo material da tenda. Para montar os espaços utilizamos mesas



Figura 78 - Tenda Anima Barretos 2007
Fonte: Acervo pessoal.

e cadeiras da DE, TVs, DVDs e bancos de algumas escolas, e bancos de troncos do próprio parque. A ideia de fazer o túnel foi adiada, mas os espaços ficaram funcionais e nos organizamos para receber as escolas.

Das 30 escolas jurisdicionadas pela DE, 11 participaram do 1º Anima Barretos com 60 inscrições, das quais foram selecionadas 24 animações a serem exibidas no espaço do Projeto Anima Barretos dentro do Parque do Peãozinho.

No roteiro, os alunos primeiro passavam pela História da Animação, depois pelo Cinema e assistiam as animações e recebiam uma cédula para votação. No espaço que abarcou a breve História da Animação (Figura 79), com a missão de ampliar os conhecimentos sobre animação dos alunos visitantes, os professores de Arte eram os mediadores, inclusive para o público geral do Parque do Peãozinho.

Às vezes se formavam filas (Figura 81), pois além dos alunos das escolas estaduais de Barretos e região, o Parque do Peãozinho recebe visitas de escolas municipais e particulares de toda região, além dos visitantes livres. Segundo os números de 2006, o Parque do Peãozinho havia recebido aproximadamente 75.000 visitantes.

O cinema era um acontecimento, misto de encanto, olhinhos brilhando, risadas, surpresas, alguns espantos,

dependendo da animação exibida (Figura 80). Os públicos variavam desde crianças do Jardim, Ensino Fundamental, Ensino Médio, Associação de Pais e Amigos dos Excepcionais (APAIE) de Barretos e região.

Uma vez fui questionada por um pai porque o filho dele não aprendia animação na escola, o aluno estudava em uma escola particular de Barretos, esclareci que o projeto era desenvolvido nas escolas estaduais, e que na sequência, se ele e seu filho quisessem, poderiam participar de uma oficina de animação.

Um outro momento interessante, foi o depoimento de uma professora da USP - Ribeirão Preto, que ficou surpresa e encantada com a possibilidade de encontrar trabalhos da rede pública de ensino, com qualidade e organizados didaticamente, e ressaltou, que as animações falavam de assuntos tão diversos, e relatou “Vim com meu neto, ele insistiu, achei que só ia ver cavalo, obrigada por ampliar meus paradigmas”. Havia anotado o relato em um caderno, para citá-lo na formação com os professores, destaco a importância do registro para essa pesquisa.

O voto era entregue na saída do cinema (Figura 82). Foram computados 3.573 votos, os referentes às escolas de Barretos e região são 1.200, mais da metade foram votos de



Figura 79 - Espaço História da Animação, Anima Barretos 2007.
Fonte: Acervo pessoal.



Figura 80 - Espaço Cinema Anima Barretos 2007.
Fonte: Acervo pessoal.



Figura 81 - Espaço Anima Barretos 2007.
Fonte: Acervo pessoal.



Figura 82 - Voto, espaço Cinema Anima Barretos 2007. Fonte: Acervo pessoal.



Figura 83 - Oficina de animação, Anima Barretos 2007.
Fonte: Acervo pessoal.



Figura 84 - Oficina de animação, Anima Barretos 2007.
Fonte: Acervo pessoal.



Figura 85- Premiação, animação Chuva de Solidão, Anima Barretos 2007
Fonte: Acervo pessoal.

outras escolas e visitantes do parque.

No terceiro espaço, as Oficinas de Animação (Figura 83 e 84) foram um momento de descobertas para os visitantes, e para alguns alunos mostrar que já sabiam o que fazer e como fazer. Os professores, além de ensinar a técnica, mediavam todas as ações neste espaço, a criação, fotos e edição, pois tudo acontecia com uma circulação grande de pessoas pelo ambiente.

As camisetas, a identificação do projeto dentro do Parque do Peão, viraram uma marca, criadas pelo Joãozinho da Ideia. A partir do terceiro ano ele começa a colocar o ‘tema’ pessoa homenageada do ano nos frames do logotipo do projeto, algumas pessoas perguntavam se estavam à venda, a partir de 2014 com a exibição no cinema inserimos um novo logo.

Terminada a etapa no Parque do Peãozinho, com os votos computados, a cerimônia de premiação foi realizada na cidade de Olímpia, pois a maioria dos premiados eram desse município e de Severínia, cidade vizinha, com uma escola premiada de Barretos. Os prêmios foram oferecidos pelo Supermercado patrocinador do Parque do Peãozinho, 36 discmans, um banner, entre outros, além do troféu para a escola e certificados de participação para cada aluno.

Esse foi o início do festival Anima Barretos, uma mostra do que a escola pública pode fazer com professores compromissados. Passamos por diversos obstáculos, mas o foco era sempre os educandos, na avaliação do encontro em 2007 a ‘MH’ Professora de Arte afirmou que “nossos alunos

precisam aprender coisas novas e que, muitas vezes fazem sentido em suas vidas. Além, de colaborar com a formação deles. Espero trabalhar com nossos alunos. Até 2008!”.

Iniciei o ano de 2008, pensando em como divulgar o trabalho realizado em 2007. Procurei uma maneira para que as animações fossem exibidas, criei hiperlinks no Power Point para acesso às animações. Solicitei autorização para a colocação de um computador na entrada da DE, e fiz o convite ‘Clique na imagem’ (Figura 87).

Na mesa, só o monitor e o mouse apareciam. As pessoas poderiam sentar e assistir as animações. Essa retrospectiva foi muito relevante, pois os diretores e coordenadores puderam ver os trabalhos realizados ao participarem de reuniões na DE. Os premiados eram elogiados, e os gestores que não incentivaram o trabalho em sua escola, sentiram-se,



Figura 86- Camisetas, Anima Barretos 2008, 2010, 2011, 2009, 2014.
Fonte: Acervo pessoal.



Figura 87 - Retrospectiva Anima Barretos 2007
Fonte: Acervo pessoal.

no mínimo, incomodados. Todos os funcionários e visitantes da DE também conheceram as animações e o potencial dos alunos das escolas de Barretos e região.

As transformações nas políticas públicas da SEDUC, continuaram em 2008, eu acreditei que neste ano seria mais fácil, pois já havia adquirido a experiência do primeiro ano; no entanto, surgiram outros obstáculos, a Plataforma CadProjetos, citada no Frame 5 Pele Pedagógica 2ª Camada. Com o tema Viva Japão - 100 anos de Japão no Brasil, neste contexto, conversei com a coordenadora do NPE na época e com a Dirigente de Ensino e ambas concordaram com uma capacitação ligando o Viva Japão ao Animê, e assim, os professores de Arte foram responsáveis por 16 projetos.

O 2º Anima Barretos e o 1º Animê Barretos se efetivaram pela persistência dos professores de Arte da DE - Barretos, ultrapassando tabus quanto a tecnologia, escrita de projetos, e até a descrença de alguns gestores de escolas. É importante salientar que, ao contrário desse panorama, por exemplo, alguns Diretores e PCs gostariam que o projeto fosse trabalhado em sua escola, mas os professores de Arte essas escolas tinham resistência quanto à tecnologia.

Em visita a E.E. Cel. Almeida Pinto, a professora de Arte 'MLS' estava muito feliz, porque apesar das dificuldades com as demais disciplinas, o aluno 'WG' desenhou um mangá (Figura 88). O aluno frequentava a sala de recurso da escola, que recebe os alunos deficientes no horário diverso da aula. O aluno 'WG', apresentava especial sensibilidade no seu traço e se empenhou em fazer o desenho para a exposição de mangás que seria realizada na tenda, utilizei o desenho como capa do projeto e fui presenteada com o original.

Os alunos gostam de ler, desenhar e se identificam com os mangás. Lancei a ideia de fazer uma exposição com mangás no estande Anima Barretos 2008 e apresentações de Cosplay, os professores acolheram a ideia.

Da mesma forma que as escolas registraram seus projetos no Cadprojetos, as DEs poderiam enviar projetos; sendo assim, com aval da Dirigente de Ensino, inseri o projeto do 2º Anima Barretos e 1º Animê Barretos ligado ao Viva Japão, o qual se entrelaçava pedagogicamente com os projetos das escolas, com destaque para os recursos financeiros, porque as escolas eram responsáveis pela locação dos ônibus para a visita ao parque e votação nas animações

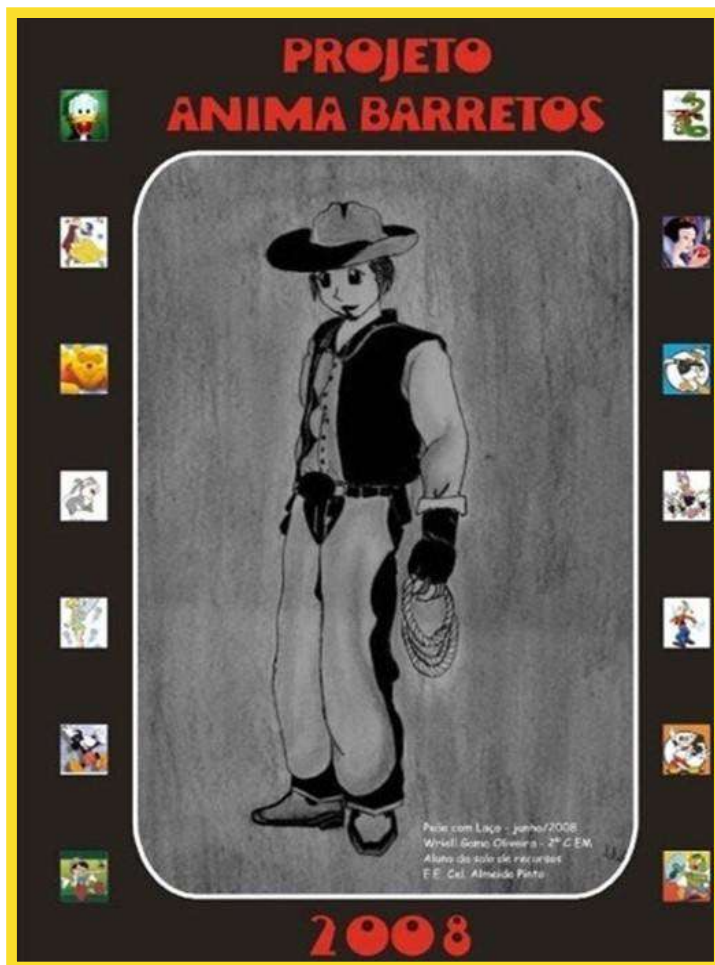


Figura 88 - Capa do Projeto Anima Barretos 2008
Fonte: Acervo pessoal.

pelos alunos. Desta forma, a verba seria para aperfeiçoar o espaço no Parque do Peãozinho.

O espaço Anima Barretos 2008, pode contar com a mesma verba das escolas, e o clube Os Independentes, cederam duas tendas: a tenda de 10 metros quadrados, que foi dividida em duas partes e uma tenda de 5 metros foi montada para as Oficinas de Animação, a ideia do Túnel com a História da Animação e do Animê (Figura 90) sai das nuvens e se tornou realidade, com mais personagens e informações, e também com mais TVs.

A história do animê nos banners começa com Osamu Tesuka, considerado o pai do Mangá, pelos seus traços, expressões, olhos grandes e tratamento cinematográfico. O olho do Bambi é semelhante ao do seu personagem mais famoso, o 'Astroboy', meio gente meio robô. Tesuka quando criança assistiu 'Gato Felix', 'Mickey', 'Popeye', fã de Walt Disney assistiu mais de 80 vezes Bambi, seu pai possuía um projetor e instigava a parte cultural e artística de Osamu (POWER, 2009).

No recorte da História da Animação, procurei abordar estúdios conhecidos como Walt Disney, Hanna Barbera, entre outros, e falar dos brasileiros, como Anélio Lattini idealizador do primeiro longa de animação do país, Clóvis Vieira com 'Cassiopéia', e Carlos Saldanha com a 'Era do Gelo'; além disso, outro objetivo era mostrar que a animação



Figura 89 - Estande Anima Barretos 2008
Fonte: Acervo pessoal.



Figura 90 - Túnel com a História da Animação, Anima Barretos 2008
 Fonte: Acervo pessoal.



Figura 91 - Brinquedos ópticos, Túnel com a História da Animação, Anima Barretos 2008. Fonte: Acervo pessoal.



Figura 92 - Banners do Túnel com a História da Animação, Anima Barretos 2008. Fonte: Acervo pessoal.



Figura 93 - Banners E.E. Dona Anita Costa-Olímpia e E.E. Enoch Garcia Leal/Guaíra - Anima Barretos 2008.
Fonte: Acervo pessoal.

poderia ser uma profissão e que o mercado nesse campo estava crescendo no país. Hoje abordaria essa história com mais nomes de animadoras e animadores brasileiros.

Como forma de evidenciar o trabalho realizado nas escolas, combinei com os professores de Arte de incluírem nos recursos financeiros a impressão de um banner, com registros do trabalho realizado.

Os professores estavam livres para fazer as devidas adaptações no projeto Anima Barretos de acordo com a realidade da sua escola ou escolas, pois muitos ministravam aulas em duas ou mais unidades. Alguns trabalharam com a escola toda, criando inclusive festivais com o regulamento baseado no Anima Barretos, exemplo, Anima Anita na E.E. Dona Anita Costa; Anima Alzira na E.E. Alzira Tonelli Zaccarelli, Anima Wilquem na E.E. Dr. Wilquem Manoel Neves, todas de Olímpia/SP.

As escolas da cidade de Olímpia, considerada a

Capital Nacional do Folclore se envolvem muito no FEFOL - Festival do Folclore que acontece em agosto, o Professor 'VC' colocou como tema 'Do Folclore Brasileiro à Tecnologia Japonesa'.

No município de Guaíra, no qual existe uma comunidade nipônica grande, em 2008 a Prefeitura adquiriu uma escultura de Tomie Otake que foi instalada no Parque dos Maracás. A cultura é conteúdo da educação, e conhecer, estudar a cultura do local onde vive faz os jovens se sentirem pertencentes e formarem suas identidades. O tema animê instigou os jovens à pesquisa inserindo a cultura dos alunos na sala de aula, ampliou seus conhecimentos, o dos professores e de toda comunidade escolar.

A cultura escolar predominante nas escolas do país se mostra "engessada", pouco permeável ao contexto em que se insere, ao universo cultural de crianças e jovens a que se dirige e à multiculturalidade de nossas sociedades.



Frame 36- Do Monte Fuji ao vale do Rio Grande, Anima Barretos 2008
 Fonte: Acervo pessoal.

Por isso, sem negar o conhecimento científico, educadores as advogam a experiência empírica e dos conhecimentos particulares da vida cotidiana, isto é, sua inclusão no currículo (ALMEIDA, 2007, p. 83).

O Anima Barretos é um projeto da disciplina Arte que visa a criação e expressão dos indivíduos. Nunca abri mão do tema livre no festival, por ser ele o responsável pela liberdade de criação dos jovens, e em especial o tema que os alunos poderiam abordar qualquer assunto, não ‘engessando’ os conteúdos.

O PC “ML” destaca o caráter interdisciplinar e a exibição das animações na escola.

As apresentações na escola dos trabalhos finalizados era uma festa. Os alunos se sentiam verdadeiros artistas, motivados a produzir sempre mais. Era a prática do protagonismo juvenil e integração entre as disciplinas e entre os próprios alunos, isso ultrapassou os muros da escola, trazendo novamente ex-alunos para fazer parte das produções.

Os PCs das escolas tinham um olhar diferente para o projeto Anima Barretos, uma vez que observavam as ações dos professores de Arte e alunos dentro e fora da sala de aula, percebendo as relações interdisciplinares provocadas pelo projeto, através do processo criativo desencadeado dentro da sala de aula. A ação de exibir as animações para toda a comunidade escolar se popularizou e a professora de Arte ‘SB’ no formulário on-line destacou que “algo interessante que fazia após encaminhar as animações para Diretoria de Ensino, convidava as outras salas da escola e o corpo docente para apreciarem esse trabalho.”

A professora de Matemática ‘PP’ descreve no formulário on-line suas ações na sala de aula, “Trabalhei com o ensino médio, foi muito proveitoso, pois além dos alunos desenvolverem as habilidades artísticas, eles também trabalharam habilidades matemáticas como razão e proporção e noções de tempo e espaço”. A professora ultrapassou a fronteira entre os conteúdos, proporcionando que os alunos

percebessem as relações entre as disciplinas, em uma prática coletiva e participativa dentro da escola.

A Dirigente Regional professora ‘SO’ (2020), acrescenta que “com a implantação da Nova Base Nacional Curricular este formato do Projeto possibilitará de sobremaneira agregar sentido ao aprendizado e uma nova percepção de educação para novos valores e atitudes proativas junto aos estudantes.”, os quais se tornam produtores de audiovisuais e se sentem pertencentes a sua comunidade escolar.

A Dirigente ‘SO’, apresenta sua visão ao acompanhar o projeto mais de perto, entende que

Merece destaque lembrar as filas de alunos no Recinto do Parque do Peão de Boiadeiro de Barretos para conhecer e participar do Projeto. A integração da equipe de colaboradores da Diretoria de Ensino de Barretos diante das dificuldades de instalação de tendas, remanejamento de equipamentos e materiais necessários para montagem do evento, [...]. O ar de cansaço no fim de cada dia era recompensado pelos elogios, satisfação e alegria dos adolescentes e professores na mostra cultural. São imagens que ficarão para sempre e que o tempo dificilmente apagará das nossas mentes. Muito grata por participar dessa história.

A saga a cada ano da organização física do projeto no Parque do Peãozinho, dava-se principalmente por não ser um local fixo, e a cada ano necessitar de mais equipamentos e cuidados com Datashow, computadores, TVs, DVDs, trabalhos. Por alguns anos não houve verba para contratar segurança, lembrando que no Frame 5 Pele Pedagógica 2ª Camada abordei com mais detalhes as questões sobre recursos financeiros.

A Dirigente destacou a equipe de colaboradores, nos quais, integro também pessoas da minha família e os PCNPs que colaboraram, transportando mesas, TVs, cadeiras, computadores, entre outros objetos e materiais para as oficinas, afinal era complexo montar um Cinema, Oficina de Animação e o Túnel com a História da Animação.

É válido ressaltar que o envolvimento acontecia inclusive com funcionários de outros setores da DE, como por exemplo o zelador “CS” que criou o brinquedo óptico Zootrópio para o túnel. Com tudo montado para receber os visitantes do parque e principalmente nossos alunos, essa era a cena principal para a apresentação das animações dos alunos da escola pública, o ápice para que a magia do cinema

e da animação continue encantando pessoas.

O projeto ANIMA BARRETOS é citado no livro ‘Teoria e Prática do ensino de arte: a língua do mundo’ (Mirian Celeste Martins, Gisa Picosque e Maria Terezinha Teles Guerra, 2010, p.176 e 177), no livro Didático de Arte ‘Por toda Parte’ (Solange dos Santos Utuari Ferrari, Bruno Fischer Dimarch, Carlos Elias Kater, Pascoal Fernando Ferrari), o qual faz parte do PNLD - Programa Nacional do Livro Didático. No entanto, o mais significativo para os professores de Arte que estavam desenvolvendo o projeto, foi a citação no Caderno do Professor - ARTE do 2º EM - 3º Bimestre (2008, p.21) como exemplo:

Muitos professores já têm oferecido oportunidades para que seus alunos criem desenhos de animação. Será interessante criar um festival para que esses resultados sejam apresentados. Para isso, é preciso elaborar regulamentos e planejar o próprio festival (...)

A evidência do Projeto Anima Barretos na Proposta Curricular de Arte de 2008, alavancou ainda mais o trabalho nas escolas, os professores de Arte começaram a perceber o impacto de suas ações, além da aprendizagem dos alunos e experiências estéticas com as linguagem do audiovisual, ultrapassando as fronteiras municipais, e estaduais com as referências no livro didático e paradidático.

O festival de 2008, recebeu 160 produções dos alunos com 55 selecionados e separadas em cédulas para a exibição na sala de Cinema no Parque. Alguns exemplos dos títulos das animações, técnica e tempo: ‘Soltando Pipa’ (stop motion, 4’39), ‘Matinta Perêra’ (mista, 2’26), ‘O fera do skate’ (desenho, 1’22), ‘A conquista de seus ideais’ (desenho, 1’20), ‘Olimpíadas Beijing 2008’ (desenho, 1’32), ‘Prova dos três tambores’ (desenho, 1’33), ‘Bomba Atômica’ (desenho, 0’46), ‘Imigração Japonesa 1908’ (desenho, 1’08), ‘Bumba meu boi doidão’ (desenho/computador, 1’48), ‘Lavadeira e o pescador’ (stop motion, 4’37), ‘Booh, o guitarrista’ (desenho/computador, 1’20, entre outros.

Lembrando que os temas são: livre, Festa do Peão e os 100 anos do Japão no Brasil, destaco a animação Do Monte Fuji ao Vale do Rio Grande (desenho/computador, 1’00 - Frame 36), por ser este o trabalho mencionado no livro ‘Teoria e Prática do ensino de arte: a língua do mundo’ (já citado neste texto), abordar dois temas (o Peão e o Animê)

e utilizar a técnica mista (desenho e computador).

Conheci os alunos que criaram essa animação, por meio de uma ligação da PC da escola Reis Neves, Olímpia/SP, dizendo que tinha uns alunos interessados em participar do festival. A PC explicou que estava sem professora de Arte, a mesma estava de licença saúde, e solicitou que eu fosse até a escola explicar como fazer uma animação para os alunos e para a professora de Matemática 'EC'. Ressalto que só no ano de 2009 realizei uma capacitação para os professores dessa disciplina, a qual, é mencionada no Frame 5 sobre a Formação do Professor.

Fui à escola e foi fundamental para a ampliação do meu olhar sobre as ações do projeto nas unidades escolares, com o contato direto com os alunos e com uma professora de outra disciplina. O projeto começa a se tornar interdisciplinar. No final da animação eles desenharam todo o grupo, composto por três alunos e a professora, em mangá.

A ex-Dirigente 'MZ' contratou uma equipe para produzir um vídeo das ações no estande do Anima Barretos e na premiação, com imagens importantes que registraram os três espaços, a premiação, e depoimentos, especialmente dos professores e alunos participantes do projeto neste ano. Um aluno da E.E. Anita Costa fala sobre a importância desse tipo de experiência dentro da escola.

Foi gratificante demais para nós alunos, aprender com um trabalho desse, que incentiva o jovem para uma profissão futura, um meio artístico de composição de desenhos, já esperamos o ano que vem, e quem sabe com uma premiação novamente.

Esse aluno vê a possibilidade profissional através da sua vivência com a animação, com objetivo de proporcionar experiências cada vez mais significativas para os professores e estudantes.

Para o Anima Barretos 2009, para melhorar as questões técnicas, a ideia era fazer oficinas com um animador conhecido. Consegui os recursos financeiros com uma empresa patrocinadora da festa, através do site HQ&CIA, e realizei o contato com o animador Fabio Yamaji, especialista em Stop Motion, já citado no Frame 3 Animação no Brasil.

O registro no Cadprojetos aconteceu da mesma forma; no entanto, as escolas e a DE poderiam registrar projetos com temas variados. É preciso destacar que muitos



Figura 94 - Oficina de Animação com Fábio Yamaji, Anima Barretos 2009
Fonte: Acervo pessoal.

diretores com ideias de projetos, solicitaram aos professores de Arte que colaborassem quanto a escrita e registro na plataforma. As escolas começaram a dividir a verba em vários projetos, mas uma parte era destinada ao Anima Barretos pelas escolas como projeto em continuidade.

A outra novidade para esse ano foi a contratação de uma empresa especializada em estandes para a criação de um espaço diferente, porém, com os três ambientes, o túnel, o cinema e a oficina.

O Anima Barretos 2009, ultrapassou um turbilhão de problemas. No planejamento escolar em janeiro lancei o festival com os temas: Livre, Festa do Peão e Carmen Miranda pensando na possibilidade de pesquisa e ampliar o conhecimento quanto a essa artista, pois seria seu centenário. Foi também o ano da França no Brasil.

A SEDUC não fez nenhuma exigência quanto a esse tema no Cadprojetos, mesmo assim, procurando não deixar nenhuma brecha, inclui o tema no Anima Barretos. Logo depois do planejamento em janeiro, realizei uma capacitação apresentando o projeto para os professores em parceria com a PCNP de História, que abordou relações históricas com a França. Com a oficina de animação era sempre importante abrir espaços que o professor tivesse experiências com animações, vivenciando as possíveis soluções de problemas



Figura 95 - Espaço Anima Barretos 2009

Fonte: Acervo pessoal.



Figura 96 - Túnel com a História da Animação, Anima Barretos 2009

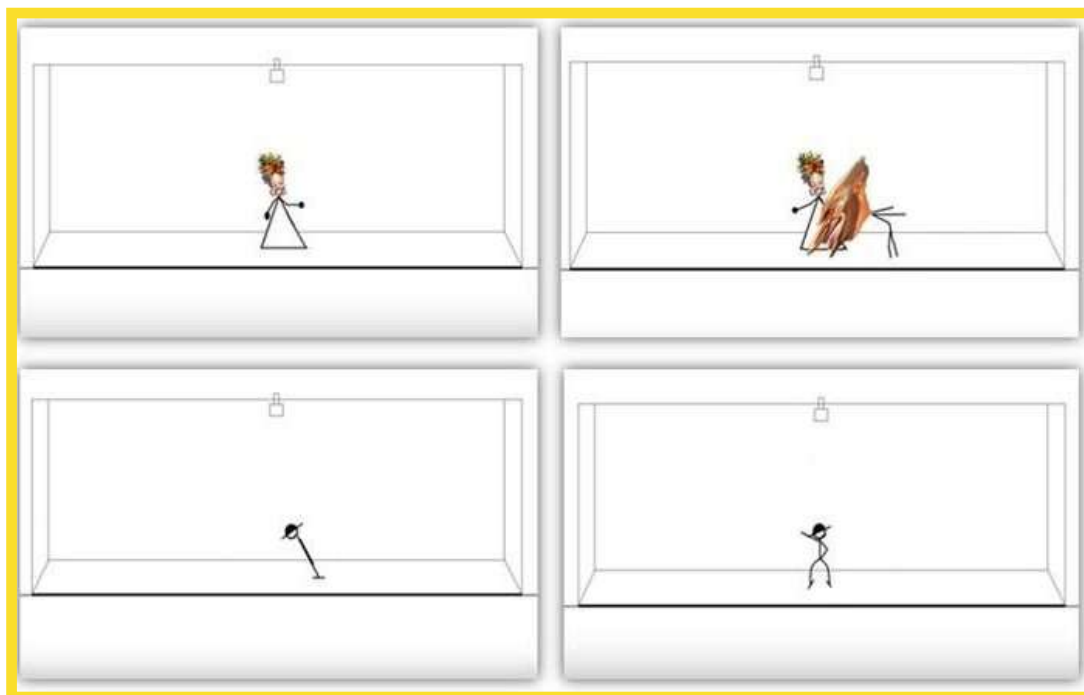
Fonte: Acervo pessoal.

que uma animação pode apresentar.

Nesse início de ano, a ânsia de informar logo os professores foi também porque logo depois os professores entrariam em greve. Realmente achei que esse ano o projeto não aconteceria, inclusive, porque apareceu o fantasma da Gripe Suína e a prorrogação das férias de julho; no entanto, os professores de Arte haviam organizado o trabalho com os alunos e, para minha surpresa, surgiu um tema que não estava previsto. Com a morte de Michael Jackson surgiram muitas animações abordando o astro pop, constatando que o repertório do jovem e sua cultura pode se transformar em

currículo escolar e vêm configurar sua identidade.

Na animação 'Zidane' cabeça de martelo, da E.E. Alzira Tonelli Zaccarelli, Olímpia/SP, os alunos misturaram o tema Carmen Miranda, com a cabeçada do Zidane na Copa do Mundo de Futebol de 2006, fazendo referência a França, e o Michel Jackson. É impressionante ver a articulação dos movimentos do personagem feito apenas em um homem palito. Essa animação infelizmente não foi premiada, mas é uma das que sempre destaco o valor técnico do movimento. Conheci os alunos que a criaram no parque no dia em que a escola estava agendada e perguntei se algum deles dançava



Frame 37 - Zidane cabeça de martelo, Anima Barretos 2009.
Fonte: Acervo pessoal.

e logo um deles começou a fazer todos os movimentos como os do Michel Jackson.

As animadores intuem o comportamento físico das formas com base em sua experiência cinestésica no mundo. A familiaridade da experiência cinestésica fornece uma estrutura, ou referência, para as qualidades de movimentos que comunicam sensações. A utilização dos métodos de animação, tais como desenho ou animação de objetos, é uma tradição que permite aos animadores focar na sua sensibilidade em peso, tempo, espaço e formato, que coletivamente formam as qualidades cinestésica do movimento (BISHKO apud GRAÇA, 2006, p. 96).

Neste momento, entendi por que o personagem apresentava tanta fluência em seus movimentos na animação, o controle técnico e as percepções corporais do aluno ao dançar foram transferidas ao personagem. Provavelmente eles não conhecem a teoria de Rudolf Laban (1978), que analisou o movimento e o dividiu em fatores do movimento: espaço, tempo, peso e fluência, mas os alunos intuíram esses fatores com competência em cada articulação na dança de seu personagem.

Foi um ano de muitas adversidades, inclusive, com a troca de Dirigente de Ensino novamente, prorrogação das férias até início de agosto, devido a H1N1. Neste contexto, a SEDUC atrasou o envio das verbas para as escolas e DEs;

além disso existiam boatos de que a festa de Barretos seria adiada. Em meio a todo esse turbilhão de informações, as aulas voltaram, e todas as ações aconteceram, principalmente, porque recebi as inscrições de 108 animações e a participação de 16 escolas.

Não foram só dissabores em 2009, aconteceram surpresas como a escolha do projeto para representar a DE em uma reunião no MEC - Ministério da Educação, em Brasília e, a mais significativa para os professores e alunos, as animações serem exibidas na arena da Festa do Peão.

A Associação de Gestão Cultural do Interior Paulista (AGCIP) realizou, no Ponto de Pousa dentro do Parque do Peão, uma reunião para discutir assuntos referentes a cultura dentro da Festa do Peão. Fui convidada para essa reunião porque sou amiga do Marcelo Moraes, Artista de Monte Azul Paulista/SP, citado no Frame 1 Pele Pedagógica .

Marcelo é um dos integrantes da AGCIP. O mesmo conhecia o projeto e já havia assistido algumas animações. Nas reuniões da AGCIP participavam agentes culturais de todo estado de São Paulo que trazem apresentações culturais de seus municípios para o Palco Culturando durante a festa, inclusive nos dias atuais. Na apresentação cada participante explicava sua origem e sua função; eu, além disso, expliquei sobre o projeto Anima Barretos em sua terceira edição.

Uma das discussões era a possibilidade de apresentação de atrações regionais no palco central, dentro da arena onde acontecem os rodeios e os grandes shows. Marcelo Murta um dos integrantes de ‘Os Independentes’ ligado a cultura, deu a ideia de passar algumas animações no Jumbotron (telão em forma de cubo) na arena, projetada por Oscar Niemeyer. É importante ressaltar que, o mesmo, não havia assistido nenhuma animação. Nascia mais uma parceria do projeto Anima Barretos com a AGCIP, afinal, eles eram os responsáveis pela organização dos shows culturais e o festival entrou nessa lista.

Via formulário on-line ‘LN’ resalta que

O fato de termos participado na intermediação com Os Independentes, para passar os vídeos no telão da Arena Central da Festa do Peão, ampliando o espaço de fruição a praticamente 1 milhão de pessoas, foi a forma de agradecermos e darmos nossa contribuição para o projeto (LN, AGCIP, 2020).

As animações selecionadas pela AGCIP para serem exibidas na arena em 2009 foram: ‘Fietinho 147’, EE Alexandre de Ávila Borges/Jaborandi; ‘Folião, Pega Leve e Jackson Dance’, E.E. José Marcelino de Almeida/Severínia; Pau De Fita, Dona Anita Costa/Olímpia; ‘Zidane cabeça de martelo’, da E.E. Alzira Tonelli Zaccarelli/Olímpia. Os integrantes da AGCIP foram parceiros fundantes nesse período, pois oportunizaram espaços de exibição em seu estande e no palco Culturando, além da arena, e também na revista Culturando. Na resposta do formulário on-line ‘LN’ avalia a importância do Anima Barretos

[...] como essencial. Em tempos que os formatos de fruição do processo educativo não se renovam à medida que crescem os meios de acesso à informação e modelos de vida dos jovens, trabalhar plataformas prazerosas, que estimulem a criatividade em mídias que são contemporâneas - como o audiovisual - é muito importante para debater temáticas, aprofundar debates e culminar com produtos feitos pelos alunos, que se sentem pertencentes e protagonistas do processo de educação (AGCIP, 2020).

A fruição das animações pelos alunos, na escola, no estande do Anima Barretos, e no site do Parque do Peãozinho, são processos educativos com meios contemporâneos de aprender e ensinar através da Linguagem da Animação.

As animações na arena foram um chamariz para que as pessoas visitassem o estande do Anima para saber mais sobre o projeto. O mesmo aconteceu também em 2010. A PCNP de Matemática ‘LM’ começou a fazer parte do Núcleo Pedagógico, quando o projeto estava em seu terceiro ano. Ela pôde conhecer mais sobre a animação, assistiu as animações na arena e relata:

Conheci o mundo da animação em 2009, apesar de ‘assistir’ inúmeras animações não tinha ideia da grandiosidade que era o processo de criação, das habilidades e competências envolvidas até chegar ao produto final.

Nesse mesmo ano tive a oportunidade de participar da formação dos professores de Arte e meses depois da apresentação das animações do Projeto Anima Barretos no Parque do Peão, onde milhares de alunos e professores assistiram as animações, escolhiam e votavam nas melhores. Nesse momento pude ver o brilho no olhar, o encantamento e deslumbramento de todos os estudantes [...]. O mais gratificante nesse projeto é ver como os alunos, apesar de seus poucos recursos e limitações tecnológicas, mas com muita criatividade, garra e incentivo de seus professores criavam animações incríveis.

O projeto teve várias fases e eu tive o privilégio de acompanhar de perto por vários anos, mas em minha opinião o ápice foi a apresentação das animações na Festa do Peão de Boiadeiro de Barretos, entre uma montaria e outra, as pessoas que lá estavam assistiam o que? Uma Animação do Anima Barretos, fiquei muito emocionada quando vi no telão da arena a animação feita pelos alunos da escola pública, nossos alunos, ali sendo assistidas por milhares de pessoas de todo o Brasil, momento inesquecível para mim, até hoje lembro e me emociono.

A ‘LM’ foi PCNP de Matemática durante os próximos anos do projeto. Acompanhou e colaborou efetivamente, desde a formação dos professores até nos bastidores da organização do festival, suas transformações e foi meu apoio nas questões financeiras do projeto. Por conhecer a fundo o passo a passo de toda a história, é que ela a resume com toda a clareza e maestria de quem vivenciou todas experiências dos caminhos do Anima Barretos.

A parceria com a AGCIP se fortaleceu em 2010, e as animações, além de serem exibidas no intervalo das provas na arena, apareciam entre os shows. Em um desses dias, cheguei na arena e perguntei para um senhor se já havia passado algum desenho animado no telão, e ele respondeu “Já sim, Bebida e direção, da escola Almeida Pinto, foi



Frame 38 - Bebida e Direção,
Anima Barretos, 2010.
Fonte: Acervo pessoal.

um ensinamento.” Fiquei emocionada, era a prova de que as ações realizadas nas escolas têm resultado positivo, em públicos diversos.

A animação Bebida e direção, da E.E. Almeida Pinto, Barretos/SP apresentou o assunto de forma direta, inclusive, com estatísticas no final, utilizando um programa digital. É válido ressaltar, que muitos alunos faziam cursos de programação, e utilizavam esses conhecimentos nos trabalhos com animações.

Registrei as animações sendo exibidas na arena no Jumbotron, fotografei a animação Mamonas Assassinas, e depois encontrei com uma funcionária da E.E. José Marcelino de Almeida, Severínia/SP, mãe de um aluno que participou do Anima Barretos 2010. Ela assistiu a animação do seu filho na arena e estava em total êxtase. “Passou a animação do meu filho na arena! Liguei lá e mandei avisar todo mundo na cidade! Ele nem acreditou, mas eu vi”. A animação era ‘Boown’ (Frame 39). Esses momentos estreitaram as relações entre o Anima Barretos e as comunidades das cidades que faziam parte DE, ultrapassando os muros da escola.

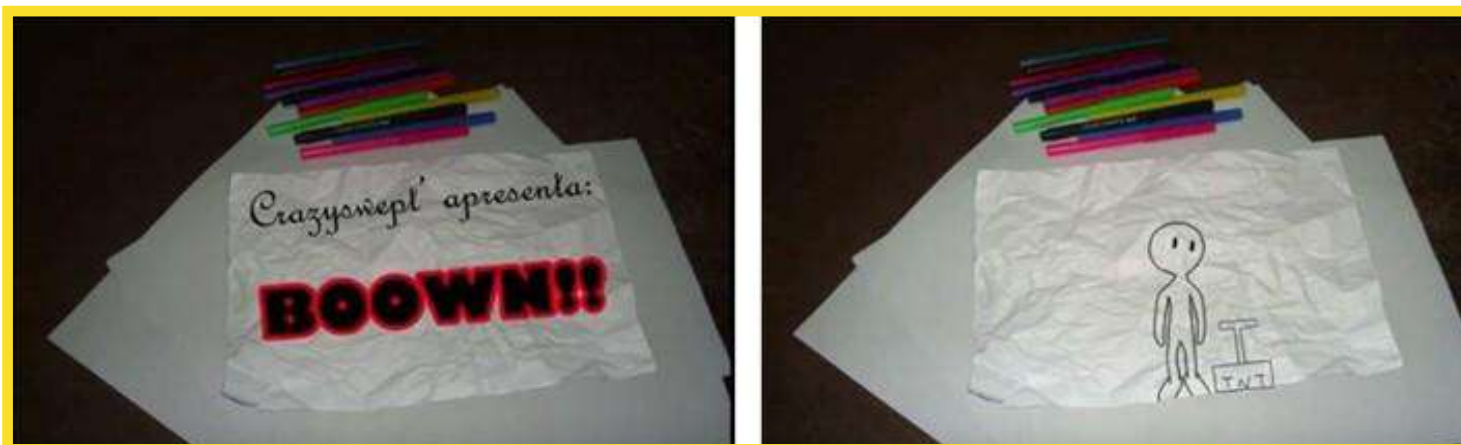
Os professores de Arte registraram 26 projetos no Cadprojetos, foi o ano com o maior número de inscrições, 215, com a participação de 22 escolas estaduais. A Dirigente

Regional solicitou que o festival fosse aberto para as escolas municipais e particulares. Depois de muito refletir, concordei em abrir para as municipais, porque a maioria dos professores de Arte ministravam aulas também nos municípios em que o Ensino Fundamental, anos finais, passou a ser de responsabilidade da Prefeitura. Sendo assim, a partir de 2011 comecei a fazer um trabalho com a rede municipal de ensino das cidades que fazem parte da DE - Barretos.

Os temas do Anima Barretos 2010 foram: Livre,



Figura 97 - Jumbotron, Anima Barretos 2011
Fonte: Acervo pessoal.



Frame 39 - Boown, Anima Barretos, 2010. Fonte: Acervo pessoal.

Festa do Peão e Mazzaropi. Entrei em contato com o André Mazzaropi para saber mais informações sobre seu pai e ele informou que tinha uma exposição com banners que contava toda trajetória cinematográfica de Mazzaropi (Figura 98). Nesse sentido, conversei com o presidente de Os Independentes, e este, saudoso de sua infância, pois assistia os filmes, concordou e cedeu uma tenda para a exposição que ficou ao lado do estande do Anima Barretos.

Um dos sonhos era uma urna eletrônica para a votação nas animações, semelhante à das eleições do Tribunal Eleitoral e abolir a votação no papel. 'MF' estagiário da Rede do Saber na DE, órgão responsável pela transmissão das videoconferências da SEDUC, fazia faculdade de computação e, quando contei a ideia, prontamente disse "Dá pra fazer" e fez! (Figura 99) Quando os alunos votavam, ao confirmar o voto, o som de um berrante era emitido para a confirmação do voto. Os alunos adoraram a novidade. Ao final do dia era emitida uma planilha com a apuração dos votos, sem a necessidade da contagem manual.

Em parceria com uma gráfica da cidade, elaborei um folder falando sobre o Anima Barretos. Os folders eram colocados nos balcões das lojas oficiais de Os Independentes, no atendimento ao turista e até em algumas tendas de restaurantes.

O tema Mazzaropi, instigou a pesquisa dos alunos das escolas, em especial da E.E. Dr. Augusto Reis Neves, Olímpia/SP, que criaram a animação 'O Linguiceiro' (Frame 40). Conversei com eles e perguntei porque a animação começa em preto e branco e depois fica colorida e uma aluna disse que o pai dela era fã do Mazzaropi e na casa dela tinha

os filmes, e ela percebeu que os mais antigos eram preto e branco só depois chegaram os coloridos, então resolveram fazer estas relações também na animação.

A Professora de Arte 'MIO' foi orientadora da animação 'O Linguiceiro' e descreveu sua maneira de organizar o trabalho na escola.

O projeto foi apresentado para os alunos, eles se organizaram em grupos, escolheram o tema e a técnica. Alguns alunos se destacaram com o stop motion. Tiveram que executar seus projetos no contra turno, para fazer maquete e tirar as fotos, quadro a quadro. Outros escolheram o desenho e também fizeram dentro e fora da sala de aula e em outros horários para darem conta da quantidade de desenhos necessários para criar o movimento. Foi muito prazeroso, instigante e desafiador trabalhar com os alunos nos projetos de animação.

É importante ressaltar que os professores tinham total liberdade para escolher a forma de trabalho na escola, e que cada docente desenvolveu uma maneira de realizar as animações. A professora de Arte contou com a parceria da professora de Matemática 'EC' que já tinha a experiência da animação 'Do monte Fuji ao Rio Grande', organizando a quantidade de desenhos e fotos que fazem com que os movimentos dos personagens ganhem vida. As animações criadas pelos alunos e orientadas por essas duas professoras apresentavam a magia característica de fazer desenhos e bonecos estáticos ganharem vida.

O projeto Anima Barretos foi escolhido pela Dirigente de Ensino como representante da DE em uma reunião da SEDUC por ser citado no Caderno do Professor, deu grande



Figura 98 - Foto da exposição Mazzaropi, Anima Barretos, 2010
 Fonte: Acervo pessoal.



Figura 99 - Urna Eletrônica, Anima Barretos 2010 e Folder Anima Barretos 2011
 Fonte: Acervo pessoal.



Frame 40 - O Linguiceiro, Anima Barretos 2010.
 Fonte: Acervo pessoal.

visibilidade para a DE. Em face disso, recebemos a visita de dois integrantes da Equipe de Arte da SEDUC para acompanhar as ações do projeto durante dois dias no Parque do Peãozinho, 'KB' relatou suas impressões.

Uma ação extremamente positiva em vários aspectos, mas destaque o pedagógico, onde o envolvimento dos alunos na execução das atividades propostas no projeto promovia a articulação entre os conteúdos das linguagens da arte com os das demais disciplinas, extrapolando suas especificidades. Com isso a aquisição de conhecimentos pelos alunos envolvidos ganhava uma dimensão muito maior e de modo muito mais significativo e relevante.

Um dos pontos mais fortes foi o envolvimento dos alunos, ratificando o que foi falado no Frame 6 Tecnologia e Educação, os alunos querem fazer parte da sua aprendizagem, e essa participação só acontece com professores abertos a opinião e sugestões dos educandos. 'KB' também destacou o caráter interdisciplinar do projeto, tanto entre as linguagens da arte, quanto em relação com as outras disciplinas do currículo.

Em 2010, a internet já estava consolidada e o site do Rancho do Peãozinho já existia. Conversei com 'BV' responsável pelo rancho, sobre a possibilidade de realizarmos uma votação online e ele vislumbrou um aumento no acesso ao site. Ele chamou os técnicos responsáveis pelo site para combinarmos as partes técnicas e colocar a votação na internet. Divulguei para as escolas a novidade e os professores relataram que os alunos ficaram loucos querendo saber quando seria aberta a votação.

O site recebeu 43.698 visitas. O aluno 'RR' da E.E. Enoch Garcia Leal, visitou o estande e me falou "Minha animação The Skate tem mais de 15.000 exibições, até amanhã chego nas 20.000", chegou às 27.407 exibições. Muitas pessoas entravam no site assistiam e não votavam, achando que só assistir já valia o voto; mas, mesmo assim, foi outra forma de popularizar o Anima Barretos e deixá-lo mais perto das mídias digitais.

No ano de 2011, o site do Rancho do Peãozinho recebeu na votação on-line 6.246 votos e 233.425 exibições, avançando o acesso ao site e ampliando ainda mais o público das animações; no entanto, as pessoas não entendiam que era necessário clicar no botão 'votar', para registrar o voto. O tema para a pesquisa desse ano foi Ayrton Senna eu

acredito que por este motivo quase alcançamos os 100% das escolas, 27 escolas das 29 da DE realizaram inscrições, chegando a um total de 209.

Neste ano, na capacitação para os professores de Arte, discutimos o regulamento do festival, devido algumas reclamações por parte dos docentes. O problema que começou a acontecer era que na premiação estavam ganhando sempre animações do EM, que estavam atingindo um nível técnico maior. Neste contexto, a partir das discussões ficou decidido que as animações seriam premiadas separadas em EF e EM.

Neste contexto, a partir de 2011, foram formados dois Júris Técnicos. Um formado por pessoas ligadas a animação e a arte de Barretos, como por exemplo: músicos, animadores, repórteres, entre outros, para a pré-seleção das animações enviadas pelas escolas. Com os seguintes critérios para a escolha: criatividade, originalidade, tratamento visual e desenvolvimento do tema.

Um dos integrantes Júri Técnico, o Maestro 'AP' avaliou que o projeto

Anima Barretos atingiu os objetivos propostos num crescendo, onde os alunos puderam, livremente, expor seu modelo de mundo e exercitar suas habilidades e aprimorar sua visão estética. A adesão dos profissionais da área, com orientação técnica e pedagógica eficientes possibilitou uma visão panorâmica dos modos de pensar agir e sentir dos educandos. Todos os conceitos da expressão artística se fizeram presentes com o Anima. Este projeto trouxe à tona o gosto musical, as facetas do teatro, da dança além de estimular a socialização e, por que não a CIDADANIA.

O Maestro destacou o desenvolvimento artístico dos alunos e a mediação dos professores de Arte, além de perceber a presença das outras linguagens da arte, o teatro, dança e música nas produções das animações.

O outro Júri Técnico com pessoas envolvidas com a linguagem cinematográfica e animadores para a escolha das melhores animações em termos técnicos nas três categorias: desenho - stop motion - misto. Este júri era on-line, pois geralmente escolhia pessoas de São Paulo ou outras cidades para que fossem bem imparciais. Assistiam às animações e enviavam suas respostas por e-mail ou pelo facebook.

O empresário, desenhista e animador de Barretos 'CW', foi parceiro do projeto Anima Barretos, participando



Figura 100 - Júri Técnico Anima Barretos 2013.

Fonte: Acervo pessoal.

dos encontros com professores, apresentando seus trabalhos e técnicas que utilizava em suas animações e como Júri Técnico, em resposta no formulário on-line ele lembrou o que mais lhe marcou.

Foi um projeto inovador para o interior de São Paulo, e que mostrou ser possível a introdução da animação de desenhos também no interior não só em grandes capitais, acredito que o sucesso ocorreu graças ao envolvimento de alunos e professores da região de Barretos, com todos mostrando seus talentos. Projetos que motivam a capacidade criativa de estudantes e ainda podem ser um seguimento para uma futura profissão deviam ser regras em todas as redes de ensino, tanto municipais quanto estaduais e federais, além de ser uma atividade de descontração e criatividade a animação é um mercado que se expande para vários nichos e profissões. Uma coisa especial que me lembro foi a presença do filho do grande ator e humorista Mazzaropi, um grande ícone do cinema nacional e que deixa saudades, foi como uma viagem no tempo sendo apresentada a uma nova geração de crianças.

O animador 'CW' foi selecionado uma vez para o Anima Mundi. Quando o convidei para participar do Projeto ele encheu os olhos e disse que um projeto desse teria sido fundamental para ele na escola; ressaltou também, a importância do trabalho dos alunos e professores e o aspecto profissional que os trabalhos podem ter na vida de alguns alunos. Ele recordou a participação do filho do Mazzaropi e a oportunidade de outra geração o conhecer. Em 2010 esse

animador criou um mascote (Figura 101) para o festival Anima Barretos.

O crescimento técnico era visível nas animações; porém, alguns professores ultrapassavam suas próprias dificuldades e de suas escolas. Fossem elas por falta de computador (algumas escolas receberam apenas cinco computadores), por problemas do professor com a tecnologia, as dificuldades financeiras ou mesmo no relacionamento com os Gestores da escola. Conhecendo a superação desses professores, escolas, alunos e visando incentivá-los inclui na premiação o 'Turma que supera'.

Destaco que precisei justificar esse prêmio para alguns professores que achavam que era um desestímulo para seus alunos que tinham se esforçado para fazer uma animação perfeita. Esses momentos eram delicados, pois eu tinha que argumentar que esse era um projeto que visava a aprendizagem e se chegamos a excelência técnica os professores poderiam inscrever essas animações em festivais como o Festival do Minuto ou o Anima Mundi, entre outros, e incentivá-los a procurar uma profissão.

Ainda sobre esse assunto, em janeiro de 2017, fiz uma entrevista/aula para ministrar aulas no curso de Design em uma faculdade na cidade de Bebedouro, vizinha de Barretos. No final da aula apresentei algumas animações, já que a disciplina era sobre cinema, e a Coordenadora ficou surpresa ao me conhecer, pois muitos alunos citavam o meu nome e o Anima Barretos como o início de seu interesse pela área.



Figura 101 - Mascote Anima Barretos 2010
Fonte: Acervo pessoal.

Fiquei emocionada, era a confirmação de que o projeto atingia os alunos no desenvolvimento de aprendizagens significativas e que poderia virar uma profissão. A Professora de Arte 'FM' relata em mensagem pelo Facebook que "Alguns já me encontraram depois de anos e ouvi relatos sobre escolhas de profissão que fizeram depois "daquele trabalho professora", a docente destaca a atuação como "Programador de jogos digitais, Gestor de T. I., Analista de sistemas".

A Dirigente de Ensino 'SO', considerou que,

Na percepção de gestor acredito que o Projeto extrapolou os limites de um Projeto Pedagógico. Ampliou a visão da escola sobre a Arte como possibilidade de conhecimento científico e transformação de ideias. Além disso, o Projeto oportunizou a descoberta de muitos talentos juvenis colaborando para ampliar a sua percepção sobre outras formas de comunicação com o mundo e a expressão de seus sentimentos e valores [...]. Enriqueceu e estimulou outros aprendizados e a interculturalidade para professores e alunos.

A Dirigente entende o caráter que a Arte tem na educação e que este projeto, desenvolve à aprendizagem ativa e integra diferentes formas de conhecimentos, o protagonismo do aluno, as tecnologias, formas contemporâneas de ensino.

Com as edições de áudio das animações cada vez mais técnicas, sendo impossível não associar o nome de Ayrton Senna ao 'Tema da Vitória', imaginei que os alunos fossem usá-la em suas animações. Para que não houvesse problemas com os Direitos Autorais, solicitei ao autor Maestro Eduardo Souto Neto, uma autorização para que as escolas



Figura 102 - Espaço Anima Barretos, 2011.
Fonte: Acervo pessoal.

utilizassem a música. Hoje parece até engraçado dizer, mas deixei um recado no Orkut dele e 'ele' respondeu, autorizando, mas disse que deveria falar com o Instituto Ayrton Senna e com a Som Livre detentora dos direitos. Ambos autorizaram por escrito, após a explicação de que seria para uso didático.

Conforme combinado com a Dirigente de Ensino, entrei em contato com todos os Secretários da Educação dos municípios de Barretos, Colina, Olímpia, Severínia, Jaborandi, Guaraci, Colômbia, Guaíra e Altair e convidei um professor de Arte para uma capacitação. Compareceram professores de quatro cidades, e somente a professora de Arte da escola de Colômbia trabalhou com seus alunos e inscreveu animações.

Neste ano, realizei muitas capacitações, atendendo a públicos diferentes, além dos professores das escolas estaduais e municipais, foram realizadas Oficinas de Animação para os PCNPs da DE com o objetivo de que esses se envolvessem com processos didáticos mais contemporâneos, e utilizassem nas OTs com os professores de suas áreas do conhecimento.

A Supervisora de Ensino 'SS', responsável pelas Salas de Leitura da DE, solicitou uma oficina de animação para os professores atuantes nessa sala, porque os professores relataram que os alunos usavam muito esse espaço para fazer as animações, deixando maquetes, personagens, e faziam perguntas para os professores sobre a parte técnica e, os mesmos, não sabiam responder, já que a maioria dos docentes da Sala de Leitura é de Língua Portuguesa.

Amy Winehouse, foi o tema surpresa de 2011. A



Frame 41 - Amy Forever, Anima Barretos 2011.
 Fonte: Acervo pessoal.



Figura 103 - TV Barretos, Anima Barretos 2011.
 Fonte: Acervo pessoal.

cantora faleceu em 23 de julho, e os alunos a homenagearam. Destaco a animação ‘Amy Forever’ por utilizar a técnica do Pixilation, em inglês pixilate, que significa ‘enfeitiçar’, animação em stop motion, na qual pessoas são fotografadas quadro a quadro, criando a impressão de um feitiço.

A TV Barretos, atinge Barretos e cidades vizinhas, transformou-se em TV Educativa e fez parte dessa história do Anima Barretos, tanto visitando o estande e entrevistando os alunos e professores, como abrindo espaço em sua programação para que eu e alunos participássemos de programas e mostrássemos o trabalho realizado na escola pública. Além disso, veiculou em seus intervalos as animações selecionadas pelo júri técnico. Pessoas de outras cidades relataram que haviam assistido aos trabalhos e gostado. Um dos jornalistas da TV Barretos ‘MD’ foi júri técnico e declarou:

Colaborar com o projeto representou dar uma parcela de contribuição ao próprio segmento audiovisual, uma vez que, ao incentivar um talento, estamos abrindo oportunidades para que se desenvolva e possa se integrar a ele, no futuro, de forma profissional. O que me surpreende na iniciativa é a capacidade de criação e produção demonstrada pelo educando, a melhor devolutiva que o Projeto Anima Barretos tem recebido.

Neste contexto de tantas histórias, inquietações, entraves, existem muitas cômicas, outras sérias, muitas emocionantes e inesquecíveis. Os alunos ‘LO’ e ‘UP’ do 2º ano do Curso de História da Faculdade de Barretos ouviram algumas dessas histórias narradas por mim nos intervalos das aulas que ministrava no curso de História da Faculdade Barretos.

Os dois disseram que gostariam de participar do Anima Barretos, e como não pude convocar os professores de Arte para trabalhar no parque neste ano, devido à falta de professores nas escolas, eles se propuseram a serem os responsáveis pelo Túnel com os frames da História da

Animação. Como ambos precisavam de horas complementares para a faculdade, foi realizada a parceria, e assim, elaborei um certificado com as horas trabalhadas no estande. O ‘UP’, hoje é Professor de História e fala sobre sua experiência com o Anima Barretos no formulário on-line.

Um projeto que visa o trabalho com a tecnologia, utilizando a animação, como uma forma divertida do discente focar o conceito do tema da animação que sempre aborda algo cultural. [...] Tem toda uma relevância, uma vez que o projeto ‘Anima Barretos’ abre um leque de temas transversais, chamo a atenção ainda na minha opinião pelo fato da socialização que ocorre, por todos nas instituições de ensino e na própria diretoria, [...] onde a cultura se entrelaça com a realidade do discente. Saliento também as capacitações dos grandes cooperadores do projeto o professor, que sem ele orientando os alunos, não seria possível tal realização do projeto. [...] tive o prazer de estagiar no projeto diretamente no parque do peão, no cinema do shopping e via os alunos, compartilhamos saberes foi uma experiência que ajudou muito para a minha formação acadêmica de professor, o contato a felicidade das crianças ao verem suas animações, os professores com aqueles olhares de satisfação de dever cumprido. São vivências que não tem como se esquecer, como estagiário supervisionava, depois tive o prazer de levar uma turma minha. Aprendi e devo muita gratidão a esse projeto que adotei para minha vida toda!

‘LO’ é da cidade de Ipuã, vizinha a Barretos. Puxando a mala no último dia do festival em 28 de agosto de 2011, ela disse: “Antes eu acreditava no Anima Barretos. Hoje eu acredito e faço parte.” Os dois ex-alunos, hoje docentes, participaram das ações de organização e vivenciaram as experiências no Parque com os alunos de diferentes idades; por isso ‘LO’ afirma que “Projetos como o Anima Barretos não são apenas relevantes, mas sim, imprescindíveis nos dias atuais. [...] É necessário uma visão diferente, uma perspectiva de aprendizado atraente e fascinante, e isso o projeto tem!”



Figura 104 - Túnel História da Animação, estagiários 'UP' e 'LO'
Fonte: Acervo pessoal.

FRAME 7B: MUDANÇA DE CASA



Figura 105 - Centerplex, Anima Barretos 2012
Fonte: Acervo pessoal.

O festival nasceu e cresceu no Parque do Peão, principalmente porque não existiam espaços culturais ou Cinema em Barretos. No entanto, a partir de 2012 conversei com o Gerente do Centerplex sobre a possibilidade de realizar o Anima Barretos nas Salas de Cinema do North Shopping Barretos, recém reformadas. O mesmo conversou com seus superiores e concordaram com a parceria. Esse desejo de levar os alunos ao cinema vinha desde o início em 2007, pois estamos trabalhando a linguagem cinematográfica, e muitos alunos nunca tinham ido ao cinema, lembrando que estamos no interior de São Paulo e alguns alunos de cidades mais afastadas nunca tinham ido a Barretos.

Uma nova organização e detalhes financeiros precisaram ser adaptados. O registro no Cadprojetos continuou igual, apenas o lanche passou a ser chamado de Kit Pipoca, o Centerplex emitia as notas para a prestação de contas do kit, e o roteiro dos ônibus do parque para o shopping.

As sessões começariam às 10 horas e terminariam às 14 horas, para não atrapalhar os horários do cinema, o Centerplex disponibilizou funcionários neste horário para fazer a pipoca, organizar os Kits e acompanhar os alunos.



Frame 42- Vinheta para o Centerplex, autor 'DP', Anima Barretos 2012
Fonte: Acervo pessoal.

Além disso, foram disponibilizadas duas salas de cinema para o Anima Barretos, e após os alunos assistirem às animações, foi exibido o filme Valente, uma animação 3D da Pixar/Disney. O projeto cinema/escola existe no Centerplex, porém é cobrado um ingresso mais barato, para os nossos alunos foi gratuito.

O gerente 'WM' sugeriu a criação de uma vinheta para passar nas sessões de cinema 'normais', argumentando que seria interessante que o público geral conhecesse o projeto. Nesse sentido, elaborei um roteiro e conversei com o aluno 'DP'. Percebia nele um animador nato. Enviei o roteiro por e-mail, dizendo que estava aberta a sugestões e ele alterou quase tudo, deixando o final com trechos de algumas animações para o público do cinema assistir.

Na vinheta ele faz uma introdução e fala as datas, os números vão caindo, o personagem fica com o olho roxo, passam as animações e ele faz o convite para o festival. O tempo é de 1'40 e destaque que o personagem é um autor-retrato do 'DP'.

O gerente 'WM' relatou que algumas pessoas perguntavam detalhes do Anima Barretos e ele passava o site. A

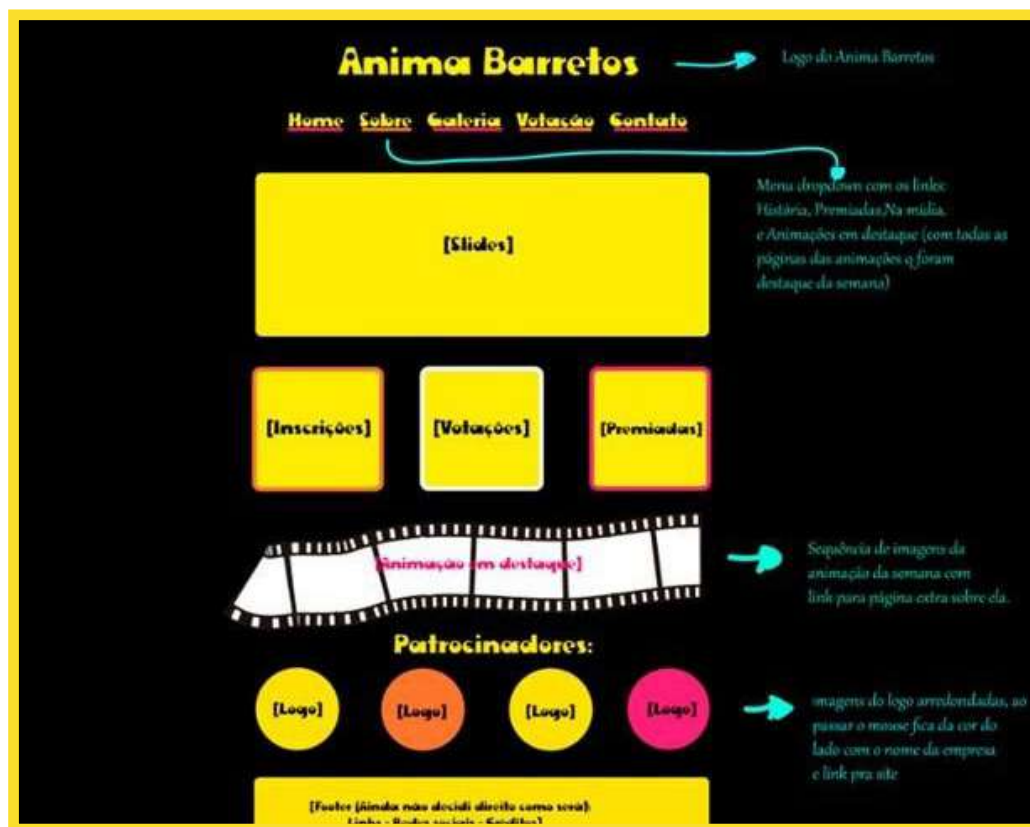


Figura 106 – Wireframe do primeiro site, Anima Barretos 2012
Fonte: Acervo pessoal.

vinheta era exibida no final do filme e para minha surpresa o gerente relatou que em algumas sessões passava junto com os trailers dos filmes antes do filme principal.

O tema para a pesquisa de 2012 foi ‘Luiz Gonzaga’, considerado o Rei do Baião, o desafio desse ano é que os professores que iniciaram o projeto começaram a aposentar, outros desiludidos com a profissão abandonaram a carreira de professor; mesmo assim, conseguimos envolver os novos professores.

O projeto pensa na tecnologia como uso didático e procura aproximar conteúdos às vivências dos alunos. O 1º site do Anima Barretos foi criado com objetivo de armazenar as histórias do Anima Barretos, um espaço de interação e realizar a votação on-line; sendo assim, as inscrições de 2012 tiveram as seguintes orientações: as animações deveriam ser hospedadas no Youtube, e o link copiado na ficha de inscrição, a qual estava disponível no site.

O Anima Barretos 2012 recebeu 126 inscrições e a participação de 19 escolas com a presença de 1903 alunos no cinema. No Parque do Peãozinho as instalações não possuíam uma infraestrutura confortável como no cinema, com

cadeiras confortáveis e ar condicionado. A divisão das animações em cédulas como já explicado facilitava também a organização, sendo assim, era exibida uma cédula de cada vez em cada sessão no cinema do espaço Anima Barretos no Parque. Já no cinema eram exibidas duas cédulas. Alunos de uma escola não entraram no cinema, porque disseram que a animação deles não estaria na sessão que a escola iria assistir, devido ao rodízio de cédulas.

Para surpresa deles a animação ‘Nerd’s: A melhor opção’ (Frame 43) estava sim, na cédula em que a escola assistiu e os alunos, arrependidos, pediram para assistir. Os alunos realmente pareciam nerds e a trilha sonora fala sobre o nerd de hoje que será o cara rico de amanhã. Conversei com o gerente, expliquei o que havia acontecido, e ele fez uma sessão com a animação só para os adolescentes depois que o filme acabou. ‘WM’ tinha uma empatia muito significativa com os educandos, tratava-os com respeito e dizia que admirava o trabalho que estávamos realizando com a escola pública.

É importante ressaltar o trabalho desenvolvido pelo Professor de Arte ‘EM’, na E.E. Alice Fontoura de Araújo,



Frame 43- Nerd's: A melhor opção, Anima Barretos, 2012.
Fonte: Acervo pessoal.



Frame 44 - Alquimia, Anima Barretos 2012
Fonte: Acervo pessoal.

com um laboratório de stop motion na escola. Para a animação ‘Alquimia’ (Frame 44), o aluno produziu um boneco com aparelhos de barbear, restos de um carrinho de pilha que fazia as luzes do personagem acender e o chapéu fazendo referência a Luiz Gonzaga, uma tampinha de shampoo, com enquadramentos que ajudam a contar a história, efeitos de luz e especiais com comprimido efervescente.

O aspecto principal na elaboração [...], foi incrementar o cenário com detalhes e utilizar alguns recursos criativos como efeitos especiais. Em 2012 o processo de criação contou com a utilização de peças de brinquedos quebrados na montagem do personagem principal, utilizamos também flashes de lanterna de led, com a finalidade de criar efeitos de uma sombra macabra. A experiência adquirida na participação do Anima Barretos

é inesquecível, tanto para os alunos como para os professores, o processo de aprendizagem é de um ganho real devido a união da elaboração técnica e prática (EM, 2020).

Este professor desenvolvia um trabalho de animação criativo e técnico, com requintes profissionais. Em cada escola que passava abria um laboratório de stop motion, envolvendo os alunos na magia da animação. Ele, ressaltou as experiências vividas e a elaboração técnica e prática, não aconteceria sem a teoria, corroborando com Nesteriuk (2011, p. 162) “um bom exemplo de que, sobretudo em processos criativos, teoria e prática devam caminhar juntas ou de que, além disso, talvez essa distinção nem mesmo exista.”

O educador como mediador cultural precisa potencializar experiências no encontro entre a arte, cultura e o público, intermediando o processo de construção do conhecimento de seus alunos. Neste contexto, os nativos digitais com suas especificidades e repertórios pessoais e culturais singulares, requerem uma ação mediadora com estratégias de acesso à cultura do seu tempo. Para tanto é primordial que os professores reflitam sobre seus saberes e sua prática na sala de aula.

O Anima Barretos 2013, começou com uma nova parceria. O NPE foi convidado a participar de uma capacitação sobre o Câncer de Mama no Hospital de Câncer de Barretos, hoje denominado Hospital do Amor, para conscientização sobre a prevenção dessa doença nas escolas estaduais.

É impossível não se sensibilizar assistindo a história do Hospital, que começou com seu idealizador visitando as casas em uma bicicleta para conscientizar as mulheres da importância da prevenção do câncer na década de 60. Conversei com o responsável pelo Departamento de Educação do Hospital e sugeri o assunto como um dos temas do festival. Ele logo aderiu a ideia após explicar as características do projeto.

Face a isso, os temas do festival de 2013 foram: Livre, Vinícius de Moraes e Prevenção contra o Câncer de Mama. O festival recebeu 130 animações de 20 escolas, as inscrições e a votação on-line foram realizadas via site do Anima Barretos. Os professores relataram que os alunos deram depoimentos de experiências com a doença em casa, e mesmo na escola com outros tipos de câncer, pois os jovens que vêm para Barretos fazer tratamento, frequentam as escolas por



Figura 107 - Site Anima Barretos, 2013.
Fonte: Acervo pessoal.

esse tempo.

O cenário na SEDUC era de cortes de verbas, o Cadprojetos foi restringido a projetos de Língua Portuguesa e Matemática e algumas escolas ainda conseguiram fazer uma intersecção do Anima Barretos com o projeto de Língua Portuguesa. Diante desse quadro, conversei com a Dirigente Regional e sugeri a inclusão do Anima Barretos no Programa Cultura é Currículo, no Projeto Lugares de Aprender. Ela aprovou a ideia. No Frame 4 Linguagem Cinematográfica e Educação, foi esclarecido os objetivos e organização desse programa.

Realizei as adaptações necessárias no projeto escrito, agendei uma reunião com a equipe de Projetos Especiais da FDE que verificou as possibilidades, pois nos projetos da FDE não constavam a ida ao cinema, e sim o Projeto de Cinema vai à Escola, com as caixas de cinema.

A FDE aprovou a inclusão, acertamos as partes técnicas virtuais de registro das visitas ao cinema, e quanto a prestação de contas, conversei com o gerente do Centerplex, e acertamos a emissão de notas de acordo com as necessidades e exigências da FDE.

Animações recebidas, parte técnica do projeto pronta, agendamentos registrados no Sistema Cultura é Currículo (SISVIC) do Projeto Lugares de Aprender da FDE (Figura 105). Na sexta-feira, o início do festival era na segunda-feira, o financeiro do Centerplex avisou que não poderia emitir a nota como o combinado, a nota emitida era aceita para a prestação de contas Cadprojeto, mas para a FDE não foi aprovado escrever Kit Pipoca. Escrevi e-mail reclamando, mas não adiantava ficar lamentando, o momento era de pensar em soluções, afinal o agendamento estava pronto.

Foi necessário cancelar os agendamentos das escolas que estavam agendadas para o primeiro dia. Desde 2007 enfrentei vários problemas, mas sem dúvida esse foi o maior, não estávamos falando de um grupo de 30 alunos, mas sim de 2.840 alunos, em média mais de 500 alunos por dia, que esperavam que o festival fosse realizado.

As escolas do Cadprojetos, 19 ônibus com 760 alunos, poderiam ficar no cinema, mas os 52 ônibus referentes ao Lugares de Aprender com 2.080 alunos, não. Precisei dividir o projeto em dois, encontrar um lugar grande que abarcasse 500 alunos por dia, não foi simples.

Conversei com a responsável pelo Cine Barretos,

antigo cinema recém reformado, mas o espaço estava reservado para um grupo de teatro, tentamos todos os lugares possíveis, alguns fechados, outros não aceitavam receber alunos, enfim, consegui uma parceria com a Faculdade Barretos, com um auditório para 400 pessoas, e com o Polo da Universidade Aberta do Brasil, com um espaço para 100 pessoas, ou seja, o projeto foi dividido em três partes.

O agendamento foi reorganizado para três espaços diferentes, com início na terça-feira. É importante ressaltar que, por trás desse reagendamento tem a empresa de ônibus, a padaria que montava o Kit lanche, pois não seria mais o Kit Pipoca. Além disso, para organização e recepção dos alunos em cada local, era preciso mais pessoas, e as escolas teriam também que se reorganizar, com autorização dos pais, professores que acompanhariam as turmas, entre outros detalhes.

Tudo reorganizado na segunda à noite, fomos até a faculdade para organizar o espaço e testar o Datashow, colocar os banners e as urnas para votação. Ao chegar na faculdade procurei o Diretor Acadêmico, que pediu para que aguardasse, percebi ele nervoso, saiu e demorou muito para voltar. Super sem graça disse que não poderia ceder o auditório, porque estava reservado para a Ordem dos Advogados do Brasil (OAB). Fiquei transtornada, expliquei que havia conversado com o Coordenador de História e este confirmou a disponibilidade do espaço e a reserva para a realização do festival.

Tentando entender os motivos, soube depois que o coordenador do curso de História estava interessado em fazer propaganda do curso para os alunos do EM, e principalmente que estavam com medo de que os alunos da escola pública danificassem o espaço, pois a OAB só utilizaria o espaço no período noturno.

Deste modo, respirei fundo e mais uma vez pensando, especificamente nos alunos, na terça cedo, a Dirigente Regional 'SO' solicitou o salão do Centro Professorado Paulista (CPP - Figura 109). Reagendei com as escolas apenas mudando o local da faculdade para o CPP. Os funcionários foram extremamente solícitos, colocaram as cadeiras, fechamos o local com o tecido preto do Túnel da História Animação, transformamos em uma sala de cinema e, apesar do grande stress, o festival aconteceu.

A Prefeitura de Guaira em 2013, incluiu aulas de Arte



ANIMA BARRETOS 2013 – de 21 a 25 de Outubro

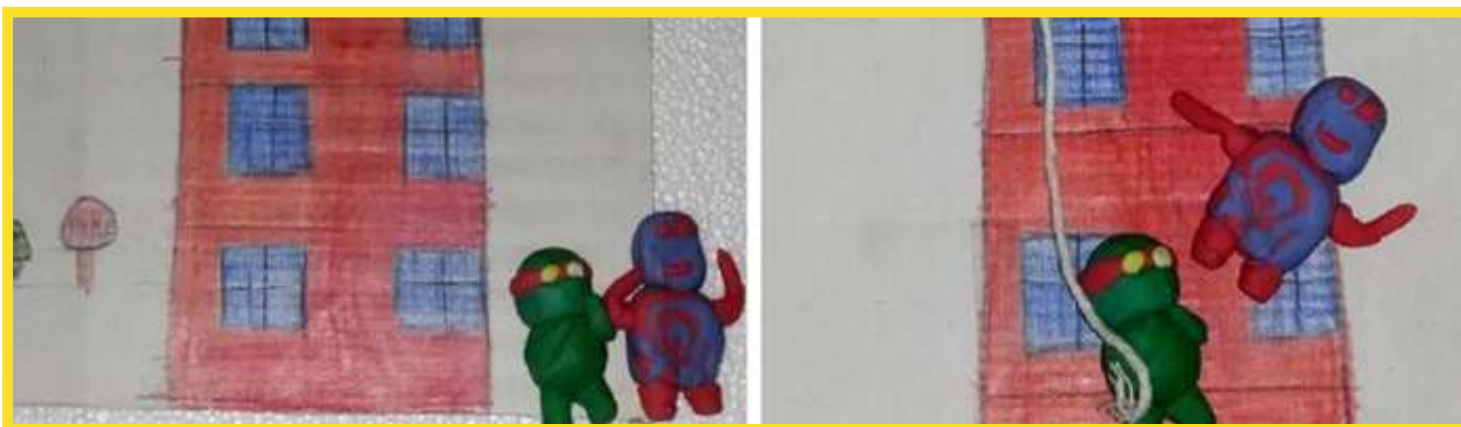
AGENDAMENTO CENTERPLEX

		21 - segunda-feira	22 - terça-feira	23 - quarta-feira	24 - quinta-feira	25 - sexta-feira
SESSÃO 10:00	SALA 1	Dalva Lellis(Prod)	Almeida (Prod)	Santana (Prod)-	Lacy-EM(Lug)	Zezinho-EM(Lug)
		Dalva Lellis-EM(Lug)	Almeida (Prod)	Santana (Prod)-	Dancy-EM (Lug)	Alexandre-EM(Lug)
		Marcelino(Prod)	Silvestre- EM (Lug)	Aymore-EM(Lug)	Zezinho-EM (Lug)	Alzira-EM(Lug)
		Marcelino(Prod)	Alice-EM (Lug)	A Olympio-EF(Lug)	Reis Neves-EM(Lug)	Dalva Itava-EM(Lug)
	SALA 2	Ovidio-EM (Lug)	Alexandre-EM(Lug)	Valois - EF (Lug)	Fco Bernardes-EM(Lug)	Capitão-EF(Lug)
		A Olympio EM(Lug)	Dalva Itava-EF(Lug)	Fco Bernardes-EF-(Lug)	A Olympio (Prod)	Mario Vieira(Prod)
Embaixador EM(Lug)		Elói - EF (Lug)	Capitão(EF -(Lug)	Enoch (Prod)	Mario Vieira(Prod)	
Maria Ubaldina-EM (Lug)		Lacy (Prod)	Almeida (Prod)	Dancy(EM (Lug)	Lacy (Prod)	
SESSÃO 13:00	SALA 1	Fabio-EM(Lug)		Aymoré-EF(Lug)	Almeida-EF(Lug)	Benedito-EF(Lug)
		Fabio-EF(Lug)	Enoch (Prod)	Embaixador-EF(Lug)	Almeida-EM(Lug)	Zezinho-EF(Lug)
		Paulina-EM (Lug)	Benedito-EF(Lug)	Mario Vieira-EF(Lug)	Santana - EM(Lug)	Alexandre-EM(Lug)
		Paulina-EF (Lug)	Benedito-EM(Lug)		Elói-EM(Lug)	Alzira-EF(Lug)
	SALA 2	Ovidio-EF (Lug)	Silvestre-EF (Lug)	Alice-EM(Lug)	Wilquem-EF(Lug)	Anita-EM(Lug)
			Dalva Lellis-EF (Lug)	Reis Neves-EF(Lug)	Wilquem-EF(Lug)	
		Marcelino-EM(Lug)	Almeida (Prod)	A Olympio (Prod)		
		Maria Ubaldina(Prod)	Maria Ubaldina(Prod)			
23/09/2013		Total - 2.840 alunos	-----19 (ônibus) Prodesc....760	52 (ônibus)Cultura é Currículo.....2.080		

Figura 108 - Agendamento cinema Anima Barretos, 2013.
Fonte: Acervo pessoal.



Figura 109 - CPP, Anima Barretos 2013
Fonte: Acervo pessoal.



Frame 45 - A Luta, Anima Barretos 2013.
Fonte: Acervo pessoal.

com professores especialistas no EF Anos Iniciais (1º ao 5º ano), a Professora de Arte 'MS' trabalhou animação com seus alunos, ela disse "Comecei cedo, assim quando chegarem no 6º ano estarão craques."

A premiação do Anima Barretos 2013 foi especial. A empresa de ônibus contratada para atender ao Programa Cultura é Currículo cedeu um ônibus depois de uma reunião, na qual expliquei a importância para os alunos de uma premiação cultural.

Sendo assim, entrei em contato com o Departamento de Cultura de Paulínia para agendar uma visita aos Estúdios Cinematográficos e fui informada que o festival que geralmente acontece em julho, devido a crise financeira foi cancelado, e que aconteceria uma versão enxuta em dezembro. Agendei a visita para o dia 14 de dezembro de 2013, primeiro dia do Festival de Cinema de Paulínia.

O Polo Cinematográfico de Paulínia/SP foi implantado em 2008, idealizado pela Secretaria de Cultura do Município (Figuras 110 e 111). Visitamos primeiramente a estrutura do Polo que conta com quatro estúdios com todas as qualidades técnicas para as produções cinematográficas, a Escola

de Animação Stop Motion, parceria com a Lego Education, empresa multinacional dinamarquesa, salas administrativas, uma cidade cenográfica e a Escola Magia do Cinema, visando formar uma nova geração para o conhecimento e a prática da arte e da indústria cinematográfica.

No período da tarde participamos do workshop: De Jurassic Park à Garfield, com Mark Dipeé Mark, diretor americano e supervisor de efeitos especiais, que mostrou os bastidores de filmes precursores da era digital, de Jurassic Park à Garfield: Um Super-Herói Animal, explicando todo o processo de direção de um filme.

Às 19 horas, com direito a tapete vermelho e tieta-gem com atores famosos, no Teatro Municipal Paulo Gracindo, assistimos ao lançamento da animação 'O menino e o mundo' de Alê Abreu. Esta animação em 2016 é indicada ao Oscar.

No ônibus perguntei para alguns alunos o que acharam da premiação, gravei o vídeo com o celular. Um aluno da EMEF Emerald de Oliveira, respondeu "Conhecer tudo isso foi muito legal, me deixou mais motivado, acho que prêmio melhor para o Anima, impossível, só se fosse um iPad."



Figura 110 - Estúdio de Stop motion, Paulínia/SP. Premiação Anima Barretos 2013
 Fonte: Acervo pessoal.



Figura 111 - Theatro Municipal Paulo Gracindo, Paulínia/SP, Anima Barretos 2013.
 Fonte: Acervo pessoal.

FRAME 7C - DO REAL AO VIRTUAL

Os acontecimentos de 2013, realmente foram traumatizantes, a princípio pensei em finalizar o Anima Barretos, além disso, o Cadprojetos e o Programa Cultura é Currículo foram totalmente extintos pela SEDUC. Levando em conta, o alcance da internet e a perspectiva de realizar o festival na forma virtual, e que alguns professores enviavam mensagens dizendo que estavam trabalhando com os alunos, essa possibilidade fez com que continuasse com as ações para realizar o Anima Barretos 2014.

Todo contato com os professores de Arte passou a ser realizado via e-mail ou redes sociais ou nas visitas a escolas para assistir aula em determinada escola, quando escalada pela Diretora do NPE, ou em ATPCs. Foram deletadas todas as formas de reunião com todos do Grupo de Professores de Arte de Barretos. As verbas para capacitação foram cortadas, e somente os PCNPs de Língua Portuguesa e Matemática tinham autorização para programar encontros com professores dessas áreas.

Tempos sombrios. É neste contexto que o Anima Barretos sobrevive, basicamente pela continuidade das ações do festival pelos professores de Arte com seus alunos. Ultrapassando todas as adversidades o Anima Barretos 2014, recebeu 85 inscrições de 11 escolas, sendo 9 estaduais e 2 municipais, com os temas: Livre, Prevenção contra o Câncer de Mama e para ampliar os conhecimentos dos alunos o centenário da arquiteta Lina Bo Bardi.

Procurava na medida do possível, manter os professores atualizados com o que estava acontecendo de importante no mundo da animação brasileira; por exemplo, em 2014 o prêmio de Rosana Urbes do Júri Popular para 'Guida', primeira mulher a vencer na categoria no Anima Mundi.

No site do Anima Barretos, pelo link 'contato' recebi a seguinte mensagem:

Oi, boa tarde, queria tirar uma dúvida a respeito do Anima Barretos, pois sou professor de Arte e Tecnologia da Informação, sou graduado em Design gráfico e especialização em cinema e fotografia, dou aulas na E. E. Estadual Coronel Oscar de Castro situado na cidade de Pirajuba-MG, queria saber se posso participar com uns alunos do Ensino Médio.

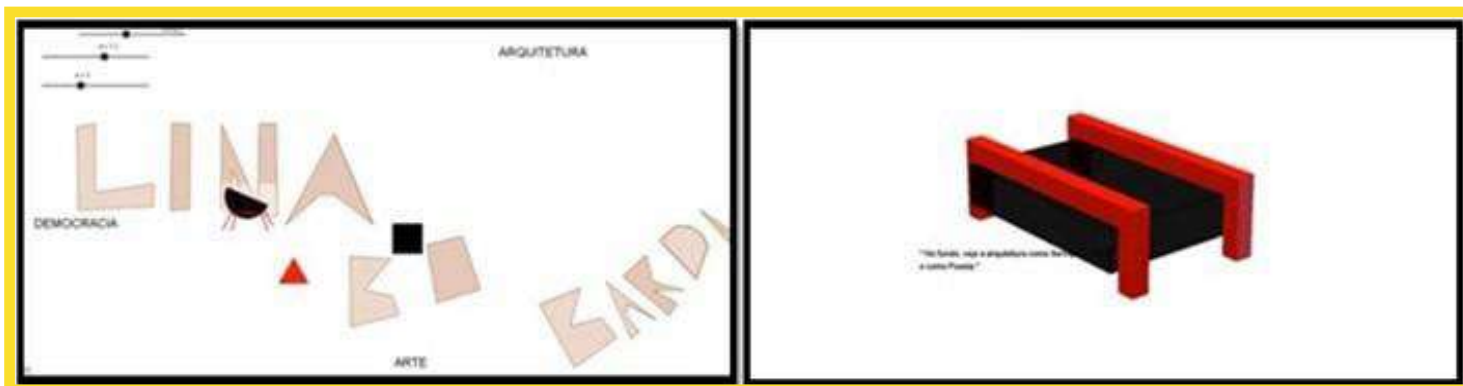
Foi importante perceber o alcance do projeto em outro estado, e especialmente a formação desse professor. A resposta foi que "O projeto é exclusivamente para alunos da rede estadual de ensino de Barretos, mas se precisar, posso passar orientações via e-mail para você criar um festival na sua escola."

Anima Barretos, a caixinha de surpresas. O professor de Matemática 'PC', da E.E. Fábio Junqueira Franco, Barretos/SP, não participou de nenhuma capacitação sobre animação, mas percebeu a possibilidade ao usar o aplicativo de Matemática Geogebra com seus alunos. O aplicativo abarca conceitos de geometria e álgebra. O título da animação era 'Lina Bo Bardi mais um dia comum'.

A aluna 'MAC' da modalidade de ensino Educação de Jovens e Adultos (EJA), conta sua história ao enfrentar



Figura 112- Cartaz Anima Barretos, 2014.
Fonte: Acervo pessoal.



Frame 46 - Lina Bo Bardi. Anima Barretos 2014.
Fonte: Acervo pessoal.



Frame 47 - Experiência de vida! Um alerta! Anima Barretos 2014.
Fonte: Acervo pessoal.

um câncer de mama, na animação ‘Experiência de vida! Um alerta!’, que foi uma das premiadas de 2014.

No final em vídeo, ela relata as angústias do tratamento e que os médicos deram 5 anos de vida. A Professora de Arte ‘MB’ que orientou esse trabalho, contou que no processo de fazer a personagem a aluna chorava, às vezes precisavam parar, mas ela não desistiu até ver a edição finalizada. Era importante ver a mensagem completa. Ela alerta “Existe vida após o câncer! Minha experiência de vida me deixou forte e viva para contá-la a vocês, após 19 anos. Cuidem-se! A prevenção ainda é o melhor remédio. Eu faço

meus exames, e você?”

A votação on-line ocorreu normalmente, os resultados saíram compilados. Sendo assim, enviei a lista das premiadas para as escolas e organizei a premiação, certificados de participação e os troféus. A parceria com a empresa de ônibus continuou neste ano, mesmo com a extinção dos projetos da SEDUC. Organizei uma expedição cultural, começando pela Casa de Vidro, residência de Lina Bo Bardi, MASP-Museu de Arte de São Paulo e Sesc Pompéia.

Quando chegamos a Casa de Vidro da Lina Bo, eu estava esperando todos descerem do ônibus, a aluna que



Figura 113 - Casa de Vidro, Lina Bo Bardi, Anima Barretos 2014.
Fonte: Acervo pessoal.

fez a animação sobre a sua experiência ‘MAC’ veio ao meu lado e disse “Tá vendo como foi bom eu fazer esse trabalho, ele me trouxe aqui...eu não conheço São Paulo, hoje vou conhecer”. Fiquei emocionada e ressaltai que ela conheceria lugares importantes da cidade e que ficasse de olhos e coração abertos para as novidades, pois ela merecia muito vivenciar essa experiência.

As restrições da SEDUC quanto a capacitações estavam cada vez mais severas. Os gestores das escolas reclamavam da falta de professores de todas as disciplinas; além disso, os docentes para sobreviver aceitam ministrar aulas em duas redes de ensino e, às vezes, até três, a estadual, municipal e particular.

O único encontro realizado com os professores de Arte foi no planejamento realizado em Polos, nas cidades de Barretos, Olímpia e Guaíra, no qual um período ficou reservado para orientações com os PCNPs. Um dos assuntos foi o lançamento do Anima Barretos 2015 e os temas; sendo assim, os professores receberam o regulamento no início do ano.



Figura 114 - Banner Facebook. Anima Barretos 2015
Fonte: Acervo pessoal.

O Anima Barretos deste ano foi o retrato de toda crise que estava acontecendo no Brasil. Recebeu 15 inscrições e a participação de 9 escolas. Propus o tema Super-Herói, pensando em instigar a imaginação dos jovens, além do tema Livre e a Prevenção do Câncer de Mama.

Na rede estadual de São Paulo, as escolas estão divididas em regular e integral. Na escola integral os professores oferecem uma disciplina chamada Eletiva, na qual o aluno escolhe o tema e conteúdo que mais o atraiu. A Professora de Arte ‘RC’ realizou na sua Eletiva a oficina ‘Heróis em Ação’ abordando o Cinema de Animação na E.E. Valois Scortecchi, Barretos/SP (Figura 115).

A professora desenvolveu ações com os alunos, desde a caixa preta, princípio da fotografia (assunto abordado por mim em um ATPC em 2014), e a criação de personagens, conteúdo trabalhado no encontro do planejamento quando divulguei o tema Super-Herói do Anima Barretos 2015. Na culminância da Eletiva, além da exibição das animações, os alunos organizaram uma exposição com as maquetes utilizadas para as fotos e explicavam detalhes do processo de criação e produção das animações.

Os professores de Arte, PCs, Diretores e Dirigentes destacavam o caráter interdisciplinar do Anima Barretos e a participação de alguns professores de outras disciplinas. É o caso do Professor de Geografia ‘AT’, o mesmo trabalhou com animação na E.E. Paulina Nunes de Moraes, Barretos/SP, em parceria com a Professora de Arte. No entanto, no Senac-Serviço Nacional de Aprendizagem Comercial e o Professor de Tecnologia, tendo como inspiração o Anima Barretos, realizou um festival de animação nesta instituição de ensino em 2015, no qual, fui Júri Técnico.

Neste ano, uma das autoras do Livro Didático ‘Por Toda Parte Arte’, Solange Utuari, entrou em contato comigo via facebook, para perguntar se era possível a realização de

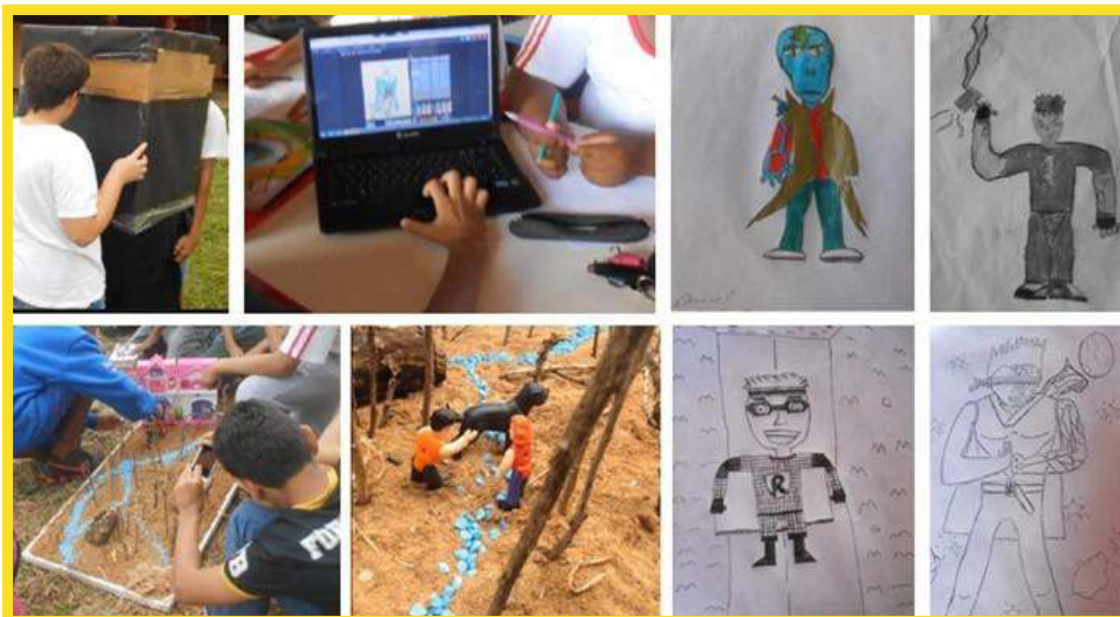
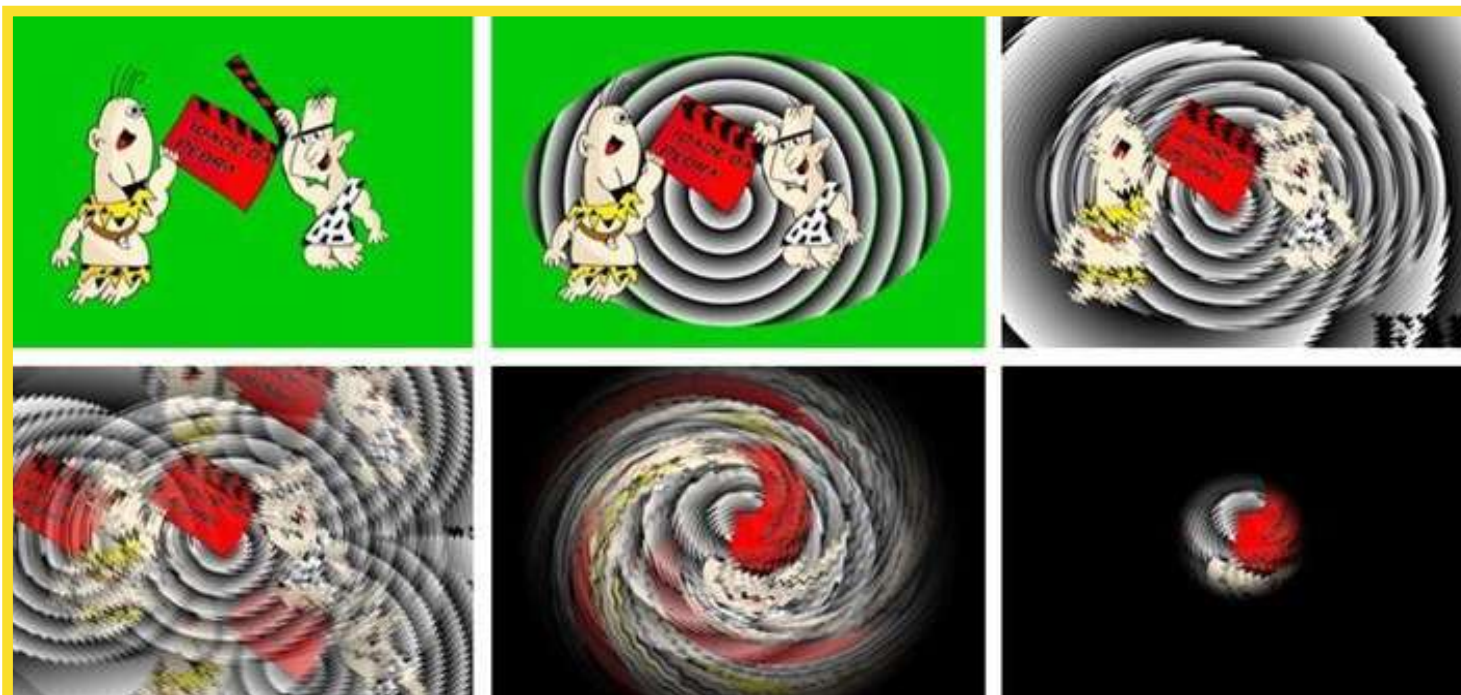


Figura 115 - Oficina Heróis em Ação, Anima Barretos 2015.
Fonte: Acervo pessoal.



Frame 48- Túnel do Tempo, aluno DP, Livro Por Toda Parte - FTD 2015
Fonte: Acervo pessoal.

uma entrevista sobre a organização do festival e se poderia indicar um aluno com um trabalho de animação que apresentasse a sua poética pessoal. Indiquei o aluno 'DP' da E.E. José Marcelino de Almeida, Severínia/SP. As entrevistas e imagens da animação 'Túnel do Tempo' (Frame 48), estão no livro do 8º ano.

Esta animação não foi inscrita no Anima Barretos, porque o aluno 'DP' a finalizou após terminar de cursar o 3º ano do EM. Via e-mail, o ex-aluno relatou sua experiência com o Anima Barretos.

Quando assistia os desenhos da TV, eu já ficava observando cada movimento que eles faziam e logo fui aprendendo como funcionava, como eu teria que fazer cada desenho, cada cenário. Tudo começou na minha escola 'José Marcelino de Almeida', quando ouvi falar do Anima Barretos, de como era e como funcionava, logo já me interessei, fiquei ansioso para participar, então já comecei a me programar e buscar ideias, para fazer minhas animações, como sempre gostei de desenhar logo já fui criando os personagens, e inventando cenários, e fui me aperfeiçoando. Depois de alguns anos também tive o privilégio de chegar a ter a participação dos desenhos no Livro da 8ª série do ensino fundamental, que será entregue para todo Brasil, sendo o nome do tema 'POR TODA PARTE'.

Esse jovem se tornou ex-aluno, sempre agradecia a oportunidade de ampliar seus conhecimentos quanto às animações. O PC da escola nas visitas realizadas para acompanhar o projeto, ressaltava os vínculos firmados com os alunos participantes do festival, tanto que os jovens voltavam para dar dicas aos novos participantes.

O sonho de realizar um festival de animação no interior de São Paulo, com escolas estaduais completou 10 anos em 2016 (Figura 116). O trabalho nas escolas de muitos professores de Arte foram imprescindíveis para que o Anima Barretos tivesse continuidade.

Com o objetivo de incentivar o trabalho enviei o e-mail abaixo para as escolas juntamente com o cartaz e regulamento.

Sr(a) Diretor(a) e Coordenador(a)

O festival é um sonho realizado e este ano ele completa 10 anos!

Há 10 anos iniciamos o Projeto ANIMA BARRETOS, festival de animação das escolas de Barretos, Olímpia, Guaraci,

Colômbia, Guaíra, Altair, Colina, Severínia e Jaborandi, com a participação de alunos do Ensino Fundamental e Médio, sob a orientação de professores de Arte e outras disciplinas, com o objetivo de instigar a utilização da tecnologia em processos criativos de arte.

Parabenizamos a participação de todas as escolas nesses dez anos, e ressaltamos o reconhecimento do trabalho realizado no festival como uma inovação na educação no Estado de São de Paulo, o qual é citado no Caderno do Professor do 2º ano do Ensino Médio, em livros paradidáticos, artigos científicos e no Livro Didático "Por toda Parte - 8º ano" (PNLD 2016).

Que os tempos estão difíceis, já sabemos, mas é preciso avançarmos nos processos de ensino e aprendizagem contemporâneos e incentivarmos o trabalho colaborativo e o uso da tecnologia na sala de aula.

Para tanto, enviamos em anexo o Cartaz e Edital do festival ANIMA BARRETOS 2016, com datas, esclarecimentos e orientações técnicas.

Solicitamos a ampla divulgação para professores e alunos da sua unidade escolar.

Lurdinha

PCNP - Arte

O Anima Barretos 2016 recebeu 44 inscrições de 7 escolas, com a votação on-line. É importante ressaltar que a comunicação com os professores permanecem on-line. As restrições da SEDUC continuam e, sem autorização para encontros com os professores. O festival vai perdendo força; além disso, muitos professores aposentaram e muitos professores trocaram de escolas devido a política de atribuição de aulas do governo e o ingresso de professores concursados, todos esses fatores prejudicam muito o trabalho do professor.

Ressalto a falta de continuidade no trabalho; em face disso, a sensação de que estamos sempre começando, mudanças que ocorrem inclusive no meio do ano. Encontrava os professores de Arte nas ATPCs com temas gerais. Em 2015 e 2016 eu e a PCNP de Geografia, realizávamos reuniões nas 29 escolas, seguindo as orientações da SEDUC, da Dirigente de Ensino e da Diretora do NPE, com assuntos pedagógicos e às vezes até estatísticos sobre a aprendizagem dos alunos. Apesar de desgastante, era uma forma de contato com os professores, e falar de animação, às vezes no corredor.

O Professor de Arte 'EM', orientou o trabalho dos alunos na animação 'O mendigo e o Empresário'. A Direção da escola disponibilizou um espaço para a montagem



Figura 116 - Cartaz Anima Barretos 2016
Fonte: Acervo pessoal.



Frame 49 - O mendigo e o Empresário, Anima Barretos 2016
Fonte: Acervo pessoal.

das maquetes, um estúdio de animação. A animação ficou primorosa em enquadramentos, efeitos especiais, iluminação, cenários, caracterização dos personagens além de um roteiro que envolvia sonho, pesadelo e faz pensar em justiça social.

Em 2016, busquei junto aos alunos participantes a construção de três cenários, a de uma empresa aonde a história se iniciou, a do quarto do empresário e o último foi de um cemitério, ambos ricamente enriquecidos de detalhes e efeitos especiais, figurino dos personagens, trilha sonora e um esqueleto de estrutura interna do corpo dos personagens feito de estanho, pois a intenção principal foi de desenvolver um processo de criação com mais profissionalismo, foi o que nós obtivemos, melhoramos bastante o nível do processo de construção.

Essa animação comprovou que é preciso continuar sonhando e os professores e alunos fazem isso com maestria, mas especialmente com muito trabalho colaborativo, técnica e compromisso.

As formas de capacitações mudaram. As orientações da SEDUC eram para que os PCNPs realizem Videoconferências sobre o Currículo de São Paulo, principalmente para não convocar os professores, porque a secretaria não possuía docentes para substituição. Utilizei esse espaço virtual para divulgar o Anima Barretos 2017. Neste contexto, e com o ingresso dos novos professores, elaborei um curso de animação 'ANIM(AÇÃO): O Encantamento do Desenho

Animado' de 40 horas, presencial e online, já detalhado no Frame 5 Pele Pedagógica 2ª Camada.

A famosa exposição de pintura de Anita Malfatti completa cem anos em 2017. Por toda importância histórica para a arte brasileira, Anita Malfatti foi o tema escolhido para pesquisa dos alunos no Anima Barretos 2017. As 10 escolas participantes inscreveram 61 animações, oito estaduais e duas municipais.

A Professora de Arte 'DG', da E.E. Mario Vieira Marcondes, Barretos/SP, ligou na DE e falou "Lurdinha, pode escrever, esse ano eu e minhas alunas vamos ganhar o Anima Barretos, tenho uma aluna que é fera na tecnologia" (Frame 50)

A professora 'DG' relatou como trabalhou no EF e EM em duas escolas.

De início trabalhei com alunos do ensino fundamental na EE Zezinho Portugal, precisei da ajuda na época do instrutor da sala de informática pois na época ainda existia. Fiz uma triagem entre os alunos, selecionei os interessados e os conduzi a sala de informática pois eram muito pequenos e precisam de ajuda para aprender como fazer, num é que surgiram ótimos trabalhos!! Bom depois foi a vez de trabalhar com o Ensino Médio na EE Mário Vieira Marcondes, no período matutino não houve bom resultado mas para minha surpresa obtive um excelente resultado no noturno, aí ganhamos.

A premiação desse ano foi muito especial. Como



Figura 117 - Site Anima Barretos 2017.

Fonte: Acervo pessoal.



Frame 50 - Anita Malfatti, Anima Barretos 2017.
Fonte: Acervo pessoal.



Frame 51 - E lá vem histórias..., Anima Barretos 2018.
Fonte: Acervo pessoal.

já falado no Frame 3 Animação no Brasil, em 2016 conheci o animador Fernando Gutierrez em uma das disciplinas do doutorado cursadas na UNB. Gutierrez disponibilizou seis bolsas de estudos no curso on-line de animação, um para cada animação premiada. Os alunos e os professores ficaram animados.

Futebol, o assunto preferido dos brasileiros, foi o tema escolhido para 2018 devido a Copa do Mundo, um ano marcado pela minha aposentadoria em maio. A nova PCNP de Arte foi designada em julho. Agora a DE é minha parceira na realização do Anima Barretos; sendo assim participei da primeira reunião com os professores de Arte, detalhada no Frame 5 Pele Pedagógica 2ª Camada.

Duas escolas estaduais e duas municipais, são as participantes do Anima Barretos 2018, com 14 animações,

devido ao SARESP e outros problemas pedagógicos e demandas da DE, a votação do Anima foi realizada somente na primeira semana de dezembro.

É válido lembrar que as premiações do Anima Barretos eram um acontecimento para os alunos e professores, o reconhecimento dos trabalhos desenvolvidos nas escolas. Neste contexto, procurava premiar alunos, professores e o máximo de animações, inclusive para edição, montagem, Turma que Supera, era importante possibilitar visibilidade para uma diversidade cultural de trabalhos.

O roteiro era baseado no Oscar, exibir as animações escolhidas pelo voto popular e depois entregávamos os prêmios e certificados de participação aos alunos e professores. Através de parcerias, os prêmios eram sempre ligados ao tema ou a tecnologia da época, desde discmans, celulares,

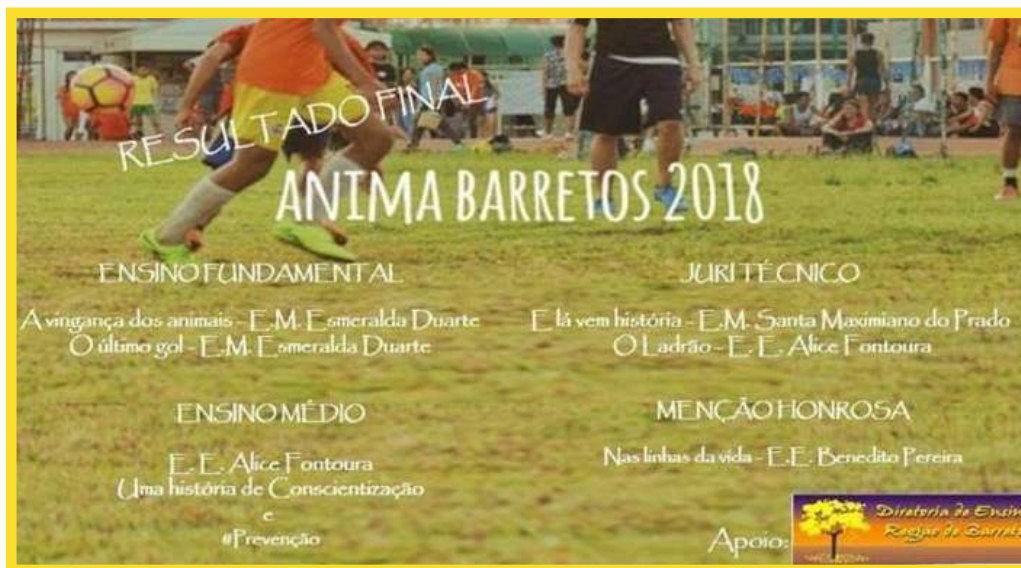


Figura 118- Banner para o facebook com resultado final do Anima Barretos 2018
Fonte: Acervo pessoal.



Figura 119 - Troféus e Certificados, Anima Barretos 2007, 2011 2018
Fonte: Acervo pessoal.



Figura 120 - Troféu Anima Barretos 2016
Fonte: Acervo pessoal.



Frame 52 - O ladrão, Anima Barretos 2018.
Fonte: Acervo pessoal.

pendrive, tablets, viagens culturais como aos Estúdios de Paulínia e as obras de Lina Bo Bardi.

As últimas premiações com o curso on-line da Fantom Animation, ouvi relatos de professores ao questionar sobre o andamento do curso, que nem todos os alunos premiados estavam fazendo o curso, porque a licença do programa utilizado era cara, afinal é um programa profissional, e eles usavam durante o período grátis.

Em 2018, uma das animações premiadas foi 'O ladrão' da E.E. Dona Alice Fontoura, Colômbia/SP. A Professora de Arte 'MB' trabalha animação com os alunos através de aplicativos no celular. Ela relatou que as dificuldades para realizar o trabalho são "O tempo com alunos em sala de aula, e o déficit de recursos tecnológicos nas escolas. Com o projeto, a arte ganha visibilidade ampliando a visão profissional dos alunos", mas dribla os obstáculos, e a animação foi editada no aplicativo Picpac Stop Motion, sendo uma das mais votadas neste ano.

O ensino de Arte apresenta desafios diários aos professores dessa disciplina, "sabendo que não há caminhos seguros entre tecnologia e educação" (FABRO; HOFMANN, 2018, p.192), aceitaram a provocação de oportunizar situações de aprendizagens que envolvessem a arte e a tecnologia na criação de animações.

Os discentes refletem sobre aspectos formais, conceituais, técnicos e estéticos, aproximando a arte idealizada por eles "porque o que valeu foi à experiência de poder ficar mais perto da arte", depoimento da aluna 'GC' na premiação do Anima Barretos em 2013.

Esses caminhos percorridos pelos alunos e professores de Arte contribuem para que a linguagem da arte estreite as barreiras entre o Currículo Oficial de Arte e o repertório dos jovens, os quais, respondem a essas questões positivamente.

Os professores de Arte procuram criar situações de aprendizagens desafiadoras para os seus alunos, mas para isso precisam vivenciá-las. É válido lembrar, que muitas transformações aconteceram nas escolas nesses doze anos de festival, afinal, as mudanças de governantes e dirigentes, inevitavelmente são marcadas por alterações nas organizações estruturais das Diretorias de Ensino e unidades escolares.

Considero uma aventura o Projeto Anima Barretos, por estar carregado de vários momentos de tensão, entre outros motivos, o principal é devido as mudanças das políticas públicas na educação do Estado de São Paulo. Em função disso, foi necessário adequar o festival para que não terminasse.

O PCNP de Matemática no início do projeto ‘DP’ destaca que “a gente enfrentava todas as dificuldades que sempre foram muitas, mas que se resumiam, na minha opinião, em duas grandes vertentes: a vertente financeira e a vertente de quem torcia pra dar errado, infelizmente”, quanto a segunda vertente citada por ele, eu procurava não dar ouvidos, afinal existia duas coisas muito maiores em jogo, o trabalho dos professores de Arte e a aprendizagem dos alunos, e os dois estavam acontecendo de forma consistente com o Projeto Anima Barretos nas salas de aula das escolas.

Os recursos financeiros são fundamentais para a realização de qualquer evento que envolva a cultura, e a escassez desses, fez com que o festival que acontecia presencialmente, em três espaços: cinema, oficina de animação e túnel com frames da história da animação, se tornasse apenas on-line.

Medo e esperança se misturavam na execução do Anima Barretos, sempre rodeado por relações de poder. Corroborando com o pensamento de Safatle no qual:

Poder é, sempre e também, uma questão de promessas de êxtase e de superação de limites. Ele não é só culpa e coerção, mas também esperança de gozo. Nada nem ninguém consegue impor seu domínio sem entreabrir as portas para alguma forma de êxtase e gozo. Por isso, como sabemos desde Spinoza, metis e sper se complementam, há uma relação pendular entre os dois: “não há esperança sem medo, nem medo sem esperança” (SAFATLE, 2016, p. 20).

A etimologia da palavra esperança é construir, ir atrás, condição fundamental também para uma aventura, construir conhecimento e gerar mudanças. Safatle discorre sobre a conexão entre a ‘metis’ Deusa da prudência e do pensamento e ‘sper’ desespero; além desses sentimentos o êxtase e prazer também estiveram presentes no Projeto Anima Barretos.

O lúdico envolvido nas atividades e a participação dos alunos e professores em um trabalho colaborativo, que proporcionou reconhecimento dentro e fora da escola e ultrapassou o medo, trazendo esperança de formação profissional tanto para professores quanto para alunos. O Supervisor de Ensino ‘DN’, em resposta ao formulário on-line entende que,

Os órgãos centrais deveriam olhar com bons olhos projetos como o “Anima Barretos” pelo simples fato dele ser interdisciplinar. A Arte é o fio condutor, mas envolve História, Língua Portuguesa, Música, Fotografia, enfim, todas as disciplinas do E.F. e E.M. Além disso, envolve o trabalho em equipe, a colaboração, a solidariedade, valores fundamentais para uma vida em sociedade.

A SEDUC, durante alguns anos valorizou o Projeto Anima Barretos, mas com o passar dos anos o foco passou a ser unicamente as ações centrais da Secretaria.

Foi idealizado o projeto Mediação e Linguagem, pela SEDUC, sob a responsabilidade dos professores de Língua Portuguesa e da Sala de Leitura nas escolas, no qual os alunos transformam obras literárias em vídeos objetivando o desenvolvimento de habilidades de leitura e de escrita.

O PCNP de Guaratinguetá ‘DA’ foi Júri Técnico em algumas edições. O mesmo comentou a relação entre os dois projetos, “Eu vejo muita influência do Anima Barretos em projetos como o Mediação e Linguagem, mantido pelos órgãos centrais”. Algumas escolas cruzaram os projetos e inscreveram algumas animações com narrativas de livros. Procurando transpor as barreiras do Ensino de Arte, os professores desempenharam o trabalho de ‘escavador dos sentidos’, e flexibilização do pensamento que se dá ampliando o campo da realidade e o repertório cultural, construindo histórias com seus alunos descobrindo suas poéticas pessoais.

FRAME 7D - POÉTICA PESSOAL



Frame 53- Mamonas Assassinas, Anima Barretos 2011
Fonte: Acervo pessoal.

Desde os primórdios da animação, as invenções impulsionaram a criação. Hoje a tecnologia avança a cada segundo e é difícil acompanhar, mas os alunos são nativos digitais e precisam ter espaço para criar utilizando os recursos digitais na escola.

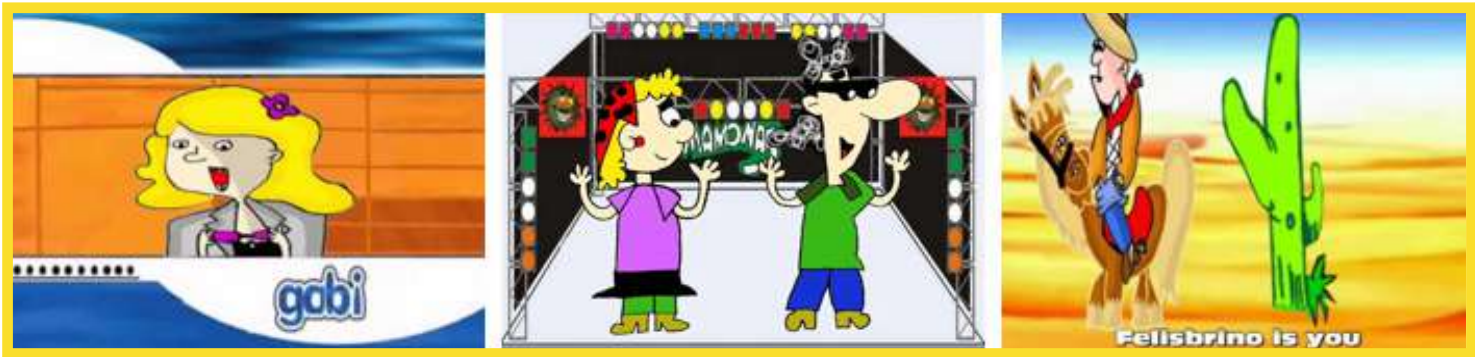
A observação e análise técnica das animações do ano anterior, realizadas na Orientação Técnica a cada início de ano, fez com que os docentes percebessem que era possível fazer algo diferente e que abarcasse as necessidades dos seus alunos para se expressarem.

As animações criadas pelos alunos, alinham-se ao Caderno do Professor - Arte do Ensino Médio do Currículo do Estado de São Paulo, 2º bimestre, que ressalta:

Poética pessoal é o modo singular de comunicar-se pela linguagem da arte. O aprendizado e o desvelar de uma poética pessoal só se dá por meio do fazer que vai acontecendo durante o processo de criação.

[...] neste caderno, tendo como foco a poética pessoal e/ou o diálogo de poéticas pessoais em processos colaborativos, espera-se que no percurso de experimentação aconteça a invenção poética dos alunos de tal forma que enquanto fazem a obra, inventam o modo de fazer, como dizia Pareyson (SÃO PAULO, 2008b, p. 10)

As poéticas pessoais dos alunos aparecem nas escolhas que os alunos precisam fazer durante o processo de criação das animações, utilizar a tecnologia ou não em determinados momentos, faz parte da técnica a ser empregada. O professor é um facilitador, apontando as possibilidades de confecção e edição das animações.



Frame 54 - Gabi Herpes, Manoel e Maria, Felisbrino, Personagens criados por 'DP'.
Fonte: Acervo pessoal.

Outra possibilidade do projeto, foi considerar o aluno um cineasta/artista que deixa sua marca na sua maneira de ver o mundo, as possibilidades de representar e expressar opiniões e olhares a respeito de temas recorrentes na mídia e ou pesquisados por eles, transformando e ressignificando as imagens por diferentes processos. Os alunos respondem a essas questões positivamente, refletindo sobre aspectos formais, conceituais, técnicos e estéticos (FABRO; HOFMANN, 2018, p.190).

O ex-aluno 'DP' é um aluno animador, domina a técnica de criar movimentos quadro a quadro, e criar personagens,

O festival do Anima significou muito pra mim, foi a oportunidade de mostrar os meus desenhos para as pessoas, como os Mamonas, da Gabi Herpes, dos meus personagens UG 'Felisbrino' e 'Jonhi' 'Tatarabino' que fiz para o "Idade da Pedra" e logo depois a segunda animação da "Idade da Pedra EM O Portal do tempo".

O aluno 'DP' desenvolveu uma técnica para a produção e edição das animações, ele

[...] faz os desenhos nos cadernos de desenho, escaneia a imagem, joga no programa Gimp para pintar e finaliza utilizando o programa de edição Pinnacle, ele passou por experiências fez testes e procurou o caminho para realizar as suas escolhas, ou seja, a autoaprendizagem (FABRO; HOFMANN, 2018, p.190).

A autoaprendizagem é desenvolvida através dos estudos e experiências, os professores orientam o trabalho, mas os alunos para alcançar os movimentos dos personagens, descobrem formas de fazer durante o processo de produção da animação.

O Stop Motion é uma técnica de animação que exige paciência, dedicação, e especificamente mexer com a massinha, exige habilidade e domínio do material e sutileza ao mudar o movimento, para não danificar o personagem.

O aluno 'GG' da E.E. Antônio Augusto Reis Neves, Olímpia/SP, criou os personagens em stop motion sob a orientação da Professora de Arte 'MIO', que relatou que "Ele é fera ao manipular a massinha". Em 2011 no 7º ano o discente cria os personagens da animação 'Boizim de Capim' (Frame 55), o tema folclórico faz parte da sua cultura, as escolas de Olímpia, cidade considerada a Capital Nacional do Folclore trabalham com conceitos folclóricos em todos os níveis de ensino.

[...] conceber a arte como experiência e a obra como relato aberto oferece-nos um ponto de partida privilegiado para melhorar a motivação dos estudantes para a educação artística, porque permite incluir, como objeto de estudo, os artefatos da sua própria cultura estética, promovendo, desse modo, uma maior integração entre suas experiências vitais de arte (AGUIRRE, 2009, p. 170).

A experiência do jovem com a linguagem da animação, demonstra o desenvolvimento da inteligência inventiva "para Bérgrson a invenção, em sentido forte, é sempre invenção de problemas e não apenas invenção de solução de problemas." (BERGSON apud KASTRUP, 2001, p. 17)". Ao se proporem a narrar uma história utilizando a animação, os alunos estão ao mesmo tempo criando e solucionando problemas.

Com uma temática mais adolescente, o aluno 'GG', agora na 2ª série do EM, inventou personagens para contar a história de um 'Encanto quebrado no último minuto' (Frame



Frame 55 - Boizim de Capim, Anima Barretos 2011
 Fonte: Acervo pessoal.



Frame 56 - Encanto quebrado no último minuto, Anima Barretos 2014
 Fonte: Acervo pessoal.



Frame 57 - O Auto da Barca do Inferno, Anima Barretos 2016
Fonte: Acervo pessoal.

56). Agora como ex-aluno, em 2016 faz uma participação na animação ‘O Auto da barca do Inferno’, baseada no livro de Gil Vicente. Moldando os personagens com massinha, o grupo fez uma adaptação da história para o projeto Mediação e Linguagem da SEDUC.

O Analista Sociocultural-Bibliotecário ‘FB’, responsável pelo projeto Mediação Linguagem com a PCNP de Língua Portuguesa na DE- Barretos, comentou a relação dos dois projetos

O Projeto Mediação e Linguagem, que pode ser casado com o Anima Barretos, uma vez que, no Mediação e Linguagem os alunos são incentivados a desenvolverem animações. Assim, vejo que o Anima Barretos pode ser o primeiro contato dos alunos com as ferramentas e teoria sobre animação. Além de proporcionar momentos de descontração durante a aprendizagem.

Ele acrescenta ainda que em sua “percepção, o Anima se dá de forma orgânica na escola, fazendo parte das ações desenvolvidas pelos professores de Arte durante o ano letivo e incorporados à rotina da escola.”

Na medida que as relações entre educação e tecnologia acontecem, os educandos deixam de ser consumidores passivos de animações para se transformarem em autores e criadores de imagens.

O filósofo Michel Serres no livro Polegarzinha (2013, p. 31), reflete sobre as mudanças na sociedade e quanto às

inovações.

Diante dessas transformações, sem dúvida é necessário inventar novidades inimagináveis [...]

Gostaria de ter 18 anos, a idade da Polegarzinha e do Polegarzinho, pois tudo tem que ser refeito, tudo tem que ser inventado.

As ações se tornam mais significativas quando o Polegarzinho e a Polegarzinha, participam da invenção “que perpassa o nosso cotidiano e que permeia o funcionamento cognitivo de todos nós, do homem comum.” (KASTRUP, 2001, p. 19).

Na E.E. Dr. Antônio Olympio, Barretos/SP, todos os anos é realizada a FAL-Feira Literária e é escolhido um autor como homenageado. Em 2017 foi o escritor Ziraldo, com o objetivo de atrair os alunos do Ensino Fundamental. O ex-aluno do Ensino Médio ‘IC’, criou uma animação utilizando o estilo de um jogo eletrônico, ele responde via Facebook.

O público hoje, na escola, a grande massa é do Ensino Fundamental, eles jogam bastante esse jogo, o Minecraft, eu peguei o estilo dos personagens e coloquei o visual dos personagens do Ziraldo.

Para fazer a animação eu pensei primeiro em fazer um resumo da história livro Menino Maluquinho em 30 segundos, é muito frame o programa que eu usei foi o Cinema 4D Max, eu tive que pensar o que ia falar na animação, como ia animar e os cenários que iria usar.



Frame 58- Menino Maluquinho, Anima Barretos 2017
 Fonte: Acervo pessoal.

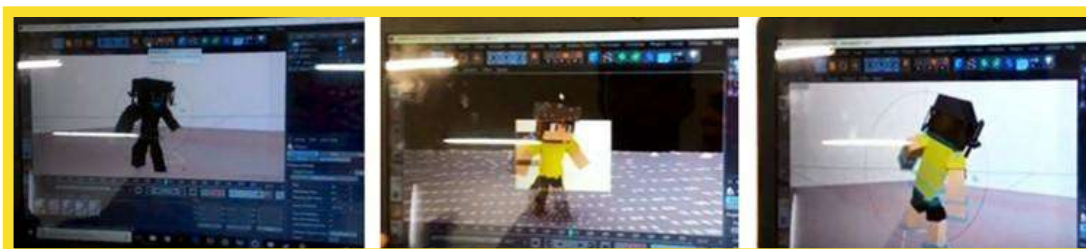


Figura 121- Fotos do notebook do aluno 'IC', Anima Barretos 2017
 Fonte: Acervo pessoal.

No dia da premiação, o aluno 'IC' relatou que falou com a Professora de Arte 'SR' que iria fazer uma animação com o tema do Ziraldo, mas que gostaria de se inscrever no Anima Barretos. A professora o orientou a criar e se inscrever no tema Livre. É possível perceber as escolhas que o aluno fez para contar a história de um livro em apenas 30', os detalhes dos cenários, cores, a narração e em especial os personagens montados em blocos quadrados, característica do jogo, e inclusive, colocando o logo do festival na tela do computador.

As qualidades poéticas que experimentamos em um trabalho de animação se originam da maneira na qual os animadores sintetizam suas sensibilidades criativas com a tecnologia da ilusão cinematográfica, as várias tecnologias de

ferramentas, métodos e mídias são parceiras no processo (BISHKO apud GRAÇA, 2006, p. 95)

A animação tem 690 frames, e foram utilizados os programas: Cinema 3D Max, para a criação dos personagens, a montagem foi pelo software After Effects, a edição final, inclusão de trilha sonora e a voz do próprio aluno, ele utilizou o software Sony Vegas.

É importante ressaltar, que o aluno 'IC' cursava a 3ª série do EM e o Técnico em Informática, preocupado com o mercado de trabalho, além de fazer estágio em uma empresa. Ele declarou que, mesmo com pouco tempo, era objetivo dele participar do Anima Barretos, levou três dias para inventar a animação e mais três para editar.

O anima é um projeto sensacional, onde motiva muito quem gosta da área artística, design, audiovisual (meu

caso), música e etc. O anima desperta o interesse do aluno a mostrar o seu melhor num projeto [...], atualmente os jovens não estão dando uma grande importância para a arte em si, estão perdido em outras coisas e quem se preocupa fica taxado de diferente.

O anima é um projeto que eu venho tentando buscar uma colocação legal desde 2014 e por fim 3 anos depois fui premiado como a animação mais votada perante o público, o anima é um projeto que não pode acabar, ainda mais com essa grandeza de reconhecimento que ele abrange para os alunos, eu se tiver oportunidade futuramente gostaria de participar pelo menos das premiações (nem que seja de penetra) para ver os trabalhos da nova geração.

O Anima Barretos procura diminuir a distância entre o que os alunos já conhecem e o currículo. O jovem 'IC' é muito seguro nas suas falas sobre o que espera para o seu futuro e a importância do Anima para ele, especialmente como reconhecimento do trabalho que ele realizou, o incentivo, talvez, para um futuro profissional do audiovisual.

No decorrer deste trabalho, adicionei vários frames de animações que mostram as poéticas pessoais de vários alunos. Abordei o assunto especificamente neste item, porque as poéticas dos alunos demonstram a importância da sequência de um trabalho didático, no qual professores e alunos se envolveram na criação de animações e se expressaram através da arte. Neste contexto, a Professora de Arte 'ET', no formulário on-line, destaca que “descobrimos novos talentos na escola”. O objetivo principal de um projeto realizado em escolas é sempre a aprendizagem, mas também incentivar os discentes a descobrir suas próprias habilidades e dar visibilidade a elas, no caso com o Festival Anima Barretos.

FRAME 7E: ULTRAPASSANDO FRONTEIRAS



Frame 59 - Animação em massinha!
Anima Barretos 2011.
Fonte: Acervo pessoal.

Os impactos transformadores na vida dos alunos, em alguns casos, ficavam evidentes. No projeto Anima Barretos, além da aprendizagem, os aspectos socioemocionais, o protagonismo juvenil, trabalho colaborativo e as relações entre as áreas do conhecimento ultrapassando as barreiras do modelo tradicional de ensino.

A PC da E.E. Profª Darcy Silveira Vaz, ligou no NPE e falou que o Anima Barretos tinha realizado uma mudança no comportamento de um aluno, que possuía muita dificuldade de relacionamento. A animação dele foi selecionada e ele a assistiu no estande do Anima Barretos em 2011, não recebeu nenhuma premiação, mas o fato de presenciar outras pessoas assistindo seu trabalho, foi o suficiente para a mudança. O aluno começou a fazer oficinas de animação para os discentes da escola no período contrário ao seu. A PC agradeceu o trabalho que estava sendo realizado, pois ela estava percebendo transformações dentro da escola.

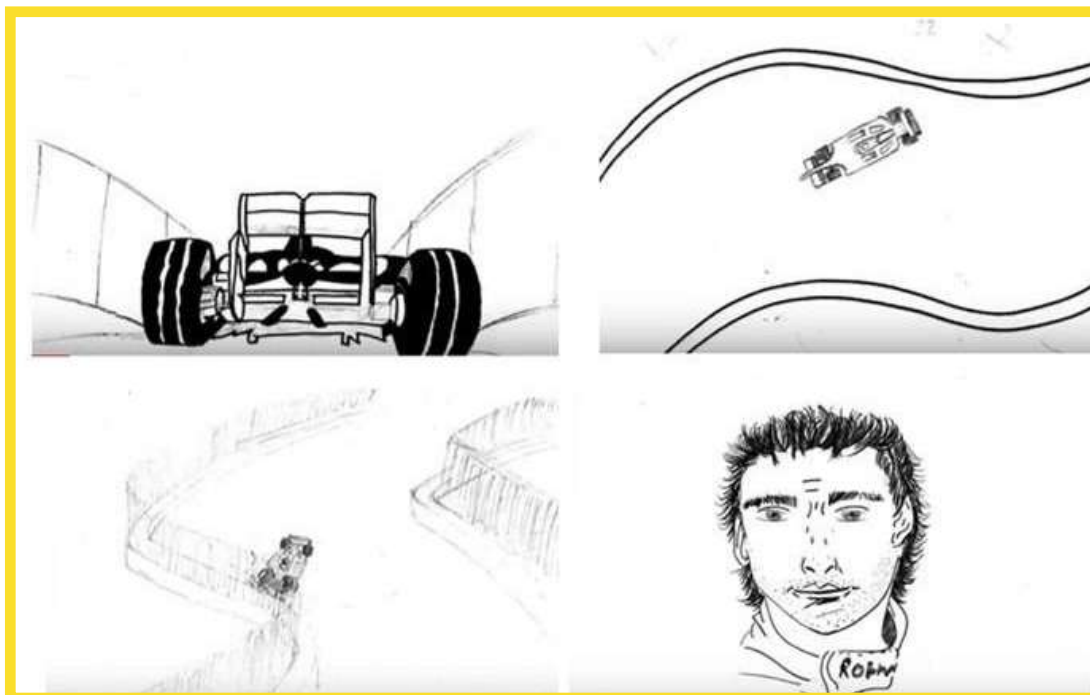
Esse não foi o único caso com as mesmas características. Um aluno da E.E. Cel. Silvestre Lima, Barretos/SP, também superou seus problemas de convivência em um grupo com mais cinco alunos que produziram uma animação com o tema Ayrton Senna, ele fez os desenhos, “Na escuta, o

sujeito se transforma, pois nela ele está aberto à experiência do outro, que o aborda, o interpela e, assim, se transforma.” (ALMEIDA, 2007, p. 88).

Em conversa pelo WhatsApp com a Professora de Arte ‘FB’ em 14/05/2020, ela considerou que “Ele tinha uma melancolia, a arte dele era tão sombria. Doía de olhar. Eu sentia nos traços, na cor”. A animação apresenta linhas e movimentos nervosos, angustiantes, assim como o sonho que Senna teve no dia anterior ao acidente (Frame 60).

Ayrton Senna estava tenso e revoltado com o que estava acontecendo na Formula 1, com os cortes nos itens de segurança, a morte de um piloto amigo, acidentes, “A câmera registrou sua testa franzida, o olhar calmo, resignado mas infeliz. A boca parecia querer falar alguma coisa, mas um herói só é herói quando tem compromisso com o absurdo. Era preciso correr, era preciso vencer, era preciso morrer” (CONY, 1994, p.1). A animação registra seu encontro com a curva Tamburello e termina fazendo referência ao filme Barão Vermelho (2010) com a frase “Heróis nascem, impérios caem e lendas resistem”.

A arte como instrumento de inclusão, instigou a aluna ‘JA’ da E.E. Dr. Wilquem Manoel Neves, Olímpia/SP,



Frame 60 - Um sonho real de Ayrton! Anima Barretos 2011
 Fonte: Acervo pessoal.



Frame 61 - O cão é o único amigo em quem o homem pode confiar, Anima Barretos 2013
 Fonte: Acervo pessoal.



Frame 62 - Adote um gato, Anima Barretos 2011
 Fonte: Acervo pessoal.

deficiente visual-baixa visão a participar do Anima Barretos. A sua vontade de ter experiências com a arte, de se expressar, com a animação ‘O cão é o único amigo em quem o homem pode confiar’ (Frame 61). A jovem montou o roteiro e desenho, a Professora de Arte ‘FM’ relatou que a jovem orientava os colegas, era exigente e escolheu inclusive a trilha sonora.

Na E.E. Dr. Antônio Augusto Reis Neves as alunas DHA (paralisia cerebral) e JDC (síndrome down) participaram de toda produção de uma animação, como roteiro da história, cenários e fotos. A Professora de Arte ‘MIO’, ressaltou o interesse e empenho de ambas no desenvolvimento de todas as etapas da animação. Podemos observar que as alunas deficientes, puderam se expressar por meio da criação da animação (Frame 62).

Assim como Amy Winehouse, Michel Jackson, surgiram como temas surpresas, a pessoa com deficiência foi tema em várias animações, como por exemplo a animação ‘A conquista de seus ideais’ desenvolvida pela E.E. Alexandre de Ávila Borges, Jaborandi/SP, que narra o sonho de um garoto de montar e ganhar a medalha, usando a técnica do desenho e repetição de quadros, a animação tem poucos segundos, mas consegue a ilusão do movimento (Frame 63). Da mesma forma, um grupo de alunos da E.E. Profª Dalva Lellis, Guaira/SP, criou a animação ‘Deficientes também sonham’ narrando a história de um deficiente em uma pista de corrida ultrapassando os obstáculos da vida, com a trilha sonora do Tema da Vitória (Frame 64).

Ao idealizar o Projeto Anima Barretos, procurava caminhos para demonstrar que é possível trabalhar a linguagem cinematográfica na sala de aula e que os alunos poderiam ser produtores e não apenas consumir e assistir passivamente os filmes.

A Professora de Arte ‘FB’ respondeu no formulário on-line sobre a importância do Anima Barretos para o ensino de Arte, afirma que é “Demais, é a linguagem que fala diretamente com os alunos do Ensino Fundamental ao Médio. Eles adoram! Eles tem a oportunidade da criação, da expressão e da crítica, é fantástico!”. Percebe-se que esta professora proporcionou experiências significativas com a animação estreitando espaços entre o currículo escolar e a

cultura dos seus alunos.

Não podemos esquecer que, para poder pensar artisticamente, é preciso pensar criticamente, ou seja, analisar o que nos é apresentado e que posições vamos tomar em frente a isso. O conhecimento de vários processos e procedimentos de produção artística é essencial, não como fim em si mesmo, mas como meio de ver, expressar, produzir e ensinar Arte (PIMENTEL, 2007, p. 291).

A crítica é um fator importante no processo de criação das animações. ‘FB’ trabalhou com alunos do EF e EM e destacou um grupo de alunos críticos e criativos do 3º ano do Ensino Médio da E.E. Cel. Silvestre de Lima. Em conversa pelo WhatsApp em 15/05/2020, declarou “Sabe, aquele grupo de meninos, era um grupo especial, todos se deram muito bem”.

No Brasil de 2013, o povo foi às ruas reivindicar mudanças por um país melhor, “lutar por tudo abrir espaço para tudo, e foi essa a característica que marcou os movimentos desde a segunda (17), a pluralidade e diversidade de focos e de modos de nos manifestar.” (WOWCZYK; LEMOS, 2013) Como já citado neste Frame, os acontecimentos que são destaque na mídia acabam virando temas de animações, como foi Michel Jackson e Amy Winehouse. Neste ano foi a política que virou tema (Frame 65).

Nos encontrávamos num cenário político inquietante, e um grupo de alunos criaram uma animação intitulada “O gigante acordou”, o que me deixou tremendamente orgulhosa, de ver o talento dos meus alunos, tanto na arte quanto na crítica! Seres pensadores!!! Foi incrível!

Transformar as experiências e as informações em conhecimento requer reflexão, professores abertos e mediadores dessa construção, porque “é necessário haver relações entre os conteúdos escolares e as experiências de vida de alunos/as.” (ALMEIDA, 2007, p. 102).

A 2ª Camada da minha Pele Pedagógica, a Professora de Arte retorna no Frame 8, no qual, descrevo a minha experiência com o cinema de animação na sala de aula, no IFB Campus Planaltina, no 2º semestre de 2019.



Frame 63 - A conquista de seus ideais, Anima Barretos 2011
 Fonte: Acervo pessoal.



Frame 64 - Deficientes também sonham, Anima Barretos 2011
 Fonte: Acervo pessoal.



Frame 65 - O Gigante acordou. Anima Barretos 2013
 Fonte: Acervo pessoal.

FRAME 8
PELE PEDAGÓGICA
1ª CAMADA, O RETORNO



FRAME 8A: ANIMAÇÃO NO IFB CAMPUS PLANALTINA

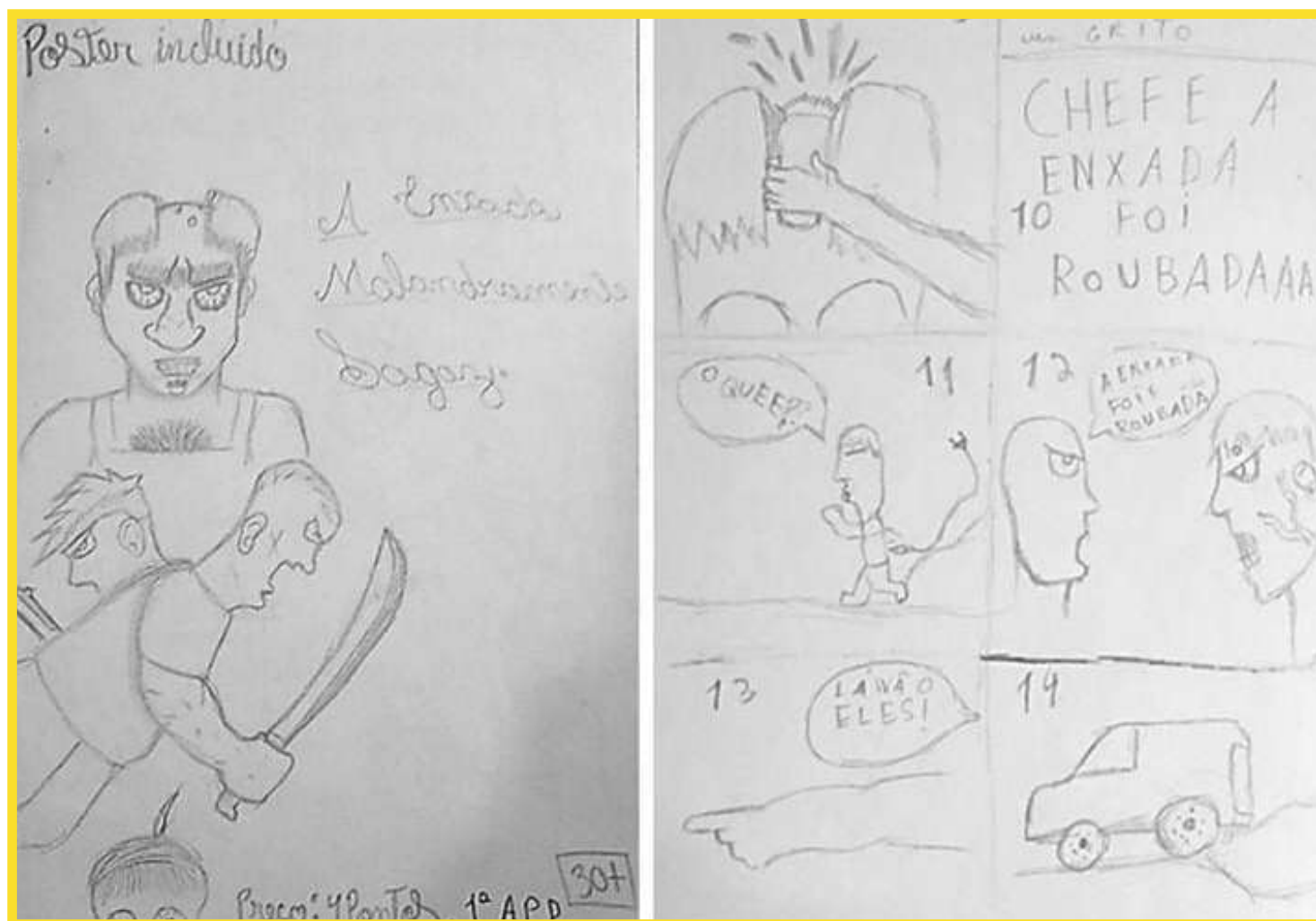


Figura 122 - HQ A enxada malandramente sagaz, 2019
Fonte: Acervo pessoal.

Sempre pensei em como seria se eu estivesse em sala de aula? Quais seriam as minhas dificuldades e facilidades? Como seria a minha sequência didática para o trabalho com animação em sala de aula? Em 2019, vivenciei o retorno da minha 2ª Camada da Pele Pedagógica: a Professora de Arte.

No segundo semestre de 2019, ministrei aulas de Arte no curso Integrado em Agropecuária do Instituto Federal de Brasília - IFB Campus Planaltina, onde os alunos cursam o EM e o Técnico em Agropecuária em 3 anos. O campus é uma fazenda e foi a oportunidade de vivenciar com os alunos a produção de animações, com o objetivo de produzir

audiovisuais sobre assuntos estudados pelos discentes do campo.

As aulas eram em substituição para os alunos da 1ª série. Ao planejar as aulas, sabia da necessidade do Laboratório de Informática. Conversei com o Diretor Acadêmico e com a Coordenadora, expliquei o trabalho que estaria desenvolvendo e da necessidade de alguns programas instalados para a utilização pelos alunos. Solicitaram que eu enviasse um e-mail com o nome dos programas que eles iriam falar com o Departamento de Informática do Campus e em breve me dariam a resposta. Expliquei que iria demorar um mês para utilizar os programas, pois iniciaria o trabalho

com História em Quadrinhos (HQ).

A HQ é um gênero que os alunos se identificam. Com o título 'Da HQ à Animação', estruturei a sequência didática baseada em um material elaborado por mim e pelo PCNP de Guaratinguetá 'DA' em 2012, sobre animação para as Escola de Tempo Integral de São Paulo (ETIs).

Organizei as aulas apresentando os seguintes conteúdos: Características e Elementos de uma HQ e HQs que se tornaram Desenhos Animados. Os alunos criaram HQs em grupos, com temas relacionados aos estudos agropecuários, utilizando suas características e elementos em suas narrativas.

Como a Amazônia estava queimando na época e a escola discutia as influências no Meio Ambiente, organizando rodas de conversa na sala de aula e palestras, principalmente porque existe o curso de Agroecologia no Campus, solicitei

que criassem uma Tirinha com o tema 'Amazônia'.

As HQs criadas pelos alunos, abordaram desde problemas reais estudados nas disciplinas técnicas do curso até a criação de heróis em forma de ferramentas utilizadas no trabalho no campo, como a HQ com o título 'A enxada malandramente sagaz' dos alunos 'RK, MD, ER, FD' do 1º D (Figura 125).

Para iniciar o trabalho com animação, perguntei quais animações eles gostavam, as atuais e antigas, foram citadas: animês, 'Pica-pau', 'Irmão do Jorel', 'Estorietas Assombradas', entre outros. Apresentei primeiramente a história da invenção do cinema. Os irmãos Lumière e a história da animação com os brinquedos ópticos. Exibi animações que fazem parte dessa história e algumas produzidas pelos alunos de Barretos e região, apontando técnicas, personagens, trilha sonora, planos e enquadramentos.

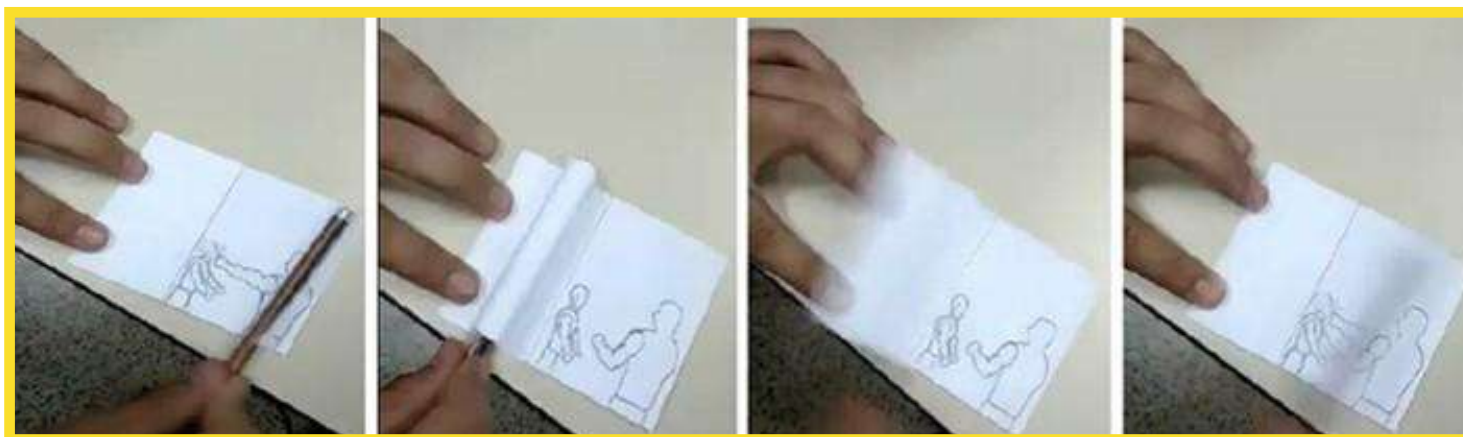


Figura 123 - Folioscópio, 2019
Fonte: Acervo pessoal.



Figura 124 - Planos: Detalhe, Contra-Plongée, Médio e Grande Plano Geral, 2019
Fonte: Acervo pessoal.

Os alunos criaram um folioscópio e se divertiram muito ao ver a ilusão do movimento aumentando a velocidade da caneta, em apenas dois desenhos, filmei alguns dos trabalhos, por exemplo o folioscópio criado pelo aluno 'JC' do 1º A (Figura 124).

O objetivo desta experiência era alertá-los sobre a importância do tempo de cada frame em uma animação. Para aprofundamento dos conhecimentos, apresentei os Elementos Narrativos do Cinema: Planos e Enquadramentos utilizando imagens de filmes. Depois dividi os alunos em duplas e eles saíram pela escola para fazer fotos com o celular (Figura 123) e um vídeo como os de George Méliès com a câmera parada, no caso o celular.

Os alunos realizaram análises das HQs criadas no

início do trabalho, quando ainda não havia explicado sobre os elementos da Linguagem Cinematográfica, procurando identificar os planos e enquadramentos utilizados. Enviei um arquivo no grupo do WhatsApp da sala e foi interessante eles perceberem que utilizaram alguns elementos sem os conhecer. Expliquei que eles utilizaram alguns elementos por estarem em contato com diversos tipos de imagens, as estáticas e as em movimento.

Na sequência, em grupos, criaram a história e o storyboard, planejando falas, trilha sonora, planos, enquadramentos e como iriam fixar o celular para fazer as fotos. Enviei um arquivo com exemplos de storyboards. Os grupos tinham liberdade para criar o seu roteiro, com foco no tema Agropecuário, mas não sei se por muitos alunos residirem em

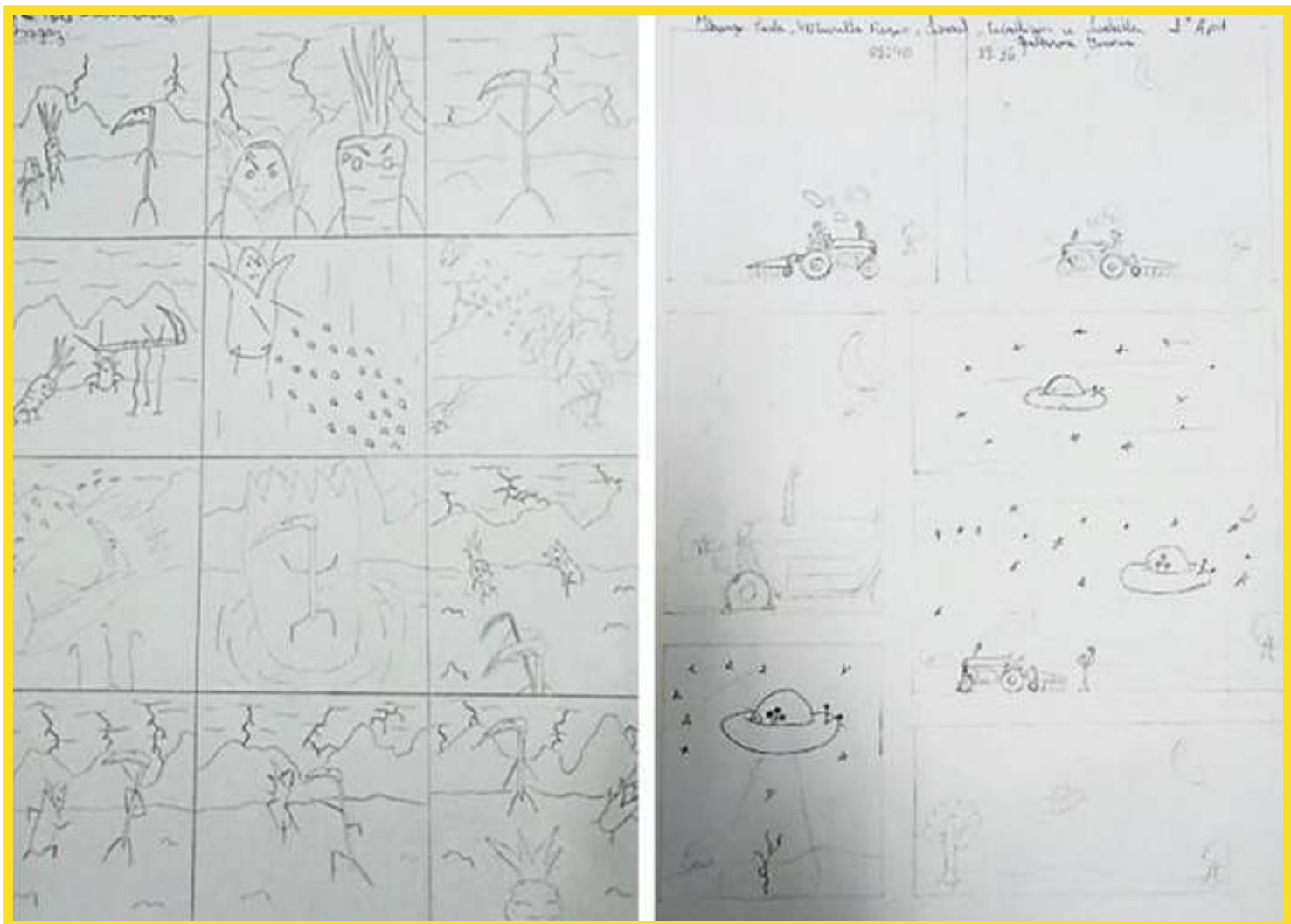


Figura 125 - Storyboards das animações Uma foice malandra e Fazendeiro e os Alienígenas, 2019
Fonte: Acervo pessoal.

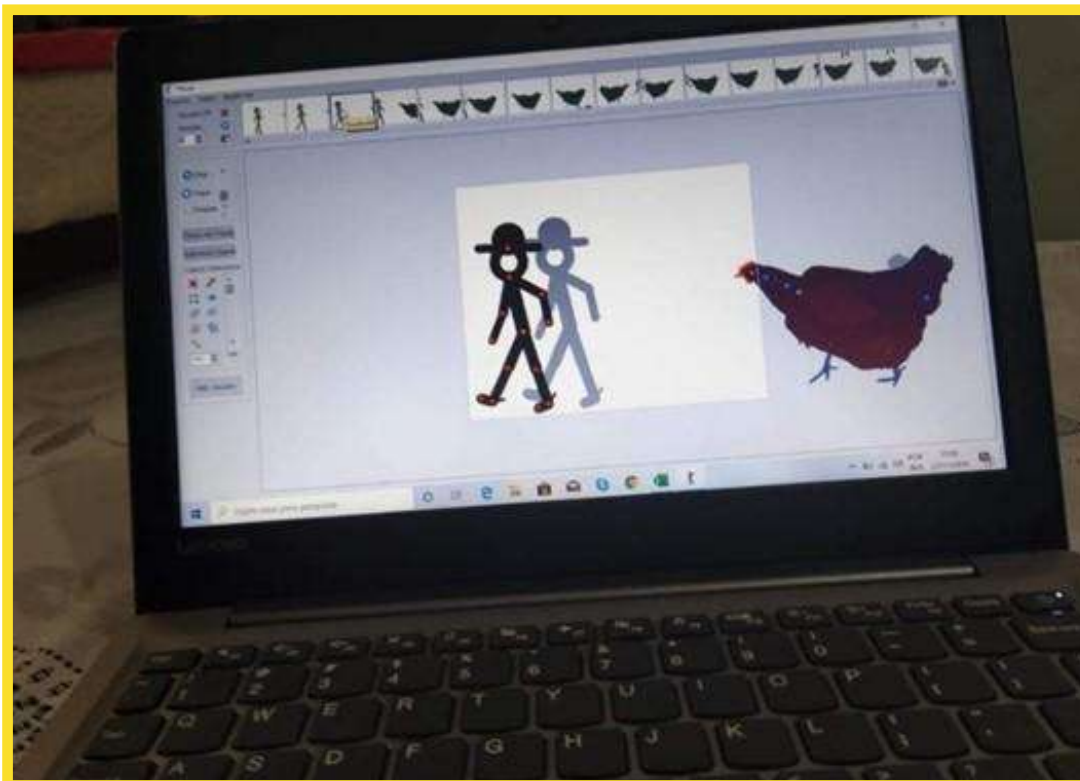


Figura 126 - Edição da animação 'Deu a loca na galinha', 2019
Fonte: Acervo pessoal.

Goiás, o assunto surpresa foi Discos Voadores e fazendeiros sendo abduzidos. Planaltina fica a duas horas da Chapada dos Veadeiros, inclusive, na cidade de Alto Paraíso de Goiás, tem um aeroporto e oficina para Disco Voador.

Cheguei a um momento importante do trabalho, falar sobre programas de edição. Perguntei sobre a resposta do Departamento de Informática e foi o que eu já imaginava, disseram que não poderiam ser instalados programas pagos, havia solicitado o Movie Maker (Windows) ou Pinnacle (versão free).

Lembrei das reclamações dos professores quanto a dificuldade de usar as SAIs das escolas e dos alunos da Professora de Arte 'MIO' que diziam que "trabalhar com imagem não é a mesma coisa que usar o word". Fui pessoalmente conversar com os responsáveis pelo Departamento de Informática, expliquei que poderia ser qualquer programa de edição, pois gostaria de explicar detalhes de edição para os alunos. O rapaz, com total má vontade, respondeu que "não sabia nada de edição, e que não poderia me ajudar"; diante disso, a solução estava na Polegarzinhas e Polegarzinhos utilizarem o celular e os que possuísem notebooks poderiam utilizá-los na minha aula.

Os alunos haviam me alertado que as tecnologias no Campus estavam obsoletas, que só a sala do Professor de Informática funcionava e só ele a utilizava. Enfim, expliquei para eles que iríamos usar programas de celular e quem pudesse editar em casa, apresentado o Programa Movie Maker no data show para explicar o básico de como editar as animações: storyboard, linha do tempo, importar imagens, sons, criar títulos e créditos, ferramentas de qualquer programa de edição.

Foi enviado um arquivo com sugestões de outros programas de edição de vídeos e alguns específicos para celular no grupo do WhatsApp da sala. Por esse canal os alunos perguntavam suas dúvidas, enviavam vídeos para que eu desse sugestões e dicas para melhorar a técnica.

O grupo dos alunos, 'MS, MN, MC, NS, FM, JP', do 1º C, abordou como tema em sua animação 'A colheita', utilizando massinha, fizeram os implementos agrícolas (Frame 66). Os alunos levaram tempo para dominar o material, pois a massinha secava e eles tinham que refazer os tratores. Utilizaram o aplicativo para celular Lomotif, e tiveram a ideia brilhante de colocar um outro celular como plano de fundo com uma paisagem rural, para tirar as fotografias.

Vários grupos seguiram o caminho e transformaram sua HQ em Animação. Destaco a HQ 'A foice malandramente sagaz', dos alunos 'RK, MD, ER, FD' do 1º D, transformada em 'A foice malandra' (Frame 67). O grupo conseguiu dividir as tarefas e trabalhou de forma colaborativa. O áudio da voz dos personagens foi gravado no celular, em um momento que a sala estava vazia.

O trabalho com os alunos de um curso, que aparentemente não tem nada a ver com arte, apresentou muitas surpresas como por exemplo o aluno 'MD', um dos autores da animação 'A foice malandra'. Na avaliação sobre o trabalho realizado e os conteúdos abordados nas aulas, disse que gostou de fazer: "O desenho e movimentação, fazer cenários, é que meu sonho é trabalhar nessa área."

A experiência vivida no IFB Campus Planaltina, resultou em 15 animações finalizadas, ratificou a importância de realizar trabalhos utilizando a tecnologia na sala de aula. Muitos alunos usam o celular na escola, mas para pesquisa ou fazer trabalhos em slides como os que recebi com as fotos dos planos e enquadramentos, via WhatsApp. Usar como um recurso expressivo foi a primeira vez, o aluno 'RK' explicou a experiência e a divisão do trabalho no grupo.

Foi um trabalho complexo e extremamente divertido, pelo fato de nunca ter feito nada parecido. [...] os que participaram ativamente foi eu (RK), ER e MD, com as respectivas funções, Elias criou o roteiro, fez os designers dos personagens, e participou na dublagem do milho, MD ajudou na criação do roteiro, nos designers dos personagens e fez a dublagem da foice, eu/RK editei o vídeo, dublei a cenoura, tirei as fotos usadas na animação e as animei. O mais interessante é a parte de tirar fotos, já que tem que ter um enorme cuidado ao mexer as figuras no estilo de animação do stop motion, após isto ver o resultado editado é muito satisfatório, já que se tem um trabalho muito grande. Foram 200 fotos utilizadas no produto final, mas foram de 300 a 400 fotos tiradas.

Como o aluno 'RK' relatou, o grupo dividiu os trabalhos; porém, um integrante não participou e eles ficaram muito bravos. Fizeram a avaliação relatando as tentativas de

que todos colaborassem para que o trabalho ficasse pronto. Realizar trabalho em grupo é sempre um desafio. Durante o processo eu passava nos grupos para analisar em qual etapa estavam e fazer os alinhamentos necessários.

A maioria dos grupos terminou a animação, mas outros não conseguiram devido aos problemas de organização e responsabilidade por parte de alguns dos integrantes em realizar suas funções. O trabalho colaborativo e as experimentações, colaboram para o desenvolvimento e a utilização das tecnologias digitais nas escolas, pois o mundo do trabalho irá requerer essas características dos nativos digitais.

Não houve tempo para a realização de um festival, mas as animações foram exibidas na reunião dos professores no planejamento em janeiro de 2020 e na TV de entrada do IFB Campus Planaltina.

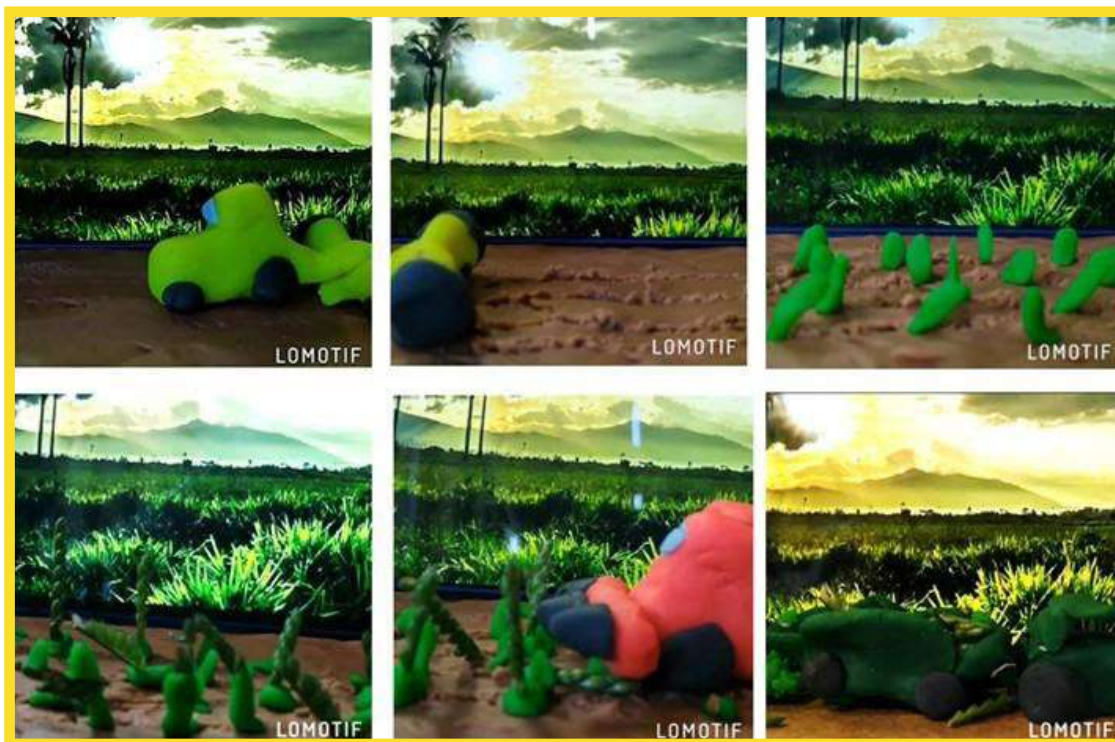
Neste trabalho procurei aproximar o currículo dos alunos do Curso Técnico de Agropecuária com a Linguagem da Animação, tão próxima de qualquer jovem em qualquer lugar do mundo, inclusive em uma fazenda escola.

O narrador e

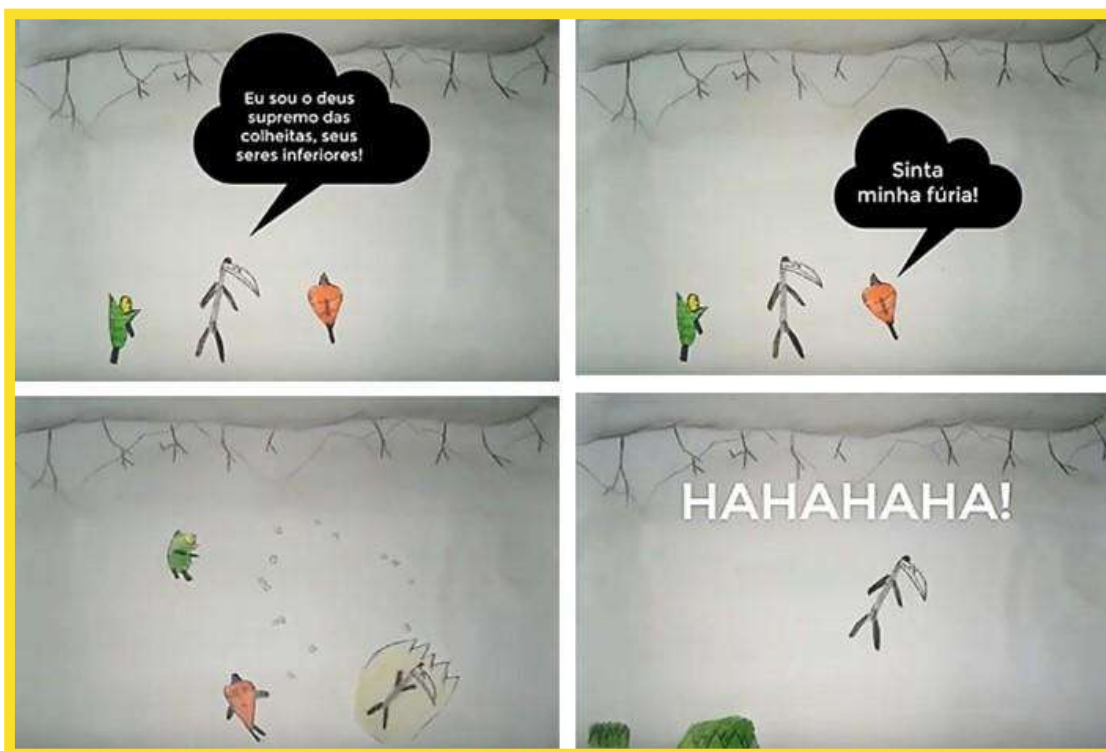
A narrativa, que durante tanto tempo floresceu num meio artesão – no campo, no mar e na cidade –, é ela própria, num certo sentido, uma forma artesanal de comunicação. [...]. Ela mergulha a coisa na vida do narrador para em seguida retirá-la dele. Assim, imprime-se na narrativa a marca do narrador como a mão do oleiro na argila do vaso (BENJAMIN, 1994, p. 221).

Procurei deixar a minha marca pessoal, ao criar a narrativa da história do Projeto e do Festival Anima Barretos com as três camadas da minha pele pedagógica, os professores de Arte, a História da Animação Brasileira e os Animadores, as mudanças tecnológicas e a aprendizagem da Polegarzinha e do Polegarzinho.

Uma história complexa, mas importante para vislumbrar práticas pedagógicas e experiências estéticas com o audiovisual na sala de aula, seja ela física ou virtual, diante de todas as rupturas do pós 2020.



Frame 66 - A colheita, 2019
 Fonte: Acervo pessoal.



Frame 67 - A foice malandra,
 2019.
 Fonte: Acervo pessoal.



**FRAME
FINAL**

FRAME FINAL

A 3ª Camada da minha Pele Pedagógica a Pesquisadora perpassou todas as outras, a Professora de Arte e a Formadora de Professores, sempre a procura de entender os processos de ensino e aprendizagem. Avançar era o objetivo, mesmo com obstáculos às vezes pedagógicos, institucionais, financeiros ou interpessoais. Desse caminho nasceu esta Autobiografia Pedagógica na junção de todas as camadas da minha pele.

Falar de alguma ‘coisa’ que se viveu tão intensamente quanto foi o Festival Anima Barretos, não foi fácil. Narrar determinada ação e deixar outras, fazer escolhas; no entanto, elas foram efetivadas e espero ter realizado a compilação desses 12 anos de um projeto pedagógico que vislumbrava ações com a Linguagem da Animação na sala de aula. O projeto apresentou inúmeros desafios a cada ano, metas foram alcançadas, com o compromisso principal dos professores de Arte e posterior envolvimento de professores de outras áreas do conhecimento, muitas surpresas e superação de adversidades.

Neste Frame Final vou responder às perguntas sobre essa pesquisa que constam no Frame a Frame: Introdução desse trabalho. Além disso, refletir sobre alguns assuntos relevantes que permearam todo trabalho.

REGISTRO E METODOLOGIA GUARDA-CHUVA

Durante os doze anos de encontros com professores, alunos, gestores, entre outras pessoas que fizeram parte dos caminhos trilhados pelo Anima Barretos, o registro foi essencial para que essa história pudesse ser narrada. Assim como os artistas fazem seus portfólios registrando seu percurso, eu organizei portfólios do Festival Anima Barretos físicos e digitais, eles me fizeram refletir sobre todo conhecimento apropriado pelos professores, alunos e por mim, na construção de significados, avaliações e possíveis reconstruções.

Os portfólios, possibilitaram olhar para as dificuldades, propor intervenções e apontar caminhos durante todo processo vivido, tanto nas escolas, como na organização geral do festival. Neste processo, procurei estar aberta e ler as entrelinhas em um processo investigativo, no qual as pistas apareciam também no diálogo com os docentes e alunos,

revendo as práticas pedagógicas para propor situações de aprendizagens, que abarcassem o ensino do audiovisual nas escolas.

As tecnologias foram fundamentais para a realização das comunicações e o recebimento de histórias para essa pesquisa por meio do Facebook, WhatsApp, e-mails e formulários on-line. O virtual tornou possível o encontro da pesquisadora e tantos coautores dessa pesquisa como os Professores de Arte, PCs, Dirigentes, PCNPs, ex-alunos e pessoas que colaboraram nas mais diversas formas durante os anos do projeto Anima Barretos.

Nesse sentido, a metodologia ‘guarda-chuva’ foi fundamental para que essa pesquisa fosse realizada. A utilização de várias formas de pesquisa, em especial, a Autobiografia proporcionou lembrar, recriar as estratégias vivenciadas e narrar essa história. As Histórias de Vida apontaram o conhecimento de si e o contexto biográfico pedagógico, tanto meu quanto dos professores de Arte.

A pesquisa Qualiquantitativa proporcionou olhar para os anos de realização do projeto quanto ao seu desenvolvimento subjetivo e ao número de animações realizadas pelos alunos durante os anos de sua realização e para finalizar a PEBA, visando o desenvolvimento da cultura visual.

Relembrando o jogo ‘guarda-sol’ citado no Frame 2 e diante de todas as incertezas experimentadas nos 12 anos de projeto e nos 4 anos dessa pesquisa, como diz a gota 8 ‘o pesquisador recomeça, sistematiza, faz escolhas e desatina também’.

COMO DIMINUIR O ABISMO ENTRE EDUCAÇÃO E TECNOLOGIA NO DIA A DIA DA SALA DE AULA, VISLUMBRANDO POSSIBILIDADES DE SOLUÇÕES, ESPECIFICAMENTE NAS AULAS DE ARTE?

Os principais objetivos do Projeto Anima Barretos, eram demonstrar o potencial da linguagem da animação como instrumento didático e que os Professores de Arte trabalhassem com a arte e a tecnologia, para tanto, primeiramente era necessário fortalecer o Grupo de Professores de Arte da DE- Barretos.

Como? Construindo vínculos com os Professores de Arte. Criar vínculos com os professores foi fundamental

para que eles tivessem segurança e confiança para abrir-se a correr riscos, compartilhar experiências e comunicar-se. Esses vínculos foram construídos tanto entre 'eu e os professores', como entre um 'professor e outro'.

Neste contexto, mais dois fatores foram essenciais nesse processo, a motivação intrínseca e a proatividade. Para desenvolver o projeto era fundamental, que o professor de Arte tivesse autonomia para agir, tomar iniciativa e ser ousado.

Os professores ressaltam a importância da troca de experiência com os colegas, troca essa que alavanca possibilidades, tira dúvidas e proporcionavam ideias para aqueles mais resistentes quanto à tecnologia. As trocas de experiências instigaram as contaminações das práticas entre os professores e alavancaram o trabalho colaborativo nas escolas.

Os professores de Arte estavam abertos a trocar experiências com seus pares e com os alunos, os quais, se viam como agentes da sua aprendizagem, tomando decisões sobre como realizar as animações.

Compreender como outros docentes trabalharam, e as análises técnicas das animações nos encontros, conscientizaram os professores sobre sua própria metodologia. Percebe-se a ampliação da capacidade de autonomia do Professor de Arte ao mediar o encontro de seus alunos com a arte e a linguagem da animação, provocando ressonâncias em professores de outras disciplinas.

Os docentes que fizeram parte do Grupo de Professores de Arte de Barretos, reescreveram suas práticas pedagógicas e a história do ensino de Arte em suas cidades no interior do estado de São Paulo, aprenderam a transitar entre o mundo real e o virtual.

Em suas respostas nas avaliações das capacitações, via formulário on-line, nas conversas via Whatsapp, Facebook, é possível identificar narrativas de aprendizagens, reflexões sobre a 'sua' prática e dos colegas, críticas sobre o sistema educacional, trajetória na educação, de descobertas e principalmente de liberdade para falar o que pensam.

Concomitante a isto, elucidou possíveis dúvidas quanto ao professor, ser ou não, necessário quando a tecnologia é utilizada na sala de aula. Ao contrário, os docentes instituíram relações de diálogos que propiciaram a pesquisa e o protagonismo dos alunos. Os professores de Arte,

estavam abertos a passar das incertezas diárias do trabalho docente, para descobertas provisórias que fazem parte da vida profissional do professor.

QUAIS SÃO AS FACILIDADES E DIFICULDADES ENCONTRADAS PELOS PROFESSORES DE ARTE PARA DESENVOLVER O TRABALHO COM A TECNOLOGIA NAS ESCOLAS PÚBLICAS DE BARRETOS E REGIÃO?

Os professores destacam que a gestão de algumas escolas colaboravam e incentivavam o trabalho com a animação na escola. No entanto, em outras unidades escolares a gestão dificultava as ações com o projeto, nesses casos os professores foram resilientes e realizaram o trabalho.

O componente curricular Arte tem duas aulas por semana, sendo assim, o tempo com os alunos em sala de aula, era outra dificuldade, os professores relatam que isso era superado com a vontade dos alunos em fazer o trabalho e a utilização de outros espaços das escolas e horários, além da aula normal.

Os recursos tecnológicos das escolas é uma dificuldade desde o início do projeto. Vivenciei essa dificuldade em 2019, quando trabalhei com animação no IFB, contudo, o celular se tornou uma ferramenta de expressão e criação de animações, com aplicativos que simplificam o processo. No entanto, as necessidades hoje não são só computadores, mas principalmente uma internet em que os aplicativos possam funcionar.

A troca de saberes entre os alunos e professores facilitava o trabalho, diversos docentes relatavam a importância dessa relação. É importante ressaltar, que uma professora de Arte em 2013, utilizou o aplicativo WhatsApp para se comunicar com os alunos sobre as animações, foi criticada por docentes da escola, e hoje, com a pandemia e as aulas remotas todos estão utilizando o aplicativo.

Os professores relatam que fazer as animações nas capacitações, proporcionava que eles antecipssem futuras dificuldades nas escolas.

COMO ACONTECE A MEDIAÇÃO CULTURAL DO PROFESSOR NO PROJETO ANIMA BARRETOS?

O professor mediador organiza, facilita, motiva, faz boas perguntas, cria vínculos com seus alunos, mas também

questiona as suas certezas para mudar as suas metodologias na sala de aula e ampliar o olhar dos alunos quanto às imagens frame a frame.

O professor de Arte é o escavador dos sentidos instigando os alunos à criação, proporcionaram a mediação na aquisição da linguagem cinematográfica, incorporando as necessidades dos seus alunos para se expressarem criando animações.

O trabalho com a produção de animações pelos alunos, organizado pelos professores de Arte nas escolas, foi fundamental para o crescimento estético, crítico e técnico dos alunos que participaram das edições de 2007 a 2018.

A proposição de temas diversos instigou a pesquisa e o tema livre possibilitou que os discentes pudessem falar sobre qualquer assunto da sua própria cultura ou da cultura mundial. Ampliou o conhecimento dos alunos, e os professores de Arte foram os mediadores desses processos educativos.

QUAIS PROCESSOS EDUCATIVOS SÃO DESENCADEADOS DURANTE AS CRIAÇÕES DAS ANIMAÇÕES PARA O FESTIVAL ANIMA BARRITOS?

Os professores de Arte relatam que os alunos são proativos, pesquisam, criam e se relacionam, são solidários e colaborativos durante o processo de criação. Em face disso, percebem a evolução dos educandos quanto a criatividade, planejamento, abstração e síntese.

O movimento de assistir as animações, analisar, produzir e refletir sobre o processo, proporcionou aos alunos e professores maior aprimoramento no processo de criação e produção das animações.

O desenvolvimento das animações propiciaram relações entre os processos colaborativos, as poéticas pessoais individuais, dos grupos e a ampliação do repertório dos educandos, através da mediação cultural dos professores nas análises das animações a cada ano. Além de abordar diferentes assuntos e técnicas, articulam caminhos para processos educativos com meios contemporâneos, a aventura do processo criador e o conhecimento em uma aprendizagem que usa a tecnologia na escola.

O pensamento curricular em Arte utilizando as tecnologias propicia a professores e gestores compreender o universo da cultura jovem, suas formas de se expressarem,

afinal, perpassam toda vida escolar e seu desfecho cognitivo, formas de pensar e agir para a chegada na vida adulta, dentro da escola.

É importante ressaltar, a forma como o projeto Anima Barritos, ultrapassou as fronteiras desenvolvendo o trabalho colaborativo, a interdisciplinaridade e a transdisciplinaridade nas escolas, com envolvimento de professores de outras áreas do conhecimento. O projeto aprimora além dos aspectos artísticos, desenho (físico ou virtual), luz e sombra, cor, modelagem, entre outros, assim como a leitura, escrita, a matemática, a física e outras disciplinas quando o assunto era solicitado, fazer relações entre as disciplinas amplia o conhecimento,

Os PCs tinham outro olhar para o projeto, o de dentro da escola, assim percebiam o desenvolvimento de Competências Socioemocionais durante a produção das animações. Atitudes como autogestão, resiliência, engajamento com os outros, persistência, autoconfiança e curiosidade para aprender eram evidentes durante o processo de fazer uma animação, competências fundamentais para o cidadão do século XXI.

COMO OS ALUNOS UTILIZAM A TECNOLOGIA EM SUAS POÉTICAS PESSOAIS NA CRIAÇÃO DE ANIMAÇÕES NAS AULAS DE ARTE?

A tecnologia é utilizada nas animações desde a sua criação no início do século XX. Os alunos ao planejar e imaginar a sua animação, pensam também em quais serão as ferramentas tecnológicas e as formas possíveis para transformar as ideias em imagens em movimento em um século digital.

Para editar as animações, os alunos escolhem os softwares para renderizar as imagens, efeitos, trilhas sonoras e vozes, e assim, os alunos estão em contato com as tecnologias para dar vida aos personagens, e contar uma história real, imaginada por eles ou que faz parte de sua cultura.

Saber usar os recursos técnicos do Audiovisual potencializa a expressão dos jovens, a falar sobre a sua cultura e amplia sua leitura de mundo, ao perceber que planos e enquadramentos, luz, fotografia, cenários, figurinos, além do roteiro escrito, narram histórias reais e imagéticas, e que eles também podem fazer vídeos com os elementos do audiovisual.

A animação é uma linguagem que tem caráter transdisciplinar, pois permite usar a imaginação e dar vida a personagens que fogem da realidade, esse ‘dar vida’, envolve a ilusão de criar movimentos utilizando diversas técnicas como o 2D, 3D, Stop Motion, entre outras, além disso, com som sem som, colorido, preto e branco, entre tantas possibilidades que a animação apresenta, e os alunos utilizam essas técnicas para transformar suas ideias e sentimentos em uma arte que encanta crianças, jovens e adultos.

RELAÇÕES HUMANAS

Um dos objetivos do Projeto Anima Barretos era o trabalho com a arte e a tecnologia na escola. Vejo, hoje, com toda essa retrospectiva, que todos os acontecimentos desses doze anos, desvelam muito mais as relações humanas promovidas pelos professores como a conviência, o pertencimento, diálogo, colaboração, empatia, escuta e principalmente modos de estar no mundo.

Os professores de Arte organizaram a aprendizagem dos alunos valorizando o processo, afinal, estamos falando de um projeto escolar e às vezes as animações eram selecionadas não pelo seu valor técnico, mas por conhecer todo o esforço dos professores e alunos em trabalhar essa linguagem na sala de aula.

MUDANÇAS NA EDUCAÇÃO

Todos queremos mudanças na educação, as quais dependem de relações interpessoais, organizacionais e políticas públicas; para tanto, é preciso pessoas humanas, sensíveis que apoiem docentes que inovem o ambiente escolar e discentes protagonistas de suas aprendizagens.

As verdades provisórias na educação muitas vezes se solidificam; por esse motivo as mudanças se tornam tão morosas, professores e gestores ainda resistentes à tecnologia e equipamentos obsoletos nas escolas. A SEDUC caminha de acordo com as direções políticas que apresentam um gerenciamento que não abarca a continuidade de Programas e Projetos que realmente impactam a vida dos alunos.

A Linguagem Cinematográfica está na palma da mão da ‘Polegarzinha’ e do ‘Polegarzinho’ (SERRES, 2013), fazem diversos vídeos abordando assuntos variados e é uma

forma de expressão fundamental para eles. Em face disso, é necessário o compromisso para que esta linguagem esteja presente nos currículos de Arte do EF e EM e das Instituições do Ensino Superior com Licenciatura em Arte, para a formação dos educandos e professores do século XXI.

Nesse contexto, o ensino de Artes Visuais, precisa avançar em conteúdos e alternativas de uma Cultura Visual contemporânea na escola. Assim, concordo com Ana Mae Barbosa, quando em uma conversa sobre a minha pesquisa falou “A molecada de hoje só quer saber disso, animação, game.” (2019).

HISTÓRIA DA ANIMAÇÃO BRASILEIRA

É importante ressaltar, a História da Animação no Brasil, os heróis solitários no início do século XX, e com o decorrer do tempo as iniciativas coletivas, a imprescindível contribuição dos Festivais de Animação, em especial o Anima Mundi, que fortaleceu o fascínio dos brasileiros por assistir e criar animações e formou animadores em uma época que não existia formação nessa profissão.

Esse encanto fez a animação brasileira reconhecida e, inclusive, indicada ao Oscar em 2016. Para a construção de uma identidade cultural é necessário conhecer quem trilhou esse caminho e valorizar a capacidade de superação desses animadores e dos que estão escrevendo a História atual da Animação brasileira, que navega por canais digitais, cinemas, celulares, entre outras mídias, encantando crianças e adultos pelo Brasil e o mundo.

São poucas as publicações sobre essa história, durante essa pesquisa os livros: A experiência brasileira no cinema de animação de Antônio Moreno (1978); Trajetória do Cinema de Animação no Brasil de Ana Flávia Marchetti (2017); Dramaturgia de série de animação de Sérgio Nesteriuk (2011) e Animação brasileira 100 filmes essenciais organizado por Gabriel Carneiro e Paulo Henrique Silva, e alguns poucos artigos sobre o assunto, foram fundamentais na construção do Frame 3. Além disso, as conversas via Facebook com Fernando Garróz foram reveladoras e também foram significativas para o Frame 3 e o Caderno 5 - Keyframes da animação brasileira, explico sobre esse material no final deste Frame.

FESTIVAL ANIMA BARRETOS

Os festivais são formas de mostrar e incentivar a criação de animações. O Festival Anima Barretos cumpriu seu papel, durante os anos em que os alunos tiveram suas animações reconhecidas nas escolas, pela comunidade, em veículos de comunicação e livros, entre muitas histórias, relatos, dificuldades, sucesso, choros, animações incríveis. O festival mostra que a escola pública estadual e municipal tem potencial para realizar trabalhos de qualidade utilizando a arte e a tecnologia.

Mediante essas afirmações, as poéticas pessoais dos alunos demonstram a importância da continuidade do projeto ao analisarmos as animações e perceber o desenvolvimento técnico, estético e o refinamento de suas escolhas. É válido ressaltar, a emoção e os olhos brilhando dos alunos ao ver suas animações serem exibidas e o público assintindo com atenção ou mesmo dando risadas, era o reconhecimento do seu esforço e de todo trabalho realizado na escola.

Destaco que o festival ultrapassou os muros da escola e acredito que um dos fatores para esse alcance seja a participação 'livre' dos docentes. Argumentava nos encontros de formação sobre a importância dos objetivos do projeto diante do ensino de Arte para os alunos do século XXI. Participavam os professores de Arte, que realmente entendiam essa importância e sentiam na sua pele pedagógica as necessidades de mudanças da didática dentro da sala de aula.

Vale ressaltar, que o festival Anima Barretos foi pioneiro nas Diretorias de Ensino de São Paulo, sendo inspirador para os realizados em Itu, Itapeverica da Serra, Guaratinguetá e Caraguatatuba, além do, Senac Barretos, nas escolas estaduais o Anima Anita, Anima Alzira e Anima Wilquem.

A professora de Arte 'MB' organiza o Festival EARB, em seu 2º cargo, na E.E. Alysson Roberto Bruno, cidade de Planura, MG, (divisa com o estado de São Paulo). Mesmo em tempos de pandemia e ensino remoto, a professora 'MB' está desenvolvendo um festival de animação na EMEF Santa do Prado Maximiano, Colômbia/SP, assim como a professora 'GC' realizou em setembro de 2020 o 'Anima Esmeralda' da E.M. Esmeralda Duarte da Silva, Severínia/SP. Todas as ações realizadas no Anima Barretos e esses festivais provam que é possível realizar o trabalho com a linguagem da animação na escola.

Os professores ressaltam que os alunos adoram a aula de Arte, e a possibilidade de criar coisas diferentes e de usar a imaginação. Nesse sentido, para responder as expectativas dos alunos com o decorrer das edições o festival precisou sofrer transformações.

Duas mudanças foram fundamentais para atender as solicitações dos professores em relação aos alunos, pois afetava o trabalho pedagógico na sala de aula, a separação entre as animações produzidas pelos alunos do EF e EM e a criação do Júri Técnico. Isto se deu, porque o EM atingiu um nível técnico maior, alguns alunos faziam cursos que envolviam a tecnologia elevando a qualidade das animações. Com essas ações os docentes perceberam que eles eram ouvidos e tinham voz nas decisões quanto a estrutura do festival.

Os docentes relatam que os alunos preferiam quando a culminância do festival era no Parque do Peãozinho. Os professores de Arte ressaltam que era um espaço pedagógico diferenciado com a participação de alunos de toda a região, no qual, acontecia a interação e recepção de alunos de outras escolas e cidades. Os alunos não enxergam, mas isso envolve questões financeiras e parcerias. Em 2013 houve até uma conversa da Dirigente com o Presidente de Os Independentes para a volta do festival ao parque e a construção de um espaço fixo para o Projeto Anima Barretos, porém com o agravamento da crise econômica, essa ideia se esvaziou e o festival se tornou totalmente online a partir de 2014.

PROF! BORA ANIMAR?

No mestrado investiguei os materiais educativos criados por intuições culturais. Durante os estudos para essa pesquisa, analisei alguns materiais que envolvem animação e educação: 'Cartilha Anima Escola' de Marcos Magalhães, Anima Mundi, Rio de Janeiro (2007); 'Manual do pequeno animador' de Wilson Lazzaretti, Núcleo de Cinema de Animação de Campinas, São Paulo (2008); 'Animação' de Eraldo Mel; Fábio Yamaji (2008) e 'Arqueologia da Animação - Material Prático & Didático' do Coletivo Ora Bolas, Brasília (2015).

Dessas análises e com a visão geral do trabalho realizado por mim na organização, pelos professores de Arte e alunos nas escolas durante as edições do festival Anima

Barretos, nasceu o desejo de criar um material sobre animação para professores. O professor se vê na fala de outro professor, por isso ao organizar os assuntos percebi que dois eram fundamentais que o material tivesse: a ‘fala dos professores’ sobre como trabalharam com a animação na escola e utilizar as animações dos alunos como exemplo da linguagem cinematográfica.

O material Prof.! Bora Animar? (Figura 127) é físico, não é um manual, pois entendo que o professor tem autonomia ao criar suas situações de aprendizagem, afinal é ele que conhece seus alunos e a realidade da sua ou suas escolas. Espero que ele possa ser o estopim para o desenvolvimento na escola de uma linguagem que encanta e envolve os alunos.

O material está como anexo, é o produto final desta tese. Ele está dividido em cinco cadernos, além dos assuntos já citados, ressaltando também as entrevistas com animadores, tipos de obras em animação, profissões ligadas a animação, a tecnologia na escola, como foi organizado o festival Anima Barretos, da HQ à animação e Keyframes da animação brasileiras.

PROJETO ANIMA BARRETOS

Os professores de Arte com seus alunos, foram inovadores ao trabalharem com a Linguagem da Animação na DE - Barretos e região. Face a isto, o Anima Barretos ficou conhecido nas cidades da nossa região, nas escolas

estaduais de todo estado de São Paulo, por ser citado no Currículo Oficial. Em face disso, autores de livros didáticos conheceram as ações do projeto e fizeram referência sobre o Anima Barretos em seus livros didáticos e paradidáticos, enviados por meio do PNLD a todo o Brasil.

Minhas experiências com o Projeto Anima Barretos, ampliaram o meu olhar quanto ao papel do educador contemporâneo, aquele que precisa ser ‘ironista’ e duvidar de todas as certezas aparentes, pois crescemos nas incertezas.

Percebi que o sentimento de pertencimento a um Grupo de Professores facilita o desenvolvimento de projetos educacionais, e que no caso do Anima Barretos ampliou os conhecimentos dos professores de Arte. Devido ao reconhecimento do projeto os Professores de Arte passaram a serem mais respeitados nas escolas.

Neste contexto, os professores de Arte realizaram a mediação cultural com seus alunos em trabalhos que demonstram esteticamente, suas ideias e o mundo jovem nada óbvio que existe em suas mentes. Os alunos deram vida às imagens estáticas em animações com temas e técnicas diversas, mostrando que animação é coisa séria.

O Anima Barretos, têm uma força invisível, com diversas formas de coragem nas descobertas dos professores, alunos e também nos sonhos. O Anima Barretos foi um sonho que se tornou realidade, é preciso “inventar novidades imagináveis” (SERRES, 2013, p. 30), a ‘Polegarzinha e o Polegarzinho’ esperam por isso, especialmente de nós professores.



Figura 127 - Material Educativo Prof! Bora animar?
Fonte: Acervo pessoal.

REFERÊNCIAS

REFERÊNCIAS

- AGUIRRE, Imanol. **Imaginando um futuro para a educação artística**. 2009. Disponível em: <https://pt.scribd.com/document/60824348/Imaginando-um-futuro-para-a-educacao-artistica-Imanol-Aguirre>. Acessado em: 10 ago. 2016.
- ALMEIDA, Célia Maria de Castro. Por uma escuta da obra de arte. *In*: OLIVEIRA, Marilda Oliveira (Org.). **Arte, Educação e Cultura**. Santa Maria: Editora da UFMS, 2007.
- ANIMA Mundi. **Página inicial**. Disponível em: <https://www.facebook.com/festivalanimamundi>. Acesso em: 15 set. 2019.
- AUTRAN, Arthur. Argentina Sono Film e Cinédia: uma comparação. Dossiê: Estudos sobre o cinema latino-americano. **Revista USP Significação**, v. 42, n. 44, 2015.
- AUTRAN, Arthur. Sonhos industriais: o cinema dos estúdios na Argentina e no Brasil nos anos 1930. **Contracampo**, Niterói, n. 25, dez. 2012. p. 117-132.
- BACHELARD, Gaston. **A terra e os devaneios da vontade: ensaio sobre a imaginação das forças**. São Paulo: Martins Fontes, 2008.
- BARBOSA, Ana Mae Tavares Bastos (Org.). **Arte/educação contemporânea: consonâncias internacionais**. São Paulo: Cortez, 2008.
- BARBOSA, Ana Mae. Minha experiência profissional e pessoal. Consejo Latino americano de Educación por el Arte. **Revista CLEA**. n. 2, 2016.
- BARROSO, João. O século da escola: do mito da reforma à reforma de um mito. *In*: TERRÉN, Eduardo; HAMELINE, Daniel; BARROSO, João. **O século da escola: entre a utopia e a burocracia**. Porto: Edições ASA, 2001.
- BAUMAN, Zygmunt. **A cultura no mundo líquido moderno**. Rio de Janeiro: Zahar, 2013.
- BAUMAN, Zygmunt. **Ensaio sobre o conceito de cultura**. Rio de Janeiro: Zahar, 2012.
- BENJAMIN, Walter. Experiência e pobreza/o narrador: considerações sobre a obra de Nikolai Leskov. *In*: **Obras escolhidas: magia e técnica, arte e política: ensaios sobre literatura, história e cultura**. São Paulo: Brasiliense, 1994.
- BENJAMIN, Walter. **Obras escolhidas: magia e técnica, arte e política: ensaios sobre literatura, história e cultura**. São Paulo: Brasiliense, 1985.
- BERNARDET, Jean-Claude. **Cinema brasileiro: propostas para uma história**. São Paulo: Companhia das Letras, 2009.
- BOURDIEU, Pierre. A escola conservadora: as desigualdades frente à escola e à cultura. *In*: NOGUEIRA, Maria Alice; CATANI, Afrânio (Org.). **Escritos de educação**. 9. ed. Petrópolis: Vozes, 2007.
- BRANCO, Emerson Pereira; IWASSE, Lilian Fávaro Alegrâncio; BRANCO, Alessandra Batista de Godoi. Os Parâmetros Curriculares Nacionais e a Organização Curricular. *In*: Seminário Internacional de Representações Sociais, Subjetividade e Educação, 4., 2017, Paraná. **Anais [...]**. Paraná, EDUCERE, 2017. P. 9269-9283. Disponível em: https://educere.bruc.com.br/arquivo/pdf2017/23681_11755.pdf. Acesso em: 06 dez. 2019.

BRASILANIMA. **Presente de Natal, Álvaro Henrique Gonçalves**. Rio de Janeiro. 12 abr. 2013. Disponível em: <http://brasilanima.blogspot.com/2013/04/alvaro-henrique-goncalves.html>. Acesso: 25 jan. 2019.

BRASIL. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília: MEC, 2018. Disponível em: <http://basenacionalcomum.mec.gov.br>. Acesso em: 20 jan. 2019.

BRASIL. **Decreto n. 14.529, de 9 de dezembro de 1920**. Dá novo regulamento às casas de diversão e espetáculos público. Disponível em: <http://www2.camara.leg.br/legin/fed/decret/1920-1929/decreto-14529-9-dezembro-1920-503076-republicacao-93791-pe.htm>. Acesso em: 11 set. 2018.

BRASIL. **Decreto 17943-A, de 12 de outubro de 1927**. Consolida as leis de assistência e proteção a menores. Disponível em: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/decreto/1910-1929/D17943A.htm. Acesso em: 17 jun. 2018.

BRASIL. **Lei n. 9.394, de 20 de dezembro de 1996**. Estabelece diretrizes e bases da educação nacional. Disponível em: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/L9394.htm. Acesso em: 22 ago. 2018.

BRASIL. **Lei n. 12.485, de 12 de setembro de 2011**. Dispõe sobre a comunicação audiovisual de acesso condicionado; altera a Medida Provisória nº 2.228-1, de 6 de setembro de 2001, e as Leis nºs 11.437, de 28 de dezembro de 2006, 5.070, de 7 de julho de 1966, 8.977, de 6 de janeiro de 1995, e 9.472, de 16 de julho de 1997; e dá outras providências. Disponível em: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2011-2014/2011/lei/l12485.htm. Acesso em: 13 abr. 2020.

BRASIL. **Lei nº 13.415, de 16 de fevereiro de 2017**. Altera as Leis nº 9.394, de 20 de dezembro de 1996, que estabelece as diretrizes e bases da educação nacional, e 11.494, de 20 de junho 2007, que regulamenta o Fundo de Manutenção e Desenvolvimento da Educação Básica e de Valorização dos Profissionais da Educação, a Consolidação das Leis do Trabalho - CLT, aprovada pelo Decreto-Lei nº 5.452, de 1º de maio de 1943, e o Decreto-Lei nº 236, de 28 de fevereiro de 1967; revoga a Lei nº 11.161, de 5 de agosto de 2005; e institui a Política de Fomento à Implementação de Escolas de Ensino Médio em Tempo Integral. Disponível em: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2015-2018/2017/lei/l13415.htm. Acesso em: 07 jul. 2020.

BRASIL. **Parâmetros curriculares nacionais: arte**. Brasília: MEC/SEF, 1997. Disponível em: <http://portal.mec.gov.br/seb/arquivos/pdf/livro06.pdf>. Acesso em: 22 ago. 2018.

BUCCINI, Marcos. Breve panorama dos núcleos de animação no Brasil. In: CARNEIRO, Gabriel; SILVA, Paulo Henrique (Org.). **Animação brasileira: 100 filmes essenciais**. Belo Horizonte ABRACCINE: abca: Letramento, 2018.

CARNEIRO, Gabriel; SILVA, Paulo Henrique (Org.). **Animação brasileira: 100 filmes essenciais**. Belo Horizonte ABRACCINE: abca: Letramento, 2018.

CARVALHAL, Fernanda Caraline de A. **Instituto Nacional de Cinema Educativo: da história escrita a história contada – um novo olhar** (2009). Disponível em: <http://www.mnemocine.com.br/index.php/cinema-categoria/25-historia-no-cinema-historia-do-cinema/113-fernanda-caraline-de-a-carvalhal>. Acesso em: 15 nov. 2019.

CASTRO, Janice. **"1.500"**. Direção e Produção: Maurício Squarisi. Núcleo de Cinema de Animação de Campinas. 2000. Formato Original: 35mm. 8min. Publicado pelo CuturAr. 22 abr. 2020. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=ON1Irmzzy94>. Acesso em: 15 maio 2020.

CENTRO UNIVERSITÁRIO Maria Antonia. **Projeto Lá Vai Maria**. São Paulo: Centro Universitário Maria Antônia (Coord. IAVELBERG, Rosa). Secretaria do Estado da Educação, 2003.

CHOLODENKO, Alan. A animação do cinema. **Galaxia** (São Paulo, online). n. 34, p. 20-54, jan./abr., 2017. Disponível em: <http://dx.doi.org/10.1590/1982-2554201729575>. Acesso em: 25 ago. 2019.

CINEMATECA Brasileira. **As aventuras de Bille e Bolle**. Disponível em: <http://www.bcc.org.br/assuntos/aventuras-de-bille-e-bolle>. Acesso em: 15 jan. 2019.

COLETIVO Ora Bolas. **Arqueologia da Animação - Material Prático & Didático**. Brasília, 2015.

CONY, Carlos Heitor. **A morte anunciada**. Folha de São Paulo. 04 de maio de 1994. Disponível em: <https://www1.folha.uol.com.br/fsp/1994/5/04/opiniao/6.html>. Acesso em: 15 maio 2020.

COSTA, Antonio Carlos Gomes da. **Protagonismo juvenil: adolescência, educação e participação democrática**. Salvador, Fundação Odebrecht, 1996.

COUTINHO, Rejane. (2008), A cultura ante as culturas na escola e na vida. *In: Horizontes culturais: lugares de aprender / Secretaria da Educação, Fundação para o Desenvolvimento da Educação; organização, Devanil Tozzi e outros.* - São Paulo: FDE, pp. 39-50.

CRUZ, Felipe Branco. **Miguel Falabella se arrisca no YouTube com animação infantil**. 2018. Disponível em: www.bol.uol.com.br/entretenimento/2018/06/02/charlotte-lunette-personagem-do-canal-da-charlotte-no-youtube.htm. Acesso em: 12 jan. 2019.

CULTURA é Currículo. **Site Oficial**. Disponível em: <http://culturaecurriculo.fde.sp.gov.br/>. Acesso em: 27 maio 2019.

DELORY-MOMBERGER, Christine. **Perspectivas contemporâneas: as histórias de vida: da invenção de si ao projeto de formação**. Natal: UFRGN, 2014.

DESGRANGES, Flávio. **Pedagogia do espectador**. São Paulo: Hucitec, 2003.

DEWEY, John. **A Arte como experiência**. São Paulo: Editora Abril, Volume 40, 1974. (Coleção Os pensadores).

DIAS, Belidson; IRWIN, Rita (Org.). **Pesquisa educacional baseada em arte: a/r/tografia**. Santa Maria: UFSM, 2013.

DIAS, Simone. **A trajetória das salas de cinema**. 2008. Disponível em: www.mnemocine.com.br/index.php/cinema-categoria/24-histcinema/86-a-trajetoria-das-salas-de-cinema. Acesso em: 16 maio 2017.

DVDTECA. **Arte na Escola**. 2006. Disponível em: http://artenaescola.org.br/uploads/dvdteca/pdf/arq_pdf_86.pdf. Acesso em: 09 jan. 2019.

FABRO, Maria de Lourdes Sousa; HOFMANN GATTI, Thérèse. Projeto Anima Barretos: tecnologia, educação e mediação cultural. **Revista Matéria-Prima**, v. 6, n. 3, p. 183-193, 2018.

FABRO, Maria de Lourdes Sousa. **Em foco: professores de artes e suas experiências com os materiais educativos Lá Vai Maria, bem-vindo, professor! e arte br**. 2007. Dissertação (Mestrado em Artes) - Instituto de Artes, Universidade Estadual Paulista, São Paulo, 2007.

FABRO, Maria de Lourdes Sousa. Olhares Inquietantes. *In*: MARTINS, Mirian Celeste (Org.). **Pensar juntos a mediação cultural**: [entre]laçando experiências e conceitos. 2. ed. São Paulo: Terracota, 2018.

FASSONI, L. Orlando. **Um desenho animado brasileiro, longo**. Folha de S. Paulo, 1971.

FELIX, Renato. Dos comerciais em preto e branco à internet: as animações de Maurício de Sousa. *In*: CARNEIRO, Gabriel; SILVA, Paulo Henrique (Org.). **Animação Brasileira**: 100 filmes essenciais. Belo Horizonte: ABRACCINE: abca: Letramento, 2018.

FERNANDEZ, Tatiana; DIAS, Belidson. Pedagogias culturais nas entre viradas: eventos visuais artísticos. *In*: MARTINS, Raimundo; TOURINHO, Irene (Org.). **Pedagogias culturais**. v. 6. Santa Maria: UFSM, 2014.

FERREIRA, Angélica Aparecida. **Programa cultura é currículo democracia cultural ou proselitismo?** 2017. 45 f. Monografia (Especialização em Gestão de Projetos Culturais e Eventos) - Centro de Estudos Latino-americanos sobre Cultura e Comunicação, Escola de Comunicação e Artes, Universidade de São Paulo, 2017.

FREITAS, Enio de. **História e cinema**: encontro de conhecimento em sala de aula. São Paulo: Cultura Acadêmica, 2012.

FUNDAÇÃO BIENAL DE SÃO PAULO. **Projeto a Educação Pública e a XXIV Bienal de São Paulo**. São Paulo: Fundação Bienal de São Paulo, 1998. Disponível em: <http://www.bienal.org.br/publicacoes#e:24bsp>. Acesso em: 05 nov. 2019.

FUNDAÇÃO BIENAL DE SÃO PAULO. **32ª Bienal**: Incerteza viva. São Paulo: Fundação Bienal de São Paulo, 2016. Disponível em: <http://www.bienal.org.br/post/2355>. Acesso em: 28 ago. 2019.

GALEANO, Eduardo. **O livro dos abraços**. Porto Alegre: L&PM, 2002.

GALVÃO, Arnaldo. Associação Brasileira de Cinema de Animação (ABCA). *In*: CARNEIRO, Gabriel; SILVA, Paulo Henrique (Orgs.). **Animação brasileira**: 100 filmes essenciais. Belo Horizonte: ABRACCINE: abca: Letramento, 2018.

GINO, Maurício Silva. Associação Brasileira de Cinema de Animação (ABCA). *In*: CARNEIRO, Gabriel; SILVA, Paulo Henrique (Orgs.). **Animação brasileira**: 100 filmes essenciais. Belo Horizonte: ABRACCINE: abca: Letramento, 2018.

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

GARRÓZ, Fernando Ferreira. A Inserção do design moderno nos letreiros dos filmes brasileiros - Parte 2. **A Inserção do vocabulário moderno nos letreiros nacionais**. Franca, SP. 29 jul. 2020. Facebook: Fernando Ferreira Garróz. Disponível em: <https://www.facebook.com/profile.php?id=100009439682506>. Acesso em: 20 ago. 2020.

GARRÓZ, Fernando Ferreira. A inserção do design moderno nos letreiros dos filmes brasileiros - Parte 4. **Roberto Miller e o letreiro como uma interpretação da narrativa**. Franca, SP. 03 ago. 2020. Facebook: Fernando Ferreira Garróz. Disponível em: <https://www.facebook.com/profile.php?id=100009439682506>. Acesso em: 20 ago. 2020.

GARRÓZ, Fernando Ferreira. A inserção do design moderno nos letreiros dos filmes brasileiros. **Roberto Miller e o letreiro como uma interpretação da narrativa**. Franca, SP. 04 ago. 2020. Facebook: Fernando Ferreira Garróz. Disponível em: <https://www.facebook.com/profile.php?id=100009439682506>. Acesso em: 20 ago. 2020.

GARRÓZ, Fernando Ferreira. A inserção do design moderno nos letreiros dos filmes brasileiros. **Outros designers, outros letreiros dos anos 1960 (continuação) os letreiros de animadores**. Franca, SP. 14 ago. 2020. Facebook: Fernando Ferreira Garróz. Disponível em: <https://www.facebook.com/profile.php?id=100009439682506>. Acesso em: 20 ago. 2020.

GARRÓZ, Fernando Ferreira. Um cinema de animação ao alcance: a animação direta como alternativa de produção no Brasil dos anos 1950 e 1960. *In*: Leite, Sávio. (Org.). **Diversidade na animação brasileira**. Goiânia: MMarte, 2018.

GUTIÉRREZ, Fernando Mourão. **Animação em ato**: voz, performance e a cena independente. 2019. Tese (Doutorado em Artes) - Instituto de Artes, Universidade de Brasília, Brasília, 2019.

GUTIÉRREZ, Fernando Mourão. **Animação na tela da academia**. [Entrevista concedida a] Serena Veloso. UnB Notícias, Brasília, out., 2017. Disponível em: <https://noticias.unb.br/117-pesquisa/1815-animacao-na-tela-da-academia>. Acesso em: 24 nov. 2019.

HERNÁNDEZ, Fernando. Las historias de vida em el marco del giro narrativo em la investigación em Ciencias Sociales: los desafios de poner biografias em contexto. *In*: HERNÁNDEZ, Fernando; SANCHO Juana María; RIVAS, José Ignacio (Orgs.). **Histórias de vida em educación**: biografias em contexto. Esbrina: Universidade de Barcelona, 2011.

HONORATO, Cayo. **A formação do artista**: conjunções e disjunções entre arte e educação. 2011. (Tese em Educação) - Faculdade de Educação, Universidade de São Paulo. São Paulo, 2011.

IABELBERG, Rosa. **Para gostar de aprender arte**: sala de aula formação de professores. Porto Alegre: Artmed, 2003.

IRWIN, Rita. A/R/Tografia: uma mestiçagem metonímica. *In*: BARBOSA, A.; AMARAL, L. (Orgs.). **Interterritorialidade**: mídia, contextos e educação. São Paulo: SENAC/SESC, 2008.

ISRAEL, Daniela; CONTE, Daniel. **O Cinema de Animação Nacional**: o trânsito entre experiências cinematográficas, séries de televisão e a expectativa dos consumidores brasileiros. 2015. Disponível em: <http://portalintercom.org.br/anais/nacional2015/resumos/R10-3342-1.pdf>. Acesso em: 05 jun. 2017.

JOSSO, Marie-Christine. A transformação de si a partir da narração de histórias de vida. **Educação**. Porto Alegre/RS, ano XXX, v. 3, n. 63, p. 413-438, set./dez. 2007.

KASTRUP, Virgínia. A aprendizagem da atenção na cognição inventiva. **Psicologia & Sociedade**, v. 16, n. 3, p. 7-16, set./dez. 2004.

KASTRUP, Virgínia. Aprendizagem, arte e invenção. **Psicologia em Estudo**, Maringá, v. 6, n. 1, p. 17-27, jan./jun. 2001.

LAZZARETTI, Wilson. **Manual do pequeno animador**. Núcleo de Cinema de Animação de Campinas. Campinas: Editora Komedi, 2008.

LISBELA e o Prisioneiro. Direção: Guel Arraes. Produção: Paula Lavigne. Brasil, 2003. 1h1s. Disponível em: <http://bases.cinematca.gov.br/cgi-bin/wxis.exe/iah/?IscScript=iah/iah.xis&base=FILMOGRAFIA&lang=p&nextAction=lnk&exprSearch=ID=026372&format=detailed.pft>. Acesso em 15 out. 2019.

MAFFESOLI, Michel. Esthétique communautaire. *In*: BALOGH, Ana Maria et al. (Orgs.). **Mídia, cultura, comunicação**. São Paulo: Arte&Ciências, 2002.

MAGALHÃES, Marcos. **Cartilha Anima Escola**. Rio de Janeiro: Anima Mundi, 2007.

MAIA, Roberto. Roberto Miller e o átomo brincalhão. **Hambre - Espaço cine experimental**. 2014. Disponível em: <https://hambrecine.files.wordpress.com/2014/11/robertomiller.pdf>. Acesso em: 29 nov. 2018.

MARÃO, Marcelo. Prefácio. In: MARCHETI, Ana Flávia. **Trajatória do cinema de animação no Brasil**. São Paulo: [s.n.], 2017.

MARCHETI, Ana Flávia. **Trajatória do cinema de animação no Brasil**. São Paulo: [s.n.], 2017.

MARTINS, Mirian Celeste; PICOSQUE, Gisa. **A aventura de planar numa DVDteca** (2012). Disponível em: <http://artenaescola.org.br/sala-de-leitura/artigos/artigo.php?id=69345>. Acesso em: 12 fev. 2019.

MARTINS, Mirian Celeste. **Entrevistas: a inquietude de professores-propositores**. Educação, Santa Maria, v. 31, n. 02, p. 227-240, 2006. Disponível em: <http://www.ufsm.br/ce/revista>. Acesso em: 12 jan. 2019.

MARTINS, Mirian Celeste. (Org.). **Mediação: provocações estéticas**. Universidade Estadual Paulista – Instituto de Artes. Pós-graduação. São Paulo, v. 1, n. 1, out. 2005.

MARTINS, Mirian Celeste, PICOSQUE, Gisa; GUERRA, M. Terezinha Teles. **Teoria e prática do ensino de arte: a língua do mundo**. São Paulo: FTD, 2010.

MATTA, da Villela; VICTORIA, Flora. **Motivação intrínseca**. Disponível em: <https://www.sbcoaching.com.br/coaching/motivacaointrinseca>. Acesso em: 14 nov. 2019.

MEL, Eraldo; YAMAJI, Fábio. **Animação**. Curitiba: ZOOM Editora Educacional Ltda., 2008.

MIRANDA, Cristiana; MURARI, Lucas; GRACIA, Luiz. Feitiçarias, Químicas e Bytes: Janelas da Animação Experimental no Brasil. In: CARNEIRO, Gabriel; SILVA, Paulo Henrique (Orgs.). **Animação brasileira: 100 filmes essenciais**. Belo Horizonte: ABRACCINE: abca: Letramento, 2018.

MORAN, José Manuel; MASETTO, Marcos T.; BEHRENS, Marilda Aparecida. **Novas tecnologias e mediação pedagógica**. Campinas, SP: Papirus, 2000.

MORENO, Antônio. **A experiência brasileira no cinema de animação**. Rio de Janeiro: Artenova S. A., 1978.

MORI, Michele Keiko. **Direito à intimidade versus informática**. Curitiba: Juruá, 2001.

NA-NU BLOG. **GUIDA**. Disponível em: <https://nanu.blog.br/guida-rosana-urbes/>. Acesso em: 04 set. 2019.

NESTERIUK, Sérgio. **Dramaturgia de série de animação**. São Paulo: Sérgio Nesteriuk, 2011.

NOGUEIRA, Eliane Greice Davanço, PRADO, Guilherme, do Val Toledo. Revirando Quintais: em busca dos vestígios formativos. In: SILVA, Vera Lucia Gaspar da; CUNHA, Jorge Luiz da (Orgs.) **Práticas de formação, memória e pesquisa (auto)biográfica**. São Paulo: Cultura Acadêmica, 2010.

NÓVOA. Antônio. Andamos sempre carregados de história. **Educação & Linguagem**, v. 12, n. 20, 11-14, jul. dez. 2009.

- NÓVOA, António. **Antonio Nóvoa**: professor se forma na escola. Nova Escola, n. 142. maio 2001. Disponível em: <https://novaescola.org.br/conteudo/179/entrevista-formacao-antonio-novoa>. Acesso em: 05 jun. 2018.
- OLIVEIRA, Marilda Oliveira de; HERNANDEZ, Fernando. (Orgs.) **A formação do professor e o ensino das artes visuais**. Santa Maria: UFSM, 2005.
- OSTROWER, Fayga. **Criatividade e processos de criação**. Rio de Janeiro: Vozes, 1978.
- PALFREY, John; GASSER, Urs. **Nascidos na era digital**: entendendo a primeira geração de nativos digitais. Porto Alegre: Artmed, 2011.
- PAQUAY, Léopold et al (Org.) **Formando professores profissionais**. Porto Alegre: Artmed, 2001.
- PAREYSON, Luigi. **Os problemas da estética**. São Paulo: Martins Fontes, 1997.
- PARNAIBA, Cristiane dos Santos; GOBBI, Maria Cristina. Os jovens e as tecnologias da informação e da comunicação: aprendizado na prática. **Revista Científica Interdisciplinar da Graduação**, São Paulo, v. 4, n. 3, p. 1-14, 2010.
- PILLAR, Analice Dutra. **A Universidade, a arte e as paixões**. 2012. Disponível em: www.artenaescola.org.br. Acesso em: 07 jul. 2006.
- PIMENTEL, Lúcia Gouvêa. Formação de professor@s: ensino de arte e tecnologias contemporâneas. *In*: OLIVEIRA, Marilda de Oliveira (Org.). **Arte, educação e cultura**. Santa Maria: UFSM, 2007.
- POLETI. **História do Cinema de animação no Brasil**. 1996: Cassiopéia, por Clóvis Vieira. 2010. Disponível em: <http://projetos-cinema.blogspot.com/2010/11/1996-cassiopeia-por-clovis-vieira.html>. Acesso em: 05 jan. 2019.
- PRADO, Larissa. **Miguel Falabella virou animador? MAZOQUE?** Disponível em: <https://www.branimation.com.br/post/miguel-falabella-virou-animador-mazoque>. Acesso em: 29 jan. 2020.
- SAFATLE, Vladimir. **O circuito dos afetos**: corpos políticos, desamparo e o fim do indivíduo. Belo Horizonte: Autêntica, 2016.
- SALIBA, Maria Eneida Fachini. **Cinema contra cinema**: o cinema educativo de Canuto Mendes (1922 - 1931). São Paulo: Annablume, 2003.
- SALLES, Cecília Almeida. **Gesto inacabado**: processo de criação artística. São Paulo: FAPESP: Annablume, 1998.
- SAMIA, Mônica Martins. Referendando o modelo de formação: pressupostos que sustentam a prática. *In*: MARCÍLIO, Maria Thereza; MEIRELLES, José Carlos (Orgs.). **Formar para transformar**: o caso do município do Irecê. Salvador: Avante Educação e Mobilização Social, 2011.
- SÃO PAULO (Estado). Secretaria de Estado da Educação. **Ciclo básico em jornada única**: uma nova concepção de trabalho pedagógico - recursos didáticos: sua utilização. 2. ed. São Paulo: Secretaria de Estado da Educação, 1990. v. 1.
- SÃO PAULO (Estado). Secretaria de Estado da Educação. **Ciclo básico em jornada única**: uma nova concepção de trabalho pedagógico: o encontro da teoria e da prática. São Paulo: Secretaria de Estado da Educação, 1990. v. 2.
- SÃO PAULO (Estado) Secretaria da Educação. **Caderno de cinema do professor**: um. São Paulo: FDE, 2008.

SÃO PAULO (Estado) Secretaria da Educação. **Caderno do professor:** arte, ensino médio - 2a série, v. 1. São Paulo: SEE, 2009.

SÃO PAULO (Estado). Secretaria da Educação. **Caderno de cinema do professor:** dois. São Paulo: SEE/FDE, 2009. Disponível em: https://culturaecurriculo.fde.sp.gov.br/administracao/Anexos/Documentos/320090708123643caderno_cinema2_web.pdf. Acesso em: 05 set. 2018.

SÃO PAULO (Estado) Secretaria da Educação. **Caderno de cinema do professor:** quatro. São Paulo : FDE, 2010.

SÃO PAULO (Estado). Secretaria da Educação. **Caderno do professor:** arte do 2º EM – 3º Bimestre. São Paulo: SEE, 2008b.

SÃO PAULO (Estado) Secretaria da Educação. **Currículo do Estado de São Paulo:** Linguagens, códigos e suas. 2. ed. São Paulo: SEE, 2011.

SÃO PAULO (Estado). Secretaria da Educação. **Currículo Paulista:** Linguagens e suas Tecnologias, Ensino Médio. 2020. Disponível em: <https://efape.educacao.sp.gov.br/curriculopaulista/>. Acesso em: 13 maio 2020.

SÃO PAULO (Estado). Secretaria da Educação. **Ensinar e aprender – educação artística ensino fundamental ciclo II - arte.** CENPEC – Centro de Estudos e Pesquisas em Educação, Cultura e Ação Comunitária. São Paulo: SEE, 2006.

SÃO PAULO (Estado). Secretaria da Educação. **O ensino de arte nas séries iniciais:** ciclo I. Coordenadoria de Estudos e Normas Pedagógicas. São Paulo: FDE, 2006.

SÃO PAULO (Estado). Secretaria da Educação. **Programa cultura é currículo.** Disponível em: <https://culturaecurriculo.fde.sp.gov.br/programa.aspx>. Acesso em: 03 abr. 2019.

SÃO PAULO (Estado). Secretaria da Educação. **Proposta curricular do Estado de São Paulo:** arte – ensino fundamental – ciclo II e ensino médio. São Paulo: SEE/SP, 2008a. Disponível em: http://www.rededosaber.sp.gov.br/portais/Portais/18/arquivos/Prop_ART_COMP_red_md_15_01_2010.pdf. Acesso em: 11 set. 2018.

SÃO PAULO. (Estado). Secretaria da Educação. **Proposta Curricular para o Ensino de Educação Artística:** ensino fundamental. São Paulo: SE/CENP, 1988.

SÃO PAULO. Secretaria da Educação. Coordenadoria e Estudos de Normas Pedagógicas. **Proposta curricular para o ensino de educação artística:** ensino fundamental. São Paulo, SE/CENP, 1997.

SCHVARZMAN, Sheila. **Salas de cinema em São Paulo nos anos 1920:** diferenciação social e gênero no imaginário crítico. 2005. Disponível em: http://www.casaruibarbosa.gov.br/escritos/numero08/cap_03.pdf. Acesso em: 03 jun. 2017.

SERRA, Jennifer Jane. Animando a realidade: o documentário animado no Brasil. *In:* CARNEIRO, Gabriel; SILVA, Paulo Henrique (Orgs.). **Animação brasileira:** 100 filmes essenciais. Belo Horizonte: ABRACCINE: abca: Letramento, 2018.

SERRES, Michel. **Polegarzinha:** uma nova forma de viver em harmonia e pensar as instituições, de ser e de saber. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 2013.

SIMIS, Anita. **Estado e cinema no Brasil**. 2. ed. São Paulo: Annablume/Fapesp/Itaú Cultural, 2008.

SOGABE, Milton; LEOTE, Rosangella. **Módulo IV/Disciplina 8**: poéticas, linguagens e mídias - Tema 4-Arte e Tecnologia Tema e 5-Convergências e diálogos. Redefor, 2011.

SOUZA, José Inácio de Melo. **O estado contra os meios de comunicação (1889-1945)**. São Paulo: Fapesp, 2003.

SOUZA, Rodrigo Matos, SOUZA, Elizeu Clementino. O Fenômeno da escrita (auto)biográfica: localizações teórico-históricas. *In*: SOUZA, Elizeu Clementino. **(Auto)biografias e documentação narrativa: redes de pesquisa e formação**. Salvador: EDUFBA, 2015.

SOUZA, Rosa Fátima de. **Política curricular no Estado de São Paulo nos anos 1980 e 1990. 2006**. Disponível em: http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0100-15742006000100009. Acesso em: nov. 2019.

SOUZA, Rainer Gonçalves. **O Cinematógrafos dos Irmãos Lumière**. Disponível em: <https://www.historiadomundo.com.br/francesa/o-cinematografo-dos-lumiere.htm>. Acesso em: 07 dez. 2018.

SOUZA, Ruca. **As 20 primeiras fotos da história da fotografia**. Disponível em: <https://iphotochannel.com.br/historia-da-fotografia/as-20-primeiras-fotos-da-historia-da-fotografia>. Acesso em: 05 dez. 2019.

TOURINHO, Irene. Metodologia(s) de pesquisa em arte-educação: o que está (como vejo) em jogo? *In*: DIAS, Belidson; IRWIN, Rita (Orgs.). **A/r/tografia**. Santa Maria: UFSM, 2013.

TV BRASIL. **Criadores do Anima Mundi**. Disponível em: <http://tvbrasil.ebc.com.br/vertv/post/criadores-do-anima-mundi-contam-como-o-festival-incentivou-o-mercado-de-animacao>. Acesso em: 23 abr. 2019.

UTUARI, Solange dos Santos Ferrari et al. **Por toda Parte**. São Paulo: FTD, 2015.

VERA Cruz. Pavilhão e Estúdios da Antiga Cia. Cinematográfica Vera Cruz. Disponível em: <https://www.saobernardo.sp.gov.br/web/cultura/pavilhao-e-estudios-da-antiga-cia.-cinematografica-vera-cruz>. Acesso em: 25 nov. 2018.

VERGARA, Guilherme. **Comunicação pessoal**: Guilherme Vergara. Universidade Estadual Paulista, Instituto de Artes, São Paulo, 2007.

VIEIRA, João Luiz. Industrialização e cinema de estúdio no Brasil: a “fabrica” Atlântida. *In*: FREIRE, Rafael de Luna; GATTI, André (Orgs.). **Retomando a questão da indústria cinematográfica brasileira**. Rio de Janeiro: Tela Brasilis, 2009.

VYGOTSKY, Lev Semyonovich. **A psicologia da arte**. São Paulo: Martins Fontes, 2ª edição, 2001.

VYGOTSKY, Lev Semyonovich. **El arte e la imaginación en la infancia**. Madrid: Akal, 1982.

WERNECK, Daniel. Piconzé. *In*: CARNEIRO, Gabriel; SILVA, Paulo Henrique (Orgs.). **Animação brasileira: 100 filmes essenciais**. Belo Horizonte: ABRACCINE: abca: Letramento, 2018.

WOWCZYK Maria Julia; LEMOS, Maria Isabel. **O gigante acordou, que seja para melhor: estudantes criticam violência e explicam movimento.** 22 jun. 2013. Disponível em: <http://g1.globo.com/brasil/noticia/2013/06/opinia-o-gigante-acordou-que-seja-para-melhor.html>. Acesso em: 15 maio 2020.

YPE Nakashima. **Documentário 1/7.** Produção executiva: Itsuo Nakashima e Hélio Ishii. Direção: Hélio Ishii. 2009. 50 min. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=-dzyOxt_gVE&list=PLE4FFCB3D13BCF81B&index=1. Acesso em: 08 jan.2019.

ZABALA, Antoni. **A prática educativa: como ensinar.** Porto Alegre: ArtMed, 1998.

REFERÊNCIA DAS FIGURAS E FRAMES DAS ANIMAÇÕES

1.500. Produção e Direção: Maurício Squarisi. Núcleo de Cinema de Animação de Campinas. 2000. Formato Original: 35mm. (8 min.) Publicado pelo CuturAr. 22 abr. 2020. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=ONlIrmzzy94>. Acesso em: 15 maio 2020.

ABSTRAÇÕES – Estudo 1. Produção e Direção: Rubens Francisco Lucchetti e Bassano Vaccarini. Centro Experimental de Cinema de Ribeirão Preto. 1960. (3 min. 32 seg.). Publicado por Márcio Emilio Zago. 01 fev. 2016. Disponível em: encurtador.com.br/tOP35. Acesso em: 16 mar. 2018.

ADORO CINEMA. **Anélio Latini.** Disponível em: <http://www.adorocinema.com/personalidades/personalidade-644810/>. Acesso em: 01 fev. 2018.

ALENCAR, Lucas. **Indicado ao Oscar, "O Menino e o Mundo" pede ajuda a brasileiros para divulgação.** 29 jan. 2016. Disponível em: <https://revistagalileu.globo.com/Cultura/noticia/2016/01/indicado-ao-oscar-o-menino-e-o-mundo-pede-ajuda-brasileiros-para-divulgacao.html>. Acesso em: 16 mar. 2019.

ALFABETO Animado. Guy Lebrum. Produção: INCE - Instituto Nacional de Cinema Educativo. 1962. (5 min. 06 seg.) Publicado por Cinemateca Brasileira. Banco de Conteúdos Culturais. Disponível em: <http://www.bcc.org.br/filmes/443468>. Acesso em: 15 jan. 2017.

ANIMA Mundi. **Anima Mundi 2019.** Com Inscrições Abertas. 29 jan. 2019. Disponível em: <http://www.escoladarcyribeiro.org.br/anima-mundi-2019-com-inscricoes-abertas/>. ACESSO EM: 12 fev. 2019.

A PRINCESA e o Robô. Direção Mauricio de Sousa. Produção: Mauricio de Sousa Produções. 1984. (93 min.) Publicado pela Turma da Mônica. 11 fev. 2019. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=WyzlOnqAaJg>. Acesso em: 21 jun. 2019.

ATLANTIDA. **Saiba mais sobre a Atlântida.** Disponível em: https://www.ancine.gov.br/media/Saiba_mais.pdf. Acesso em: 24 fev. 2019.

BATISTA, Liz. **Primeiro desenho animado brasileiro completa 60 anos.** 13 jan. 2014. Disponível em: <https://acervo.estadao.com.br/noticias/acervo%2Cprimeiro-desenho-animado-brasileiro-completa-60-anos%2C9562%2C0.htm>. Acesso em: 23 de jun. 2018.

BARATA Rodox – 1971. Publicado por Propagandas Históricas. (38 seg.) 12 ago. 2013. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=GaMcRv2x6-o>. Acesso em: 09 set. 2017.

BRASILANIMA. **Luiz Seel**. 21 ago. 2011. Disponível em: <http://brasilanima.blogspot.com/2011/08/macaco-feio-macaco-bonito.html>. Acesso em: 30 abr. 2016.

BRÁSÍLIA Animation Festival – BAF. Fernando Gutierrez. 2017. Disponível em: https://web.facebook.com/events/adunb/bras%C3%ADlia-animation-festival-2017-baf/1815293218801476/?_rdc=1&_rd_r. Acesso em: 12 jul. 2017.

CINÉDIA. **Filmes (Musicais da década de 30)** – "Alô, alô, Brasil!" (1935). 25 fev. 2010. Disponível em: <http://salalatinadecinema.blogspot.com/2010/02/filmes-musicais-da-decada-de-30-alo-alo.html>. Acesso em: 18 ago. 2019.

CINEMATECA Brasileira. **Filmografia Macaco Feio Macaco Bonito**. Direção: Luiz Seel. Produção: Seel-Thomas Filme. Brasil. 1929. Disponível em: <http://bases.cinemateca.gov.br/cgi-bin/wxis.exe/iah/?IscScript=iah/iah.xis&base=FILMOGRAFIA&lang=p&nextAction=lnk&exprSearch=ID=005166&format=detailed.pft>. Acesso em: 23 set. 2015.

CHARLOTTE. Roteiro: Vivian Suppa e Miguel Falabella. Direção: Felipe Fratino. 2016. Publicado por Canal da Chalotte. 07 set. 2019. Youtube. Episódios de 6min. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=Y7xlxSAd2jc>. Acesso em: 11 out. 2018.

CLOVIS Vieira. **Curso de Produção e Animação de Imagem Digital em 3D**. Clóvis Vieira 1996. Facebook. Publicado por Clovis Vieira. 03 abr. 2011. Disponível em: https://web.facebook.com/ClovisVieira3D/photos/?ref=page_internal. Acesso em: 15 jul. 2017.

CHOLODENKO, Alan. A animação do cinema. **Galaxia** (São Paulo, online). n. 34, p. 20-54, jan./abr., 2017. Disponível em: <http://dx.doi.org/10.1590/1982-2554201729575>. Acesso em: 25 ago. 2019.

COMERCIAL Extrato de Tomate Elefante – Fim dos anos 60. VHS Momentos Inesquecíveis do Desenho Animado Publicitário. (53 seg.) Publicada pelo Arquivos1000. 8 de ago. de 2013. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=3VCsHrNe3OE>. Acesso em: 23 set. 2017.

DRAGÃOZINHO Manso: Jonjóca. Direção: Humberto Mauro. Produção: INCE – Instituto Nacional de Cinema Educativo. 1942. (25 min. 37 seg.) Publicado por Cinemateca Brasileira. Banco de Conteúdos Culturais. Disponível em: <http://www.bcc.org.br/filmes/443318>. Acesso em: 15 jan. 2017.

SINFONIA Amazônica. Direção e Produção: Anélio Latini Filho, 1953. (61 min.) Publicado por História do Cinema Brasileiro. 14 fev.2020. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=zJ3ROsyPni0>. Acesso em: 01 fev. 2018.

CINEMATECA BRASILEIRA. **V Jornada Brasileira de Cinema Silencioso**. Equipe de Difusão/Núcleo de programação da Cinemateca Brasileira, 2011. Disponível em: http://www.cinemateca.gov.br/jornada/2011/pdf/catalogo_v_jornada.pdf. Acesso em: 08 jan. 2018.

FANTASMAGORIE. Émile Cohl, 1908. (1 min. 50seg.) Publicado pelo canal Iconauta. 23 jan. 2014. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=nyTYNZUd3hQ>. Acesso em: 06 jan. 2016.

FRIVOLITÁ. Luis Seel. 1930. Trailer Dia da Animação. (41 seg.) 20 out. 2014. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=mfmBu7tjA3U>. Acesso em: 20 mar. 2016.

GARCIA, Roosevelt. **Os maus exemplos do Sujismundo**. O personagem criado para uma campanha do governo caiu no gosto popular. 26 jan. 2018. Disponível em: <https://vejasp.abril.com.br/blog/memoria/os-maus-exemplos-do-sujismundo/>. Acesso em: 08 ago. 2020.

GUIDA. Direção: Rosana Urbes. Produção: RR Animation Films/Belisa Proença. 2014. (11 min.) Publicado pelo JRC Animation. 29 maio 2016. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=c5xB5b3dQK8>. Acesso em: 04 ago. 2017.

H2O. Direção: Guy Lebrum. Produção: INCE - Instituto Nacional de Cinema Educativo. 1962. (5 min. 33 seg.) Cinemateca Brasileira. Banco de Conteúdos Culturais. Disponível Em: <http://www.bcc.org.br/filmes/443429>. Acesso em: 15 jan. 2017.

ÍCARO e o Labirinto. Direção: Antônio Moreno. Produção: Lente Filmes/Antônio Moreno. 1975. (7 min. 16 seg.) Publicado por Antônio Moreno. 2018. Disponível em: <https://vimeo.com/174473992>. Acesso em: 06 mar. 2019.

INFLAÇÃO. Jorge Bastos. Produção: INCE - Instituto Nacional de Cinema Educativo. 1966. (9 min.) Publicado por Cinemateca Brasileira. Banco de Conteúdos Culturais. Disponível em: <http://www.bcc.org.br/filmes/443466>. Acesso em: 15 jan. 2017.

LUIZ Sá Curta. Direção e Produção: Roberto Machado Junior. 1975. (9 min. 55 seg.) Youtube. Canal Aiupa. 16 out. 2015.. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=RT8wsmmikls>. Acesso em: 23 set. 2015.

MORENO, Antônio. **A experiência brasileira no cinema de animação**. Rio de Janeiro: Editora Artenova S. A., 1978.

MACACO Feio Macaco Bonito. Luis Seel. 1929. (58 seg.) Publicado no canal Cancioneiros. 14 set. 2015. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=uCDthn9znfc>. Acesso em: 23 set. 2015.

MARCHETTI, Ana Flávia. **Trajatória do cinema de animação no Brasil**. São Paulo: [s. n.], 2017.

MEOW! Direção e Produção Marcos Magalhães. 1981. (8 min. 10 seg.) Publicado por Marcos Magalhães. 2012. Disponível em: <https://vimeo.com/29268179>. Acesso em: 13 out. 2017.

O ÁTOMO brincalhão. Direção e Produção: Roberto Miller. 1961-1964. (5 min. 53 seg.) Publicado por Eliete Rossi. 18 jan. 2017. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=7FFgPKGIXbM>. Acesso em: 20 abr. 2017.

O DIVINO, De Repente Diretor, Roteirista, Montador e Diretor de Arte: Fábio Yamaji. Diretor de Produção: Murillo Baskerville. Co-produção Skerzo Cinema e Rocamboze Produções. Jul. 2009. HD/35mm. (6 min. 20 seg). Publicado por Fábio Yamaji. 2012. Disponível em: <https://vimeo.com/43560440>. Acesso em: 28 mar. 2017.

O LOBISOMEM e o Coronel. Direção e Produção: Ítalo Cajueiro. 2002. (10 min. 10 seg.) Publicado por Exemplus . 03 jul. 2010. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=qLTzbfopMmE>. Acesso em: 20 fev. 2017.

O MASCATE. Direção e Produção: Fernando Gutierrez. 06 out. 2009. (4 min.). Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=pw5HGbScxC8&list=PLDD147BEFB26ED065&index=4&t=0s&app=desktop>. Acesso em: 12 abr. 2016.

O MENINO e o mundo. Direção e Roteiro: Alê Abreu. Produção: Filme de Papel/Tita Tessler, Fernanda Carvalho. 2013. (80 min.) O menino e o mundo Trailer. Publicado por Prêmios Platino Xcaret. 05 jun. 2015. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=l7x8oi_1GBo. Acesso em: 19 jan. 2018.

PEIXONAUTA – O filme. Direção: Rodrigo Eba, Kiko Mistrorigo, Célia Catunda
Produção: Ricardo Rozzino. (77min.) 29. out. 2016. **‘Peixonauta – O Filme’**, da TV PinGuim, será exibido pela primeira vez no Anima Mundi. Disponível em:
<http://bravi.tv/peixonauta-o-filme-da-tv-pinguim-sera-exibido-pela-primeira-vez-no-anima-mundi/>. Acesso em: 06 nov. 2018.

PICONZÉ. Direção: Yype Nakashima. Produção: Produções Cinematográficas Telstar. Poster. Publicado em Adoro Cinema. 17 nov. 2015. (75 min.) Disponível em:
<http://www.adorocinema.com/filmes/filme-242899/fotos/detalhe/?cmediafile=21258562>. Acesso em: 27 jul. 2017.

REANIMANDO O Kaiser - Animação Coletiva. Direção: Eduardo Calvet. 2013. Publicado em Adoro Cinema. 05 dez. 2014. 2min.08s. Disponível em: <http://www.adorocinema.com/filmes/filme-233906/trailer-19542820/>. Acesso em: 14 ago. 2016.

REFLEXOS. Direção: Antônio Moreno e Stil. Produção: Lente Filmes/Antônio Moreno/Stil. 1974. (5 min. 47 seg.)
Publicado por Antônio Moreno. 2016. Disponível em: <https://vimeo.com/174473992>. Acesso em: 06 mar. 2017.

ANEXO 1

**TABELA COM RESULTADOS
DO PROJETO ANIMA BARRETOS**

RESULTADOS

	Nº ESCOLAS	Nº ANIMAÇÕES	Nº ALUNOS	Temas	OBSERVAÇÕES e ADVERSIDADES
2007	11	60	1.200	Livre Festa do Peão	1º ano, início apenas em abril, após a designação da nova Dirigente.
2008	23	160	2.400	Livre Festa do Peão 100 anos do Japão no Brasil	CADPROJETOS – 16 projetos inscritos.
2009	16	108	1.600	Livre Festa do Peão 100 anos da França no Brasil	Gripe Suína/prorrogação das férias/Greve dos professores. Workshop com o animador de stop motion Fabio Yamaji. Animações com o tema Michel Jackson, influência por sua morte.
2010	26	215	9.000	Livre Festa do Peão Mazzaropi	Greve dos professores. CADPROJETOS – 20 projetos inscritos Exposição do Mazzaropi, e presença do seu filho André Mazzaropi. Votação on-line no site www.peaozinho.com/peaozinho/animabarretos , com 9.703 visitas e 45.000 exibições. Votação na urna eletrônica no Parque do Peão.
2011	27	209	9500	Livre Festa do Peão Ayrton Senna	CADPROJETOS – 21 projetos inscritos Votação on-line no site www.peaozinho.com com 6.246 votos e 233.425 exibições. Exibição de duas animações por noite na ARENA (no Jumbotroon) Animações com o tema Amy Winehouse, influência da cultura mundial.
2012	19	126	3.500	Livre Luiz Gonzaga	Cadprojetos Centerplex Site fora do ar

RESULTADOS

	Nº ESCOLAS	Nº ANIMAÇÕES	Nº ALUNOS	Temas	OBSERVAÇÕES e ADVERSIDADES
2013	20	130	4.000	Livre Vinicius de Moraes	Lugares de Aprender – FDE Centerplex, por burocracias financeiras avisou de ultima hora que não poderiam emitir a nota fiscal como solicitado pela FDE. O festival aconteceu em três espaços: CPP - Centro do Professorado Paulista, Auditório do Polo da Universidade Aberta do Brasil e no Centerplex com as 08 escolas que fizeram o CadProjetos
2014	11	85	2.500	Livre Lina Bo Bardi Prevenção do Câncer de Mama	Online Site: www.animabarretos.com.br
2015	9	15	300	Livre Super-herói Prevenção do Câncer de Mama	Online Site: www.animabarretos.com.br
2016	7	44	400	Livre Sonho Prevenção do Câncer de Mama	Online Site: www.animabarretos.com.br
2017	10	61	800	Livre Anita Malfatti Prevenção do Câncer de Mama	Online Página do Anima Barretos no Facebook.
2018	4	14	300	Livre Futebol Prevenção do Câncer de Mama	Online Página do Anima Barretos no Facebook.

ANEXO 2

CRONOLOGIA

ANIMA BARRETOS

**FRAMES DO PROJETO ANIMA BARRETOS:
FESTIVAL DE ANIMAÇÃO, TECNOLOGIA,
PROFESSORES DE ARTE E O AUDIOVISUAL
NA ESCOLA**

MARIA DE LOURDES SOUSA FABRO

UNIVERSIDADE DE BRASÍLIA
INSTITUTO DE ARTES
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO
EM ARTES VISUAIS

ANIMA BARRETOS

CRONOLOGIA

2007

Temas: Livre e Festa do Peão
Local: Parque do Peãozinho
Participação de 11 escolas e 60 animações inscritas

“Excitante, pois aguça a nossa curiosidade e a vontade de mudar o estilo de aula.” - Professora Marilena Morsoletto

2008

Temas: Livre, Festa do Peão, 100 anos Japão no Brasil
Local: Parque do Peãozinho
Participação de 19 escolas e 152 animações inscritas.

2009

Temas: Livre, Festa do Peão, 100 anos da França no Brasil
Local: Parque do Peãozinho
Participação de 16 escolas e 108 animações inscritas.

“O futuro da animação brasileira está aqui.” Fabio Yamaji

2010

Temas: Livre, Festa do Peão, Mazzaropi
Local: Parque do Peãozinho e votação online
Participação de 22 escolas e 202 animações inscritas

2011

Temas: Livre, Festa do Peão, Ayrton Senna
Local: Parque do Peãozinho e votação online
Participação de 27 escolas e 188 animações inscritas

2012

Temas: Livre, Luiz Gonzaga, Prevenção Contra o Câncer de Mama
Local: Centerplex-North Shopping Barretos e votação online
Participação de 19 escolas e 126 animações inscritas

2013

Temas: Livre, Festa do Peão, Vinícius de Moraes
Local: CPP/Polo Universidade Aberta do Brasil e votação online
Participação de 20 escolas e 130 animações inscritas

“Inclusão do Projeto Anima Barretos no Programa Cultura é Currículo, um sonho realizado! e exibição das animações nos intervalos da TV Barretos.” - Maria de Lourdes Sousa Fabro

2014

Temas: Livre, Lina Bo Bardi, Prevenção Contra o Câncer de Mama
Local: Votação online
Participação de 11 escolas e 85 animações inscritas

“Eu nunca vim pra São Paulo, ainda bem que fiz esse trabalho, ganhei agora tô vendo tudo isso.” D. Cidinha, aluna da EJA da E.E. Alice Fontoura, premiação visita a Casa de Vidro da Lina Bo Bardi.

2015

Temas: Livre, Super-Herói, Prevenção Contra o Câncer de Mama
Local: Votação online
Participação de 09 escolas e 15 animações inscritas

2016

Temas: Livre, Sonho, Prevenção Contra o Câncer de Mama
Local: Votação online
Participação de 07 escolas e 44 animações inscritas

“O festival é um sonho realizado e este ano ele completa 10 anos.” - Maria de Lourdes Sousa Fabro

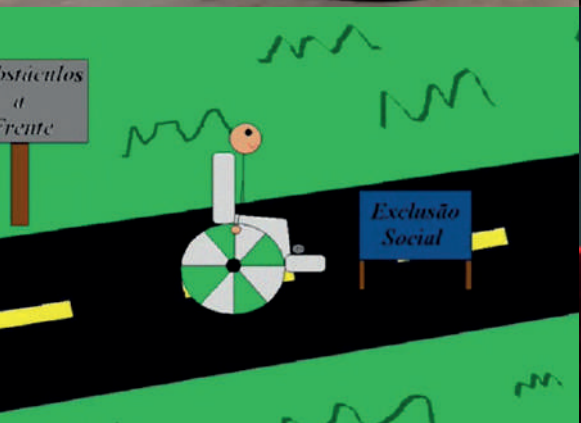
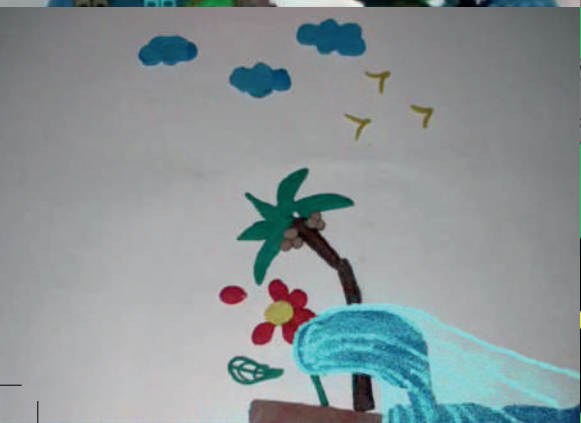
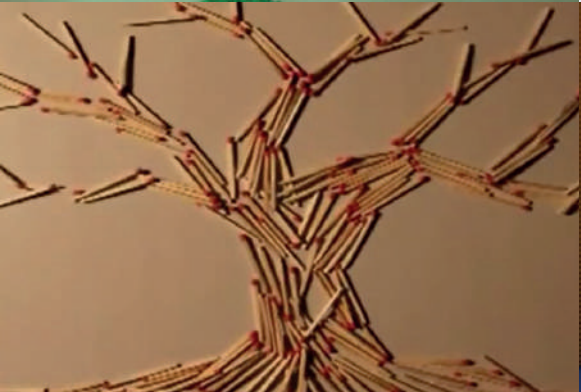
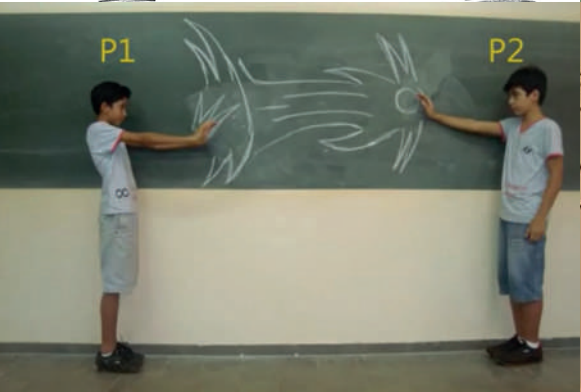
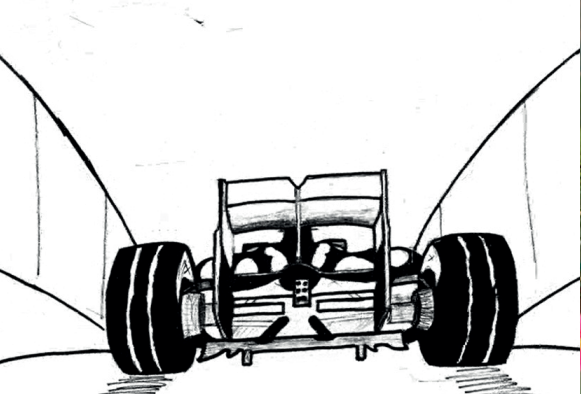
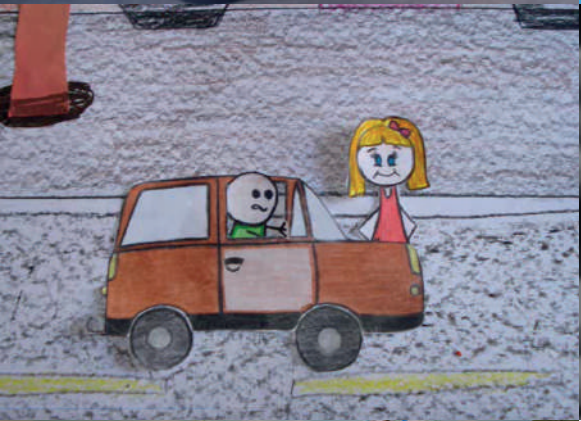
2017

Temas: Livre, Anita Malfatti, Prevenção Contra o Câncer de Mama
Local: Votação online
Participação de 10 escolas e 61 animações inscritas

“Lurdinha, esse ano eu e minha aluna Karolayne vamos ganhar o Anima, ela é fera em tecnologia.” - Professora Diomar

2018

Temas: Livre, Futebol e suas histórias, Prevenção Contra o Câncer de Mama
Local: Votação Online
Curso Online: ANIM(AÇÃO): O Encantamento do Desenho Animado
Participação de 04 escolas e 14 animações inscritas



ANEXO 3

**MATERIAL EDUCATIVO
PROF! BORA ANIMAR?**

PROF! BORA ANIMAR?

É um material educativo sobre a linguagem cinematográfica e a animação na escola. É o produto final dessa Tese. Foi planejado para ser físico, mas pretendo pensar em uma versão on-line. Ele é composto por 5 cadernos:

CADERNO 1

Animação na escola

- Apresentação
- Anima Barretos
- A Polegarzinha e o Polegarzinho
- Poética Pessoal dos alunos
- Ultrapassando as fronteiras
- Fala aí Prof!
- O olhar dos outros
- Referências

CADERNO 2

Ilusão: projeção luminosa

- Ilusão: projeção luminosa
- Da HQ à Animação
- Lanterna Mágica
- O movimento...começando a animar
- Émile Reynaud e suas imagens luminosas
- Cinetoscópio e Cinematógrafo
- Animação
- O que é ver um filme
- Narrativas
- Émilie Cohl
- E no Brasil como a animação começou?
- Referências

CADERNO 3

Linguagem cinematográfica e animação

- Educação e Cinema
- Linguagem cinematográfica
- Elementos narrativos do cinema
- Técnicas de animação
- Storyboard
- Personagens
- Cenários
- Créditos
- Referências

CADERNO 4

Animação depois da escola

- Entrevistas com animadores: Ítalo Cajueiro, Fábio Yamaji e Fernando Gutiérrez.
- Tipos de Obras
- Profissões
- Referências

CADERNO 5

Keyframes da Animação Brasileira

- Referências



PROF!

BORA

ANIMAR?

ANIMAÇÃO NA ESCOLA

MARIA DE LOURDES SOUSA FABRO



PROF!

BORA

ANIMAR?

ANIMAÇÃO NA ESCOLA

MARIA DE LOURDES SOUSA FABRO

AGRADECIMENTOS

Thérèse Hofmann, pelas orientações e reflexões durante o doutorado no IDA-UNB.

Aos professores de Arte Dinanci, Márcia Inês, Venício, Celina, Diomar, Edson, Elisangela, Marilena, Ivana, Adriana, André, Emerson, Fernanda, Marcia Oliveira, Milessandra, Marcela, Sheila, Silvia P., Silvia R., Camila, Cíntia, Sandra S., Josiane, Maria Helena, Ana Claudia, Ercília, Ana Claudia Neif, Fátima, Ismeri, Luciana, Isabel, Grazielle, Silvia Q. Maria Teresa, Romis, Reinaldo, Veruska, Camila, Conceição, Marcia Cristina, Rosangela, Regina C. e Regina S., representando todos os professores que instigaram seus alunos na criação de animações nas escolas de Altair, Barretos, Colina, Colômbia, Guaíra, Guaraci, Jaborandi, Olímpia e Severínia.

À Prof^a de Arte Lurdinha (Maria de Lourdes Santana, in memoriam), pelo carinho com seus alunos e relatos inspiradores de suas experiências com a animação na escola.

Mirian Celeste Martins, pelas reflexões sobre material educativo no mestrado no IA-UNESP.

Tainá Fabro, por criar a identidade visual deste material.

Danilo Pugim, por criar o personagem 'San' e tantos outros desenhos que fazem parte deste material.

Ao Fernando e Ana Patrícia pelas correções e olhar cuidadoso com esse trabalho.

Aos animadores, Fernando Gutiérrez, Fabio Yamaji e Ítalo Cajueiro, pelas entrevistas mostrando que animação é coisa séria, sim!

Peço desculpa de me expor assim, diante de vós, mas considero que é mais útil contar aquilo que vivemos do que estimular um conhecimento independente da pessoa e uma observação sem observador. Na verdade não há nenhuma teoria que não seja um fragmento, cuidadosamente preparado, de uma autobiografia.

(VALÉRIE, 1931 apud NÓVOA, 2009, p. 12).

01... PROFESSORAS E PROFESSORES

É muito gratificante ver o brilho nos olhos dos alunos quando a animação toma corpo, eles participam dos procedimentos, mas quando as imagens que formam a animação se juntam com a trilha sonora, a mágica acontece...

Prof^a Celina Kaneda

Eu sou a Lurdinha, Professora de Arte, em 2007 idealizei o Projeto Anima Barretos, festival de animação das escolas estaduais e municipais de Barretos e região. Neste período, atuava como Professora Coordenadora de Arte do Núcleo Pedagógico da Diretoria de Ensino - Região de Barretos, no interior do Estado de São Paulo, da qual fazem parte as cidades de Altair, Barretos, Colina, Colômbia, Guaira, Guaraci, Jaborandi, Olímpia e Severínia.

O projeto tem como objetivos: instigar a utilização da tecnologia nas aulas de Arte, demonstrar o potencial da linguagem da animação, incentivar o seu uso como instrumento didático e ampliar o

conhecimento desta linguagem tida como complexa, que envolve som, imagens em movimento, a tecnologia e inserir conteúdos inéditos a serem trabalhados em sala de aula.

Os Professores de Arte da DE – Barretos, após capacitação, aceitaram o desafio e orientaram os alunos do Ensino Fundamental e Médio na criação de animações utilizando várias técnicas, abordando assuntos diversos da cultura, local e mundial. Incentivaram os alunos a participarem do festival Anima Barretos que aconteceu de 2007 a 2018, por 12 anos, com possível retorno em 2021.

Os personagens da era analógica fizeram parte da minha infância, Mickey, Pica Pau, Os Jetsons, Os Herculóides, Space Ghost, Tom e Jerry, Speed Racer, as propagandas animadas: Mônica e o Elefante, Barata Rodox, Sharp, entre outros. Com as crianças e adolescentes de hoje não é diferente, é só perguntar e eles já vão falando do Pica Pau, sim eles

também assistem animações antigas, Liga da Justiça, Noiva Cadáver, A viagem de Chihiro, Naruto, Shrek, Historietas Assombradas, Ladybug, Peixonauta, Show da Luna, Peppa Pig, Oswald, Irmão do Jorel, entre muitas outras.

A magia do cinema de animação, atrai crianças, adolescentes e adultos, os quais se deleitam ao assistir animações. Nesse mundo de rápidas transformações, a animação está em cada geração, nos desenhos animados da TV aberta, nos canais por assinatura, nas plataformas de streaming, no filme do cinema, na propaganda da TV, num aplicativo, em jogos digitais mais diversos, etc.

Como exemplo das animações criadas pelos alunos, ao lado frames das animações: 'De Linguiceiro a salsicheiro' da E.E. Dr. Antônio Augusto Reis Neves-Olímpia/SP 'Mamonas Assassinas' da E.E. José Marcelino de Almeida-Severínia/SP e 'O melhor pastel do mundo' da E.E. Cel. Almeida Pinto-Barretos/SP e 'O Grito e o Gritinho' da E.E. E.E. Prof. Benedito Pereira Cardoso, Barretos/SP.

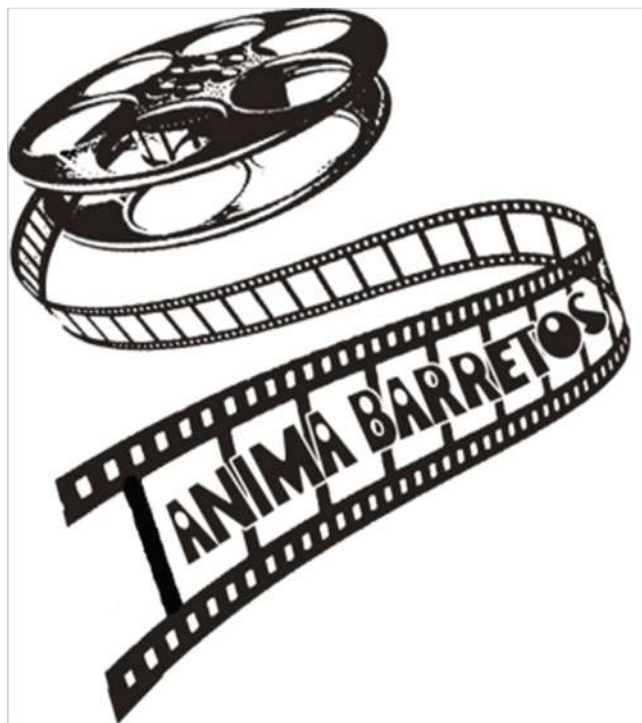


As experiências vivenciadas por mim, pelas professoras, pelos professores e pelos alunos se transformaram na minha pesquisa de doutorado. Durante os estudos e ações, surgiu o desejo de criar um material educativo sobre animação que foi pensado especialmente para você e seus alunos, baseado

nas experiências em sala de aula e na escola com animação.

Não é um manual, pois entendo que o professor é o autor de suas situações de aprendizagens, afinal é você que conhece seus alunos. Existem vários materiais sobre como criar uma animação, em sua maioria são técnicas. Neste material, utilizei as animações dos alunos como exemplo da linguagem cinematográfica, da animação e os professores falam como organizaram o trabalho na escola, entre outros assuntos.

Os Professores de Arte de Barretos e região inovaram e reescreveram suas práticas pedagógicas. Convido você a entrar no mundo dessa linguagem, inserindo a magia da animação em suas aulas. Espero que você amplie esse material com suas pesquisas, seu olhar e encante seus alunos.



SUMÁRIO

Anima Barretos	8
A Polegarzinha e o Polegarzinho	23
Poética Pessoal dos alunos	39
Ultrapassando as fronteiras	54
Fala aí Prof!	65
O olhar dos outros	86
Referências	93

ANIMA BARRETOS

A palavra “aventura” em sua origem do latim ad venture significa ‘o que vem pela frente’, ligada a momentos de riscos, peripécias radicais, explorações e experiências vividas que proporcionam a ampliação do conhecimento e mudanças. No tocante a educação, como criar aventuras pedagógicas e convencer os professores a correr riscos?

Há algo que move o artista, há algo que move o educador e a educadora. Algo que pode ser ainda imprevisível, como uma mancha de luz. Algo que pode estar na “ponta da língua”, mas não sabemos o que é até encontrar uma referência que nos traga a certeza. Algo que faz manejar situações de incerteza, singularidade e conflito. [...] precisamos de aventuras-desafios, que possam nos instigar para que nos arrisquemos no mundo (MARTINS, 2005, p. 147).

O professor de Arte, assim como os artistas, lança-se em aventuras e desafios diários na sala de



1º Encontro com Professores de Arte
Projeto Anima Barretos, 2007.
Fonte: Acervo pessoal.

aula, comprometendo-se com a criação e confecção de algo que pode provocar mudanças no mundo. A professora de Arte ‘MIO’, vivenciou vários anos do projeto e avalia que “O Anima Barretos tem uma importância muito significativa no ensino de arte, inserindo o aluno no mundo digital e nas novas linguagens artísticas, além da visibilidade deste tipo de projeto.”

Para o professor esse algo que o faz se movimentar, pode vir de várias formas, mas terá mais significado se estiver ligado a suas inquietações advindas da sala de aula. Neste contexto, e diante do diagnóstico realizado com os professores de Arte, no qual os professores solicitavam orientações técnicas que abordem assuntos que atráíssem os alunos, o que mais atrai os educandos é a tecnologia. Sendo assim, as tecnologias estão no dia a dia dos educandos do século XXI, os alunos precisam ter experiências com as tecnologias digitais na escola.

A Arte e seu ensino têm passado por modificações profundas, principalmente em sua metodologia

de ensino no decorrer desses últimos 20 anos. O professor de Arte tem que estar antenado no que acontece no mundo para ampliar o repertório cultural de seus alunos, a Arte tem função fundamental nessa conexão cultural.

Em março de 2006, primeira capacitação do ano, realizei uma oficina com o título de “O corpo fala”, e a pergunta era “Vocês têm fome de que?”, referindo-se às necessidades na formação do professor de Arte. Os professores responderam: saber mais sobre arte contemporânea, ter capacitações constantes com espaço para troca de experiências, participações em cursos de instituições culturais, como ensinar arte aos deficientes, cinema de ‘animação’, visitas a museus, assistir espetáculos de dança e teatro, receber materiais sobre arte.

As animações estão em todos os meios de comunicação. Assim, compreender e ser alfabetizado nesta linguagem é fundamental para que os alunos percebam como utilizá-la como meio de expressão. O projeto Anima Barretos, surgiu após uma capacitação

sobre 'Animação' realizada em novembro de 2006 pela Coordenadoria de Ensino e Normas Pedagógicas (CENP) órgão da Secretaria de Educação do Estado de São Paulo. Na viagem de volta à Barretos, idealizei o festival com a referência do Anima Mundi.

Essa capacitação foi realizada para os professores de Arte da Diretoria de Ensino – Região de Barretos (DE-Barretos), em 18 de abril de 2007, objetivando, principalmente, demonstrar o potencial da linguagem da animação e incentivar o seu uso como instrumento didático, ampliando o conhecimento desta linguagem tida como complexa, que envolve som, imagens em movimento e a tecnologia, inserindo conteúdos inéditos a serem trabalhados em sala de aula. Foi realizada uma Oficina de Animação utilizando técnicas diversas, iniciando pelo roteiro, story board, utilização de tripés para as fotos e a edição no Programa Movie Maker, hoje os professores ressaltam que os alunos utilizam softwares diversos para a criação e edição das animações e os aplicativos para celular.

Ao final do dia, os participantes fizeram uma avaliação dos conteúdos e da oficina de animação. Ressalto a fala de uma das professoras e um dos alunos monitores que eram responsáveis pelas salas de informática das escolas no início do projeto.

**Muito interessante, é mais uma ferramenta que todos precisam saber. O mundo das tecnologias e das mudanças estão aí!!! Aluno Monitor.
(...) excitante, pois aguça a nossa curiosidade e a vontade de mudar o estilo de aula. Profª Mari-
lena Morsoletto (Avaliação da capacitação de 18/
Abr/2007)**

Ana Mae Barbosa (2008, p. 111) aborda a tecnologia na arte afirmando que “Para ampliar os limites da tecnologia e de seu uso, é preciso pensar as relações entre tecnologia e processo de conhecimento; tecnologia e processo criador”.

Sendo assim, é fundamental ter experiências com a tecnologia na escola entrelaçada ao currículo, proporcionando reflexões sobre o mundo jovem,



Aluno monitor (SAI) e Professores, capacitação
15 de maio de 2007.
Fonte: Acervo pessoal.

sobre ao trabalho elaborado tanto na escola quanto por outras escolas.

Percebe-se, que as contaminações ocorridas entre os professores nesses anos de realização do festival, fizeram com que os professores que já trabalhavam com tecnologia se sentissem contemplados no currículo, mas por outro lado, instigou outros a se atualizarem e desmistificou o medo da tecnologia ou

a possível dúvida que o professor não seria necessário quando esta é utilizada, corroborando com Sogabe e Leotte (2011, p.14) “As observações de um especialista podem influenciar as observações de outro, e essas contaminações são necessárias para a ampliação do conhecimento.

Este projeto chegou até a sua 12ª edição, superando mudanças, dificuldades financeiras, entre outras adversidades, porém com professores que instigaram seus alunos a criarem animações através da linguagem do audiovisual na escola.

Destaco que o projeto ultrapassou os muros da escola e acredito que um dos fatores para esse alcance, seja a participação ‘livre’ dos docentes. Argumentava nos encontros de formação, sobre a importância dos objetivos do projeto diante do ensino de Arte para os alunos do século XXI. Participavam os professores de Arte, que realmente entendiam essa importância e sentiam na sua pele pedagógica as necessidades de mudanças da didática dentro da sala de aula.

Os docentes que fizeram parte do Grupo de

Professores de Arte de Barretos, reescreveram suas práticas pedagógicas e a história do ensino de Arte em suas cidades no interior do estado de São Paulo, aprenderam a transitar entre o mundo real e o virtual.

Neste contexto, realizaram a mediação cultural com seus alunos em trabalhos que demonstram esteticamente, suas ideias, o mundo jovem nada óbvio que existe em suas mentes. Os alunos, deram vida às imagens estáticas em animações com temas e técnicas diversas, mostrando que animação é coisa séria, sim!

O Projeto Anima Barretos, sempre foi carregado de subjetividade, poética e criação, ao longo desses onze anos de festival, aprendi a observar as mudanças que eram necessárias para que o festival continuasse “vivo”. Neste percurso de pensar e rever a prática, em um movimento reflexivo com questionamentos, sempre me senti responsável pelas relações estabelecidas durante o processo de organização das capacitações e organização do festival, solicitava a colaboração dos professores quanto as minhas observações e ou sugestão

de algum professor, para compreendermos as particularidades do processo que estávamos construindo juntos. Ao mesmo tempo em que o festival foi acontecendo durante os anos, eu e os professores fomos vivendo experiências significativas, as quais resolvi transformar em uma pesquisa, reconhecendo que toda bagagem acumulada deve ser transformada em conhecimento. (FABRO; HOFMANN, 2018, p. 191)

O Projeto Anima Barretos apresentava os seguintes objetivos:

Demonstrar o potencial da linguagem da animação e incentivar o seu uso como instrumento didático, ampliando o conhecimento desta linguagem tida como complexa, que envolve som, imagens em movimento e a tecnologia, inserindo conteúdos inéditos a ser trabalhado em sala de aula;

Inverter o papel, antes apenas passivo, dos alunos diante dos filmes e animações instigando-os à leitura das imagens em movimento, criação de storyboard (roteiro) e animações, contribuindo assim

para o letramento e para a alfabetização visual dos alunos do século XXI;

Difundir a arte da Animação, descobrindo e estimulando novos talentos;

Conhecer a história da ‘Animação’;

Propiciar aos professores autossuficiência no uso das tecnologias para criação e produção de filmes de animação com seus alunos;

Identificar e relacionar as informações veiculadas nas animações, analisando as relações entre forma e conteúdo presentes na sua própria produção da linguagem audiovisual, aprofundando a compreensão e o conhecimento de suas estéticas;

Dar visibilidade às animações criadas através da realização do Festival Anima Barretos.

A realização do ANIMA BARRETOS foram realizadas as devidas adaptações durante os anos de sua realização. Apresento abaixo resumidamente as fases do festival e suas alterações de 2007 a 2018:

Fase I - Reuniões com os professores de

Arte das 30 escolas jurisdicionadas pela Diretoria de Ensino – Região de Barretos, aproximadamente 50 professores, para análise das animações realizadas pelos alunos no ano anterior, conhecimento de novas técnicas, programas e troca de experiências.

Fase II - Acompanhamento com visitas às escolas para orientações aos professores e alunos com dúvidas técnicas. Criação das animações pelos alunos sob a orientação dos professores de Arte da Diretoria de Ensino de Barretos, utilizando as salas de informática, sala de leitura e outros espaços das escolas.

O regulamento do Anima Barretos foi criado com base no regulamento do Anima Mundi, fazendo as devidas adaptações para a realidade das escolas de Barretos e região e ou sugestões dos professores de Arte.

Fase III - Seleção das animações inscritas por uma comissão formada por pessoas ligadas a animação e a arte de Barretos como por exemplo, músicos, animadores, repórteres, entre outros, para a pré-seleção das animações enviadas pelas escolas.

Organização das animações em cédulas para a votação popular. Nos anos de 2010 e 2011 a votação foi realizada na urna eletrônica criada pelo 'MF' estagiário da Rede do Saber na DE.

Fase IV - Juri Técnico, com pessoas envolvidas com a linguagem cinematográfica e animadores para a escolha das animações em termos técnicos facebook.

Fase V - O festival aconteceu: nas edições de 2007 a 2011 no Parque do Peãozinho - espaço destinado a Educação - Recinto da Festa do Peão, vitrine de Barretos, nesta época a cidade não tinha Cinema ou Teatro que pudesse abarcar a exibição das animações.

Nos anos de 2011 e 2012, as animações foram exibidas no Jumbotroon telão localizado no centro da arena, e nos anos de 2013 e 2014 as animações foram veiculadas nos intervalos da TV Barretos, essas ações atingiram um grande público.

Em 2012 e 2013, o festival foi realizado nas salas de cinema do Centerplex no North Shopping

Barretos, levando cerca de mais de 6.500 estudantes ao cinema.

Devido à redução de verbas e encerramento das atividades do Programa "A escola sai da escola" da Fundação para o Desenvolvimento da Educação do Estado de São Paulo (FDE), nos anos de 2014 à 2018 o festival aconteceu somente online Túnel com a história da animação com monitoria.

- Cinema - exibição das animações e votação.
- Oficina de animação mediada pelos professores de Arte.

Fase VI - Apuração dos votos e divulgação do resultado final.

Fase VII - Premiação em cada categoria no Ensino Fundamental e Médio.



Formação de Professores, Projeto Anima Barretos, 2007.

Fonte: Acervo pessoal.



Cartaz/Regulamento Anima Barretos, 2014.

Fonte: Acervo pessoal.



Urna Eletrônica, Anima Barretos 2010 e Folder Anima Barretos 2011.
Na confirmação do voto tocava um berrante.
Fonte: Acervo pessoal.

CONVITE
ANIMA BARRETOS
2011
RANCHO DO PEÃOZINHO
DE 18 A 28 DE AGOSTO
CONHEÇA ESTA ARTE
QUE ENCANTA CRIANÇAS,
JOVENS E ADULTOS

SAIBA MAIS - VISITE O SITE
WWW.PEAOZINHO.COM

ASSISTA ANIMAÇÕES
REALIZADAS PELOS ALUNOS
DAS ESCOLAS ESTADUAIS
DE BARRETOS E REGIÃO

**CONHEÇA
NO ESTANDE**

TÚNEL COM HISTÓRIA
DA ANIMAÇÃO - EXIBIÇÃO E
VOTAÇÃO DAS ANIMAÇÕES
OFICINA DE ANIMAÇÃO

TEMAS:
FESTA DO PEÃO
LIVRE
AYRTON SENNA



Ayrton Senna

VOTE ON LINE - DE 18 A 28 DE AGOSTO



Espaço Anima Barretos 2007.
Fonte: Acervo pessoal.



Espaço Anima Barretos 2008. Túnel “Entrando no Mundo da Animação!” com a História da Animação e do Anime.
Fonte: Acervo pessoal.



Espaço Anima Barretos 2009. Túnel "Entrando no Mundo da Animação!" com a História da Animação e do Anime.
Fonte: Acervo pessoal.

Exibição das animações realizadas nas escolas, no 'Cinema' criado dentro da tenda, no Parque do Peãozinho dentro do Parque do Peão, espaço destinado à educação.



Espaço Cinema Anima Barretos 2011.
Fonte: Acervo pessoal.



Espaço Cinema Anima Barretos 2007.
Fonte: Acervo pessoal.

Os visitantes do espaço Anima Barretos, podiam aprender a fazer a sua animação com a mediação dos professores de Arte.



Oficina de animação, Anima Barretos 2010.
Fonte: Acervo pessoal.



Oficina de animação, Anima Barretos 2010.
Fonte: Acervo pessoal.



Casa de Vidro, Lina Bo
Bardi, Premiação Anima
Barretos 2014.
Fonte: Acervo pessoal.

A POLEGARZINHA E O POLEGARZINHO

NATIVOS DIGITAIS

Os alunos do século XXI estudam, trabalham, interagem, relacionam-se com as tecnologias, são extremamente criativos e desenvolvem a cultura digital de forma nunca antes vista. Diante disso, muitos são os medos e desafios que os professores enfrentam para ensinar a esses jovens.

Muitas formas de ensinar hoje não se justificam mais. Perdemos tempo demais, aprendemos muito pouco, desmotivamo-nos continuamente. Tanto professores como alunos temos a clara sensação de que muitas aulas convencionais estão ultrapassadas. Mas para onde mudar? Como ensinar e aprender em uma sociedade mais que conectada? (MORAN, 2000, p.11).

Até pouco tempo se pensava que era apenas prover as escolas com vários equipamentos

e computadores, as famosas Salas Ambientadas de Informática (SAI), que os problemas educacionais estariam resolvidos. Infelizmente, isso não aconteceu, e mesmo instituições renomadas como a Faculdade de Direito de Harvard/USA, ainda se perguntam como aliar as tecnologias ao processo de ensino e aprendizagem.

O entrelaçamento entre a educação e a tecnologia sugerem questionamentos que merecem destaque: A tecnologia tem o poder de configurar mudanças na educação? A tecnologia auxilia o processo de ensino e aprendizagem? Como o professor integra tecnologia ao currículo?

Os jovens são vistos como atores de várias modificações ocorridas no mundo, mas as tecnologias digitais afetaram suas vidas radicalmente e da mesma forma a vida dos não nascidos na era digital. John Palfrey e Urs Gasser (2011) pesquisadores de Harvard, dizem que 'nativos digitais' são os nascidos depois de 1980.

A perspectiva de que a tecnologia amplifica o pensamento sobre a aula, formas de comunicação, espaço e tempo, presencial e virtual, é real; porém não muda a educação. Moran (2000) esclarece que em todos os tempos houve desafios para ensinar e aprender e em especial hoje, a mudança do modelo Industrial para o da Informação e do Conhecimento.

As relações entre a arte e o público, são mediadas na educação principalmente pelo componente curricular Arte. Sendo assim, o professor de Arte tem um papel fundamental como mediador entre o currículo escolar e a cultura, criando estratégias para ampliar os conhecimentos que os jovens já trazem como nativos digitais. Os educandos por sua vez, precisam de um professor pesquisador e reflexivo que saiba trabalhar com metodologias de ensino atualizadas e atue como mediador na construção de saberes.

Neste contexto, a linguagem cinematográfica efetivamente constitui uma forma de expressão fundamental para a formação do educando do século

XXI. A este propósito, o ensino de artes visuais pode apontar alternativas na cultura visual contemporânea e na produção de audiovisuais.

O Professor de Arte Bruno Fischer e ex-integrante da Equipe de Arte da SEDUC, foi um dos organizadores da formação sobre animação em 2006. Ele foi júri técnico do festival Anima Barretos em vários anos, em mensagem no WhatsApp, apresenta o seu olhar quanto ao projeto.

O Anima Barretos começou antes da popularização dos smartphones. A era digital ainda não havia dado grandes passos, mas em Barretos os professores já se voltavam à produção audiovisual por meio de tecnologias digitais. O projeto vingou e criou sua própria história. Ocupou diferentes espaços, enfrentou desafios e foi afetado pelo acelerado desenvolvimento tecnológico. Apesar do maior acesso à tecnologia, contudo, as escolas parecem ainda não entender de que formas ela pode participar do processo educativo. Neste cenário, o pioneiro Anima Barretos continua a contribuir positivamente com a escola pública

ao incentivar e dar caminhos para a produção artística criativa usando as tecnologias de nosso tempo (FISCHER (2018).

Percebendo que os alunos apresentavam grande interesse pela tecnologia, o Projeto Anima Barretos como já citado, tem princípio em 2007, no qual, um dos objetivos era instigar o uso da tecnologia nas aulas de Arte. Este projeto atraiu os jovens a desenvolverem a sua criatividade, organização e trabalho colaborativo, aspectos fundamentais para um cidadão consciente do seu papel na sociedade contemporânea.

O Professor Coordenador Pedagógico 'ML' da E.E. José Marcelino de Almeida, acompanhou o trabalho desenvolvido na escola pelas professoras de Arte, e em sua resposta no formulário on-line destaca:

As habilidades que foram desenvolvidas estão relacionadas com as competências que abrangem uma formação, que vai além da multidisciplinaridade, podemos dizer que as evidências nos remetem ao

campo da interdisciplinaridades e transdisciplinaridade, além de perceber constituídas muitas competências socioemocionais tais como: a resiliência, empatia, proatividade e pensamento criativo (ML, 2020).

Para satisfazer a acelerada mudança mundial, precisamos pensar em ações para uma educação planetária. É fundamental pensar nas competências e habilidades citadas pelo PC 'ML', os processos são institucionalizados, mas é preciso mudar paradigmas e formas de conhecimento.

Hoje, os jovens estão expostos a uma grande quantidade de informações e para transformar esse acúmulo de dados em conhecimento com qualidade é preciso desenvolver habilidades nos aspectos, sensorial, intelectual, emocional, e tecnológico, trilhando caminhos entre o pessoal e social.

A APRENDIZAGEM DA POLEGARZINHA E DO POLEGARZINHO

A internet foi criada nos Estados Unidos na década de 60. “No Brasil, a Internet chegou em 1988, sendo inicialmente restrita a universidades e centros de pesquisa, até que a Portaria 295, de 20.07.95, possibilitou às empresas denominadas ‘provedores de acesso’ comercializar o acesso à Internet” (MORI, 2001, p 62).

Com essa possibilidade, a internet foi se popularizando no Brasil e, com ela, muitas mudanças foram acontecendo, sobretudo no comportamento de crianças e adolescentes, corroborando com Michel Serres,

Essas crianças, então, habitam o virtual. As ciências cognitivas mostram que o uso da internet, a leitura ou a escrita de mensagens com o polegar, a consulta à Wikipédia ou ao Facebook não ativam

os mesmos neurônios nem as mesmas zonas corticais que o uso do livro, do quadro-negro ou do caderno. Essas crianças podem manipular várias informações ao mesmo tempo. Não conhecem, não integram nem sintetizam da mesma forma que nós, seus antepassados (2013, p. 19).

Esses jovens nativos digitais transcendem os mundos real e virtual, não vivem como nós, não terão as mesmas profissões, e em especial não aprendem como a nossa geração. Serres explica as denominações Polegarzinha e Polegarzinho.

É de outra forma que escrevem. Foi por vê-los, admirado, enviar SMS com os polegares, mais rápidos do que eu jamais conseguiria com todos os meus dedos entorpecidos, que os batizei, com toda a ternura que um avô possa exprimir, a Polegarzinha e o Polegarzinho (SERRES, 2013, p. 20).

Segundo Parnaíba e Gobbi (2010, p. 5), se referindo a Pierre Levy e McLuhan, “No fim, os dois acabam concordando num ponto, que o surgimento de uma técnica ou tecnologia e seus avanços produzem mudanças na sociedade”.

Em face disso, tanto na cultura quanto o processo de ensino e aprendizagem estão sendo modificados. Os jovens deixaram de ser espectadores para interagir e “para essa juventude o aprender se dá fazendo, e isso gera certo descompasso com a forma como os conteúdos são apresentados na escola, principalmente na atualidade” (PARNAÍBA; GOBBI, 2010, p. 8). Hoje se valoriza muito a concepção ativa do sujeito na construção do ‘seu’ processo de ensino e aprendizagem, o fazer e as habilidades socioemocionais serão cada vez mais importantes, principalmente em um mundo pós-pandemia.

Corroborando com Walter Benjamin (1985, p. 169) “a forma de percepção das coletividades humanas se transforma ao mesmo tempo que seu

modo de existência”, a Polegarzinha e o Polegarzinho estão vivendo em uma nova estrutura da sociedade, os avanços e a vida humana está condicionada a mudanças, tanto nas relações de trabalho, quanto nas vivências sociais e culturais.

Os quatro pilares da educação da UNESCO (1999) que fundamentam a Educação para o século XXI: aprender a ser, a conhecer, a conviver e a fazer, ou seja, o aprender a aprender. Neste contexto, é necessário que os discentes tenham autonomia, se relacionem, tomem decisões e sejam corajosos diante das incertezas. O professor do século XXI é um facilitador de processos de aprendizagens.

No ensino da Arte o fazer artístico se dá por meio da criação, esse é um dos eixos da Abordagem Triangular de Ana Mae Barbosa (1998). Contudo, a expressão criativa não depende apenas de mecanismos psicológicos e de esforços individuais, mas também de fatores sociais, culturais, aos avanços tecnológicos e a globalização.

A criatividade é considerada um potencial do

ser humano, tendo como uma de suas necessidades a realização desse potencial “[...] criar corresponde a um formar, um dar forma a alguma coisa. Sejam quais forem os modos e os meios, ao se criar algo, sempre se ordena e se o configura” (OSTROWER, 1978, p. 05). Sendo assim, os alunos transformam suas ideias em formas ao criarem as animações; dessa maneira o fazer e a criatividade se configuram nas aulas de Arte.

Pecebe-se que a palavra criatividade sempre aparece quando falamos em arte, apresento algumas considerações sobre a criatividade. Desde o início do século XX, muitos estudiosos como Jean Piaget, Lev S. Vygotsky, Carlos R. Rogers, Viktor Lowenfeld, John Dewey, J. P. Guilford, Fayga Ostrower, Virginia Kastrup, entre outros, dedicaram-se ao estudo da criatividade humana. Podemos perceber diferentes olhares, como por exemplo, o que relaciona a criatividade com a personalidade, a abordagem cognitiva ou o que vê a criatividade como solução de problemas.

A realidade social influencia o indivíduo; suas necessidades e valores culturais se moldam

aos valores da vida. Todo ato de criação, ou seja, o fazer e o configurar do homem vem carregado de significados.

O potencial criativo não é privilégio do trabalho artístico, nem na arte existiria a criatividade se não pudéssemos encarar o fazer artístico como um trabalho. É um processo de criar que incorpora um princípio dialético, a cada etapa o delimitar participa do ampliar como um fazer intencional, produtivo e necessário que amplia em nós a capacidade de viver. Nela o homem encontra sua humanidade ao realizar tarefas essenciais à vida humana; criar representa uma intensificação do viver.

A convicção de que a dimensão criativa está presente em cada pessoa e pode surgir através do fruto de trabalho intenso gerando novas formas, como também, emergir de forma natural e espontânea, está nas antigas inquietações relacionadas à tríade arte-aprendizagem-criatividade.

Para Vygotsky (2001) é a atividade criadora da espécie humana que a faz projetar-se no futuro,

transformando a realidade e modificando o presente.

Encontramos desafios que podemos resolver sozinhos e desafios para os quais precisamos de ajuda para enfrentar, havendo etapas de maior e menor abstração, mais níveis de desenvolvimento que se interpenetram e nos quais criamos condições de conhecimento, e isso ocorre, segundo Vygotsky, durante toda a vida, conhecer é criar.

É provável que os futuros estudos mostrem que o ato artístico não é um ato místico celestial da nossa alma, mas um ato tão real quanto todos os movimentos do nosso ser, só que, por sua complexidade, superior a todos os demais [...] o ato artístico é criador e não pode ser recriado por meio de operações puramente conscientes [...] Ensinar o ato criador da arte é impossível; entretanto, isto não significa, em absoluto, que o educador não pode contribuir para sua formação e manifestação (2001, p. 325).

Ao compreender a criatividade deste modo, é fácil reconhecer a relevância do estímulo à capacidade

criadora no âmbito da educação escolar e o seu papel e importância para o desenvolvimento cultural da criança e dos jovens.

A professora de Arte 'GC' destaca as aprendizagens dos alunos durante a criação das animações.

[...] ele leva a linguagem da animação para as escolas de forma lúdica, estimulando o desenvolvimento de diversas habilidades e competências fundamentais para a evolução das crianças e jovens, como a criatividade, planejamento, síntese, abstração, concentração e comunicação. Proporcionando aos alunos a experiência de produzir filmes animados de forma crítica e criativa, onde estes possam mostrar seu potencial, sendo valorizados e, principalmente, capazes de transformar ideias e sentimentos em arte.

A criatividade é o resultado final de uma série de interações dos processos ou das faculdades mentais. Desenvolver os processos mentais depende dos fatores do intelecto apontados nas pesquisas realizadas neste campo (SÃO PAULO, 1997):

- sensibilidade para captar problemas, habilidade de identificar e descobrir necessidades diante das experiências vividas;

- fluência, pensar várias soluções para o mesmo problema;

- flexibilidade, encontrar novas formas de utilizar um objeto ou reestruturar um problema ou situação quando necessário;

- elaboração é a capacidade de organizar ideias, resultando no seu aprofundamento;

- originalidade, a qual, busca chegar a soluções incomuns para certos problemas, observando a relatividade da resposta, pois pode ser nova em relação ao indivíduo e à sua produção anterior, mas pode não ser em relação a grupos e contextos temporais mais amplos.

Nas várias maneiras de atuação do homem, nas artes, nas ciências, na tecnologia, no cotidiano, em todos os comportamentos produtivos, verifica-se

a origem comum dos processos criativos.

Virginia Kastrup (2004) aborda a invenção do ponto de vista da cognição, sendo que ela não se limita a um funcionamento rígido acontecendo entre um sujeito e o mundo, tornando-se um processo de invenção criando regimes cognitivos diversos. Esses processos atingem também as diferenças entre dispersão e distração, concentração e focalização no que diz respeito à cognição inventiva.

A Arte desenvolve em sua aprendizagem, uma “atitude atencional ao mesmo tempo concentrada e aberta” Kastrup (2004, p.10). Este modo de agir pode ser desenvolvido durante as aulas de Arte, mecanismos importantes para uma aprendizagem que envolve os avanços tecnológicos, a globalização, e as novas experiências pedagógicas, como por exemplo a realidade virtual.

A criatividade pressupõe uma atitude tipicamente humana que auxilia o entendimento da condição sociocultural, determinada pela história, característica de todos e de cada um de nós, seres

de natureza criadora, transformadora e simbólica.

Aguirre (2009) considera que os jovens nasceram em uma nova configuração social, mas que uma peculiaridade é a facilidade com que transitam entre os múltiplos ambientes e contextos ‘familiar, escolar, grupal e virtual’.

Se os nativos digitais são mais inteligentes? Não sabemos, mas eles se relacionam de formas diferentes, com as informações que chegam até eles com maneiras novas de envolvimento. Descobrir como o uso das tecnologias pode dar suporte aos objetivos pedagógicos, e quais as maneiras de integrar a tecnologia no currículo, são desafios dos educadores de todas as áreas.

O Professor ‘JR’ PCNP responsável pela Tecnologia Educacional na DE - Barretos na época do início do festival Anima Barretos, em resposta ao formulário on-line sobre o projeto, afirma que é

Relevante, atual que instiga o aluno a criar e demonstrar conhecimento, levando o professor a

condição de mediador do conhecimento dos alunos, trata-se, portanto, de um projeto que coloca, de fato, o jovem como protagonista, aproximando-o dos temas e conteúdo do currículo através da criação de vídeos (JR, 2020).

O educador é um facilitador de descobertas, porque os alunos além de terem uma maior facilidade com as tecnologias querem interagir e colaborar com a produção do conhecimento dentro da sala de aula e o desenvolvimento do currículo. Corroborando com Moran (2000, p. 16) “As mudanças na educação dependem também dos alunos. Alunos curiosos e motivados facilitam enormemente o processo [...]”, tornam-se agentes de transformações dentro e fora da sala de aula.

Os professores ao instigarem os alunos a serem parceiros no processo da sua aprendizagem e dos colegas, encontram nos educandos companheiros na sua trajetória pedagógica. No entanto, durante os anos do festival, alguns professores apresentavam resistência quanto ao uso da tecnologia, era um misto

de medo e vontade de enfrentar os desafios para superar as dificuldades. Era preciso planejar, prever imprevistos, equilibrar as contribuições de cada aluno e a criatividade durante o processo de confecção das animações.

No feed-back do formulário on-line, a Professora de Arte 'CK' destacou a importância do Projeto Anima Barretos "Muitas vezes falta na escola pública um projeto que una aquisição de conhecimento, tecnologia e ludicidade. O Anima faz isso. É um campo de infinitas possibilidades a serem exploradas. A animação é um tema atrativo e desafiador."

Os trabalhos desenvolvidos nas escolas durante o Anima Barretos, possibilitou a construção de conhecimentos, interligando dimensões da realidade, captando e conectando o universo cultural dos alunos, utilizando formas mais abertas com conexões diversas, na qual, a tecnologia facilita e potencializa formas lúdicas de aprendizagens.

Uma das minhas preocupações, era que o professor não fosse apenas o executor das propostas

vivenciadas nos encontros de formação, mas sim que se tornasse além de mediador da aprendizagem dos alunos, o professor que investiga para saber a melhor forma de elaborar suas aulas.

Os docentes, logo no início do projeto, perceberam que precisariam ter os alunos como parceiros, e era fundamental estarem abertos para as trocas de ideias com os alunos, corroborando com Zabala (1998, p. 94), "Mas para isso é indispensável que os meninos e meninas tenham a oportunidade de expressar suas próprias ideias e, a partir delas, convém potencializar as condições que lhes permitam revisar a fundo estas ideias e a ampliar as experiências [...]."

No caso, o uso da tecnologia aproximou professores e alunos. A troca de saberes entre docentes e alunos se efetivou, principalmente porque os alunos tinham autonomia para fazer escolhas sobre as formas para organizarem as suas aprendizagens. Percebe-se que o aprendizado através de descobertas e exploração da curiosidade, apresenta mais resultados com os jovens e na visão da Professora de Arte 'MB' (2019),

“Normalmente aprendemos mais com os alunos do que eles conosco. Dominam muito a tecnologia e nos surpreendem com seus talentos” em resposta no formulário on-line.

Os alunos ao criarem suas histórias e personagens das animações, exploram suas formas de aprender, sentem prazer ao pesquisar e fazer, facilitando a aprendizagem, desenvolvendo o convívio e o trabalho colaborativo. O Professor ‘EL’, em resposta ao formulário on-line, fala sobre o trabalho realizado em sua escola.

Podemos perceber que o aluno interagi, cria e pesquisa, vão atrás de materiais e são proativos, percebe-se o protagonismo e a competência em várias situações de aprendizagens, e quando o trabalho é coletivo, todos os envolvidos são solidários ao processo de criação e colaboração, fazendo com que a aula de Arte fique muito mais atrativa (EL, 2020).

A construção individual e coletiva do

conhecimento se dá nos momentos em que as atividades são desafiadoras e transformam o contexto e a realidade dos estudantes. O Professor de Arte ‘EL’ desenvolveu as animações no Programa Escola da Família da SEDUC, no qual, as unidades escolares ficam abertas aos finais de semana e oferecem diversas oportunidades e formas de aprendizagens. “Na EE. Dr. Antônio Olympio desenvolvemos o Anima nos finais de semana na Programa Escola da Família, conseguimos um grupo empenhado para trabalhar com a técnica em Stop Motion.” (‘EL’) É válido ressaltar que outro objetivo do programa era garantir relações entre da escola da semana e a do final da semana, sendo assim, as aulas de Arte atingiam os objetivos.

Os professores, com o projeto Anima Barretos utilizavam as novas tecnologias, como ferramentas fundamentais para uma educação de referência para alunos do século XXI, e conseqüentemente colaboraram para o aumento da utilização das SAIs das escolas, a Professora de Arte ‘SB’ esclarece em resposta ao formulário on-line:

Desenvolvi o projeto com os alunos do EM da escola, respeitando o regulamento de cada ano da edição do Anima: como o tema, tempo, as técnicas entre outros [...] acredito que é uma oportunidade de aliar a tecnologia para nossas aulas de Arte, colocando os alunos como sujeitos de produção e conhecimento (SB, 2020).

Os docentes percebem seus alunos como sujeitos da 'sua' aprendizagem. Um dos grupos de alunos da Professora de Arte 'SB' foi um dos premiados com a Bolsa de Estudos na Fantom Animation, escola on-line de animação citada no Frame 3 Animação no Brasil. Ela relatou em conversa pelo WhatsApp que os alunos fizeram parte do curso que utiliza o Programa Toon Boom a dificuldade foi que o software é pago, e os discentes conseguiam acessar por determinado tempo gratuitamente, mas alguns conseguiram avançar e criar personagens.

O festival, recebeu alterações de acordo com as mudanças nas tecnologias. A princípio, as

animações eram entregues na DE - Barretos, através de CDs e ou DVDs, juntamente com as respectivas fichas de inscrições. Alguns vídeos gravados em



Print da tela do programa Toon Boom, personagem criado por um aluno da EE Dalva Vieira Ítalo, Olímpia/SP, 2017
Fonte: Acervo Pessoal.

formatos diferentes dos solicitados, os quais, não conseguiam ser lidos, foi um dos pontos trabalhados em capacitações, pois dificultavam a organização dos vídeos para a votação.

Após a popularização da internet, as animações eram postadas em uma plataforma de vídeos e o link enviado através de formulário online, neste caso, os problemas mais comuns eram os bloqueios dos vídeos, devido os direitos autorais das trilhas sonoras utilizadas nas animações.

Neste contexto, em um dos encontros de formação a professora de Arte 'AS', formada em Direito, esclareceu pontos sobre os direitos autorais. Orientamos os professores a explicarem aos alunos a importância de utilizarem músicas com domínio público (após passados 70 anos da morte do autor). Em casos de autor 'vivo' solicitar autorização escrita do autor para a utilização da obra musical ou usar pequenos trechos musicais, os quais são autorizados, desde que para fins educativos.

As mudanças tecnológicas afetaram tanto

a organização do festival, quanto as ações dos professores e alunos na criação dos vídeos nas escolas, como por exemplo a solicitação de que ao realizar a edição das animações, os alunos colocassem nos créditos finais os programas utilizados, pois era relevante sabermos quais softwares estavam sendo empregados nas produções dos audiovisuais.

Fischer (2018), pelo WhatsApp acredita que

A linguagem audiovisual já não está apenas nos televisores, cinemas e computadores, ela está na palma da mão, cada vez mais acessível não apenas no que se refere à fruição, mas também à criação. A escola precisa se conectar, criar pontes entre o mundo dos alunos, cada vez mais digital, e os saberes ligados pela cultura, e o Anima Barretos tem essa potência e vocação (FISCHER, 2018).

A evolução dos celulares, além de rápidas, tornaram ainda mais obsoletos os computadores das SAIs. Essa constatação fica evidente já na fala de um aluno em 2007, “trabalhar imagem, criar animações

não é como fazer um texto no Word”, segundo a Professora ‘MIO’ os educandos reclamavam que não conseguiam utilizar programas com mais ferramentas para criar suas animações, os quais além do 2D se aventuraram em animações 3D, como é o caso da animação ‘O melhor pastel do mundo’ (Frames 33 e 34), na qual foi utilizado o software ‘The 3D’ para dar vida aos personagens e objetos voadores.

A Professora de Arte ‘DF’ foi orientadora desse trabalho. Ela explicou que o aluno cursava informática e seu irmão também deu dicas de como utilizar o programa, ela relatou sua experiência com o Anima Barretos em uma conversa via WhatsApp em 2019.

Minha experiência como professora foi muito gratificante, fez 15 anos que eu estou ministrando aulas, e quando conheci o Projeto Anima Barretos me apaixonei desde a primeira edição. Mas não foi fácil, pois no começo tínhamos que ensinar os alunos a fazer uma animação, porém nós também não sabíamos. Nossa equipe era muito boa, nos



O melhor pastel do mundo, Anima Barretos 2013
Fonte: Acervo pessoal.

ossos encontros aconteciam muitas trocas de experiências, analisávamos o que dava certo e o que não era viável fazermos em sala de aula, conhecemos vários programas e os próprios alunos foram descobrindo outros. A dificuldade eram com os materiais e também com a própria tecnologia, a qual não havia muito hábito de ser trabalhada efetivamente na escola pública, hoje está tudo mais fácil, e esse projeto é uma realidade

de ensino e aprendizado entre alunos e professores, hoje as dificuldades são outras (DF, 2020).

A Professora 'DF' apresentou o caminho percorrido por ela no projeto, destacando a importância das trocas de experiências com os outros docentes e os obstáculos com a tecnologia. Esta docente estava sempre disposta a ultrapassar os limites e colaborar em todas as vertentes do festival.

Em suas Competências Gerais, a BNCC abarca questões que provocam pensamentos diagnósticos e instigam como aprofundar o que o estudante já sabe. Desse modo determinadas competências da BNCC se relacionam com a Arte, articuladas ao conhecer, criar, fazer, reflexão, crítica, fruir e apreciar.

No tocante a arte, cultura e tecnologia, destaco três Competências da BNCC que podem ser relacionadas com a Arte, são: Conhecimento - valorizar e utilizar os conhecimentos sobre o mundo físico, social, cultural e digital; Pensamento Científico, Crítico e artístico - exercitar a curiosidade intelectual

e utilizar as ciências com criticidade e criatividade; Comunicação - utilizar diferentes linguagens; Empatia e Cooperação, fazer-se respeitar e promover o respeito ao outro e aos direitos humanos, com acolhimento e valorização da diversidade, sem preconceitos de qualquer natureza (BRASIL, 2018).

Quando o Projeto Anima Barretos nasceu, em seu bojo, já incorporava as Competências Gerais da BNCC, em uma década em que as mesmas, não haviam sido elaboradas, demonstrando o potencial da linguagem cinematográfica e o cinema de animação, no desenvolvimento dessas competências, ressaltando também as questões autorais em seu contexto escolar e na vida.

A PNCP 'DT' (2020) valida esses pontos do projeto,

Através dele conseguimos mensurar o impacto da aprendizagem dos alunos. Destaco que, já em 2008, 2009, consolidava nos alunos as Competências Socioemocionais...e nem tínhamos a BNCC! A tecnologia (uma das vertentes do Projeto) é uma dessas competências.

As tecnologias eram fundamentais nas criações dos alunos, “Som, imagem em movimento, tecnologia e criação: e o cenário está pronto para motivar e encantar crianças, jovens e adultos”, em mensagem via e-mail a ex-Dirigente Regional de Ensino ‘MZ’ foi uma entusiasta dos objetivos e ações do Anima Barretos, a tecnologia instigando a criação, revelando a importância de resolver problemas e produzir conhecimento.

O educador com o decorrer dos anos foi se efetivando como mediador cultural no Projeto Anima Barretos, potencializando experiências no encontro entre a arte e a cultura, através do desenvolvimento das animações utilizando ferramentas do seu tempo e construindo histórias com seus alunos.

POÉTICA PESSOAL

Desde os primórdios da animação, as invenções impulsionaram a criação. Hoje a tecnologia avança a cada segundo e é difícil acompanhar, mas os alunos são nativos digitais e precisam ter espaço para criar utilizando os recursos digitais na escola.

A observação e análise técnica das animações do ano anterior, realizadas na Orientação Técnica a cada início de ano, fez com que os docentes percebessem que era possível fazer algo diferente e que abarcasse as necessidades dos seus alunos para se expressarem.

As animações criadas pelos alunos, alinham-se ao Caderno do Professor - Arte do Ensino Médio do Currículo do Estado de São Paulo, 2º bimestre, que ressalta:

Poética pessoal é o modo singular de comunicar-se pela linguagem da arte. O aprendizado e o desvelar de uma poética pessoal só se dá por meio



Desenho à lápis

Fonte: Imagens cedidas pelo autor 'DP'.



Desenho digitalizado

Fonte: Imagens cedidas
pelo autor 'DP'.

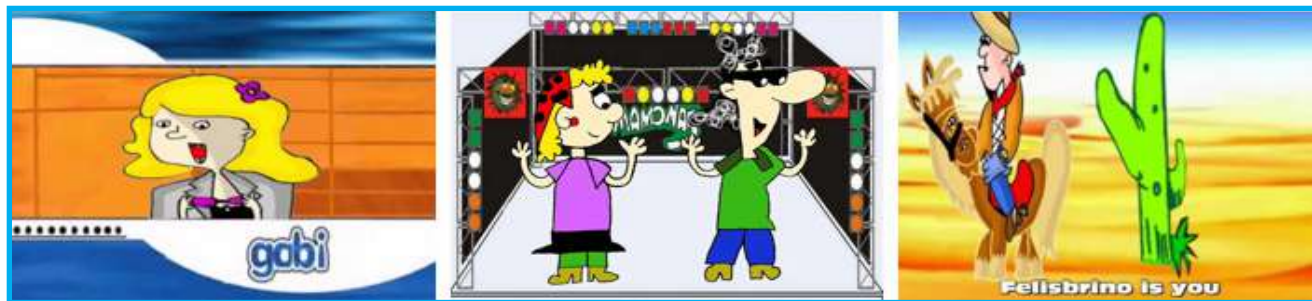


O desenho ganha cores em um
software de edição de imagem.

Fonte: Imagens cedidas
pelo autor 'DP'.



Mamonas Assassinas, Anima Barretos 2011, E.E. José Marcelino de Almeida, Severínia/SP,
Professora Colaboradora 'AO'.
Fonte: Acervo pessoal.



Gabi Herpes, Manoel e Maria, Felisbrino, Personagens criados por 'DP'.

Fonte: Acervo pessoal.

do fazer que vai acontecendo durante o processo de criação.

[...] neste caderno, tendo como foco a poética pessoal e/ou o diálogo de poéticas pessoais em processos colaborativos, espera-se que no percurso de experimentação aconteça a invenção poética dos alunos de tal forma que enquanto fazem a obra, inventam o modo de fazer, como dizia Pareyson (SÃO PAULO, 2008b, p. 10)

As poéticas pessoais dos alunos aparecem nas escolhas que os alunos precisam fazer durante o

processo de criação das animações, utilizar a tecnologia ou não em determinados momentos, faz parte da técnica a ser empregada. O professor é um facilitador, apontando as possibilidades de confecção e edição das animações.

Outra possibilidade do projeto, foi considerar o aluno um cineasta/artista que deixa sua marca na sua maneira de ver o mundo, as possibilidades de representar e expressar opiniões e olhares a

respeito de temas recorrentes na mídia e ou pesquisados por eles, transformando e ressignificando as imagens por diferentes processos. Os alunos respondem a essas questões positivamente, refletindo sobre aspectos formais, conceituais, técnicos e estéticos (FABRO; HOFMANN, 2018, p.190).

O ex-aluno 'DP' é um aluno animador, domina a técnica de criar movimentos quadro a quadro, e criar personagens,

O festival do Anima significou muito pra mim, foi a oportunidade de mostrar os meus desenhos para as pessoas, como os Mamonas, da Gabi Herpes, dos meus personagens UG 'Felisbrino' e 'Jonhi' 'Tatarabino' que fiz para o "Idade da Pedra" e logo depois a segunda animação da "Idade da Pedra EM O Portal do tempo".

O aluno 'DP' desenvolveu uma técnica para a produção e edição das animações, ele

[...] faz os desenhos nos cadernos de desenho, escaneia a imagem, joga no programa Gimp para

pintar e finaliza utilizando o programa de edição Pinnacle, ele passou por experiências fez testes e procurou o caminho para realizar as suas escolhas, ou seja, a autoaprendizagem (FABRO; HOFMANN, 2018, p.190).

A autoaprendizagem é desenvolvida através dos estudos e experiências, os professores orientam o trabalho, mas os alunos para alcançar os movimentos dos personagens, descobrem formas de fazer durante o processo de produção da animação.

O Stop Motion, é uma técnica de animação que exige paciência, dedicação, e especificamente mexer com a massinha, exige habilidade e domínio do material e sutileza ao mudar o movimento, para não danificar o personagem.

O aluno 'GG' da E.E. Antônio Augusto Reis Neves, Olímpia/SP, criou os personagens em stop motion sob a orientação da Professora de Arte 'MIO', que relatou que "Ele é fera ao manipular a massinha". Em 2011 no 7º ano o discente cria os personagens da animação 'Boizim de Capim', o tema folclórico faz



Boizim de Capim, Anima Barretos 2011
Fonte: Acervo pessoal.

parte da sua cultura, as escolas de Olímpia, cidade considerada a Capital Nacional do Folclore trabalham com conceitos folclóricos em todos os níveis de ensino.

[...] conceber a arte como experiência e a obra como relato aberto oferece-nos um ponto de partida privilegiado para melhorar a motivação dos estudantes para a educação artística, porque permite incluir, como objeto de estudo, os artefatos da sua própria cultura estética, promovendo, desse modo, uma maior integração entre suas experiências vitais de arte (AGUIRRE, 2009, p. 170).

A experiência do jovem com a linguagem da animação, demonstra o desenvolvimento da inteligência inventiva “para Bérson a invenção, em sentido forte, é sempre invenção de problemas e não apenas invenção de solução de problemas.” (BERGSON apud KASTRUP, 2001, p. 17)”. Ao se proporem a narrar uma história utilizando a animação, os alunos estão ao



Encanto quebrado no último minuto, Anima Barretos 2014

Fonte: Acervo pessoal.

mesmo tempo criando e solucionando problemas.

Com uma temática mais adolescente, o aluno 'GG' agora na 2ª série do EM inventou personagens para contar a história de um 'Encanto quebrado no último minuto'. Agora como ex-aluno, em 2016 faz uma participação na animação 'O Auto da barca do Inferno', baseada no livro de Gil Vicente. Moldando os personagens com massinha, o grupo fez uma adaptação da história para o projeto Mediação e Linguagem

da SEDUC.

O Analista Sociocultural-Bibliotecário 'FB', responsável pelo projeto Mediação Linguagem com a PCNP de Língua Portuguesa na DE- Barretos, comentou a relação dos dois projetos

O Projeto Mediação e Linguagem, que pode ser casado com o Anima Barretos, uma vez que, no Mediação e Linguagem os alunos são incentivados a desenvolverem animações. Assim, vejo que



O Auto da Barca do Inferno, Anima Barretos 2016
Fonte: Acervo pessoal.

o Anima Barretos pode ser o primeiro contato dos alunos com as ferramentas e teoria sobre animação. Além de proporcionar momentos de descontração durante a aprendizagem.

Ele acrescenta ainda que em sua “percepção, o Anima se dá de forma orgânica na escola, fazendo parte das ações desenvolvidas pelos professores de Arte durante o ano letivo e incorporados à rotina da

escola.”

Na medida que as relações entre educação e tecnologia acontecem, os educandos deixam de ser consumidores passivos de animações para se transformarem em autores e criadores de imagens.

O filósofo Michel Serres no livro Polegarzinha (2013, p. 31), reflete sobre as mudanças na sociedade e quanto às inovações.

Diante dessas transformações, sem dúvida é necessário inventar novidades inimagináveis [...] Gostaria de ter 18 anos, a idade da Polegarzinha e do Polegarzinho, pois tudo tem que ser refeito, tudo tem que ser inventado.

As ações se tornam mais significativas quando o Polegarzinho e a Polegarzinha, participam da invenção “que perpassa o nosso cotidiano e que permeia o funcionamento cognitivo de todos nós, do homem comum.” (KASTRUP, 2001, p. 19).

Na E.E. Dr. Antônio Olympio, Barretos/SP, todos os anos é realizada a FAL-Feira Literária e é

escolhido um autor como homenageado. Em 2017 foi o escritor Ziraldo, com o objetivo de atrair os alunos do Ensino Fundamental. O ex-aluno do Ensino Médio 'IC', criou uma animação utilizando o estilo de um jogo eletrônico, ele responde via Facebook.

O público hoje, na escola, a grande massa é do Ensino Fundamental, eles jogam bastante esse jogo, o Minecraft, eu peguei o estilo dos personagens e coloquei o visual dos personagens do Ziraldo.

Para fazer a animação eu pensei primeiro em fazer um resumo da história livro Menino Maluquinho em 30 segundos, é muito frame o programa que eu usei foi o Cinema 4D Max, eu tive que pensar o que ia falar na animação, como ia animar e os cenários que iria usar.

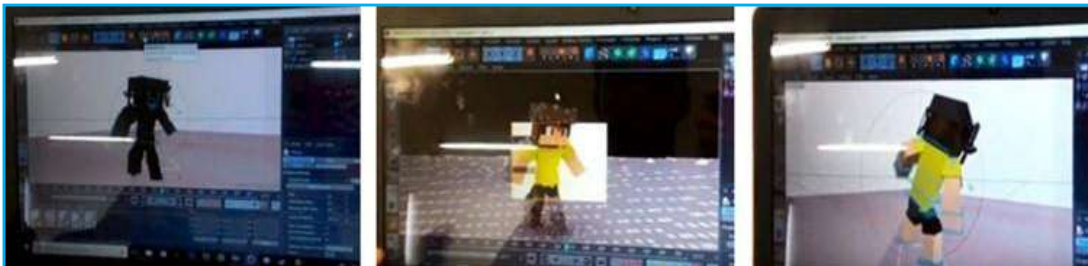
No dia da premiação, o aluno 'IC' relatou que falou com a Professora de Arte 'SR' que iria fazer uma animação com o tema do Ziraldo, mas que gostaria de se inscrever no Anima Barretos. A professora o orientou a criar e se inscrever no tema Livro. É possível

perceber as escolhas que o aluno fez para contar a história de um livro em apenas 30', os detalhes dos cenários, cores, a narração e em especial os personagens montados em blocos quadrados, característica do jogo, e inclusive, colocando o logo do festival na tela do computador.

As qualidades poéticas que experimentamos em um trabalho de animação se originam da maneira na qual os animadores sintetizam suas sensibilidades criativas com a tecnologia da ilusão cinemática, as várias tecnologias de ferramentas, métodos e mídias são parceiras no processo (BISHKO apud GRAÇA, 2006, p. 95)

A animação tem 690 frames, e foram utilizados os programas: Cinema 3D Max, para a criação dos personagens, a montagem foi pelo software After Effects, a edição final, inclusão de trilha sonora e a voz do próprio aluno, ele utilizou o software Sony Vegas.

É importante ressaltar, que o aluno 'IC' cursava a 3ª série do EM e o Técnico em Informática,



Fotos do notebook do aluno 'IC', Anima Barretos 2017
Fonte: Acervo pessoal.

preocupado com o mercado de trabalho, além de fazer estágio em uma empresa. Ele declarou que, mesmo com pouco tempo, era objetivo dele participar do Anima Barretos, levou três dias para inventar a animação e mais três para editar.

O anima é um projeto sensacional, onde motiva muito quem gosta da área artística, design, audiovisual (meu caso), música e etc. O anima desperta o interesse do aluno a mostrar o seu melhor num projeto [...], atualmente os jovens não estão dando uma grande importância para a arte em si, estão perdido em outras coisas e quem se preocupa fica

taxado de diferente.

O anima é um projeto que eu venho tentando buscar uma colocação legal desde 2014 e por fim 3 anos depois fui premiado como a animação mais votada perante o público, o anima é um projeto que não pode acabar, ainda mais com essa grandeza de reconhecimento que ele abrange para os alunos, eu se tiver oportunidade futuramente gostaria de participar pelo menos das premiações (nem que seja de penetra) para ver os trabalhos da nova geração.

O Anima Barretos procura diminuir a distância entre o que os alunos já conhecem e o currículo. O jovem 'IC' é muito seguro nas suas falas sobre o que



Menino Maluquinho, Anima Barretos 2017
Fonte: Acervo pessoal.

espera para o seu futuro e a importância do Anima para ele, especialmente como reconhecimento do trabalho que ele realizou, o incentivo, talvez, para um futuro profissional do audiovisual.

As poéticas dos alunos demonstram a importância da sequência de um trabalho didático, no qual professores e alunos se envolveram na criação de animações e se expressaram através da arte. Neste contexto, a Professora de Arte 'ET', no formulário on-line, destaca que “descobrimos novos talentos na escola”. O objetivo principal de um projeto realizado em escolas é sempre a aprendizagem, mas também incentivar os discentes a descobrir suas próprias habilidades e dar visibilidade a elas, no caso com o Festival Anima Barretos.

Os professores estavam livres para fazer as devidas adaptações no projeto Anima Barretos de acordo com a realidade da sua escola ou escolas, pois muitos ministravam aulas em duas ou mais unidades.

Alguns professores trabalharam com a escola

toda, criando inclusive festivais com o regulamento baseado no Anima Barretos, exemplo, Anima Anita na E.E. Dona Anita Costa; Anima Alzira na E.E. Alzira Tonelli Zaccarelli, Anima Wilquem na E.E. Dr. Wilquem Manoel Neves, todas de Olímpia/SP, ou trabalhavam com os alunos que se interessavam pelo projeto.

Para finalizar apresento o relato da estudante 'MEK', O Grito e o Gritinho, Anima Barretos 2017, E.E. Prof. Benedito Pereira Cardoso, Barretos/SP.

Participei do Projeto Anima Barretos no ano de 2017, na época eu tinha 11 anos e estava no 6º ano do Ensino Fundamental, estudando na EE Benedito Pereira Cardoso. As inscrições para o concurso foram divulgadas na escola. Era ano do centenário da exposição de Anita Malfatti. Como ela tinha uma grande influência expressionista, logo vem à cabeça o quadro “O Grito”; então modelei um bonequinho em bisquit, em casa, só por brincadeira. Quando minha irmã (que é três anos mais nova) me viu modelando o bonequinho, quis modelar a massa também e acabou fazendo um “filhinho

do Grito". Batizamos a dupla de Grito e Gritinho. Minha mãe, que também é professora na escola, mas não da minha turma, olhou os bonequinhos e falou para eu participar do concurso do Anima Baretos. Ela até falou que um aluno dela, o Giovani, do 8º ano tinha montado um castelo medieval em papelão para o concurso, só que os colegas dele resolveram que não iam mais participar, por algum motivo. Então minha mãe disse que iria conversar com ele, e que ficaria legal juntar os bonequinhos modelados no castelo. Conversamos na escola e resolvemos que o Grito iria levar seu filho para passear no museu de Arte. Imprimimos algumas imagens de pinturas famosas e colocamos no interior de outra caixa. Fomos fotografando enquanto eles andavam. Resolvemos aumentar o cenário, pinteí algo parecido com um farol e jogamos um tecido azul para parecer água. Depois de todas as fotos tiradas, mais ou menos umas 350, foi a hora de editar, para mim a parte mais complicada. O Giovani já tinha editado algumas coisas, ele ficava mais no computador.

Em um dia na sala de informática, a coordenadora estava preenchendo a ficha de inscrição com os nossos dados e o marido dela chegou para buscá-la para almoçar. Ele também era professor e

sugeri colocar um grito assustador no final do vídeo. Por fim ele acrescentou o som do grito e terminou a edição. Ufa! Foi ótima a ajuda dele. Obrigado professor André!

Achei muito legal ver o vídeo que nós fizemos na internet. Mais legal era ver meus amigos votando no vídeo e até minha família votou. Fiquei muito feliz de saber que ganhamos na categoria Júri popular. Foi uma experiência muito interessante e legal. Fazer animação é muito trabalhoso, mas aprendi muitas coisas novas.



O Grito e o Gritinho, Anima Barretos 2017, E.E. Prof. Benedito Pereira Cardoso, Barretos/SP, Professora colaboradora 'CK'.
Fonte: Acervo pessoal.



O Grito e o Gritinho, Anima Barretos 2017, E.E. Prof. Benedito Pereira Cardoso, Barretos/SP. Professora colaboradora 'CK'. Fonte: Acervo pessoal.

ULTRAPASSANDO FRONTEIRAS

Os Professores Coordenadores das escolas tinham um olhar diferente para o projeto Anima Barretos, uma vez que observavam as ações dos professores de Arte e alunos dentro e fora da sala de aula, percebendo as relações interdisciplinares provocadas pelo projeto, através do processo criativo desencadeado dentro da sala de aula. O Professor Coordenador Pedagógico ‘Marcos Lopes’ da E.E. José Marcelino de Almeida, acompanhou o trabalho desenvolvido na escola pelas professoras de Arte e ,em sua resposta no formulário on-line, destaca:

As habilidades que foram desenvolvidas estão relacionadas com as competências que abrangem uma formação, que vai além da multidisciplinaridade, podemos dizer que as evidências nos remetem ao campo da interdisciplinaridade e transdisciplinaridade, além de perceber constituídas muitas competências socioemocionais tais como: a resiliência, empatia, proatividade e pensamento criativo.

Os impactos transformadores na vida dos alunos, em alguns casos, ficavam evidentes. No projeto Anima Barretos, além da aprendizagem, os aspectos socioemocionais, o protagonismo juvenil, trabalho colaborativo e as relações entre as áreas do conhecimento ultrapassando as barreiras do modelo tradicional de ensino.



Animação em massinha! Anima Barretos 2011.
Fonte: Acervo pessoal.

A PC da E.E. Profª Darcy Silveira Vaz, ligou no NPE e falou que o Anima Barretos tinha realizado uma mudança no comportamento de um aluno, que possuía muita dificuldade de relacionamento. A animação dele foi selecionada e ele a assistiu no estande do Anima Barretos em 2011, não recebeu nenhuma premiação, mas o fato de presenciar outras pessoas assistindo seu trabalho, foi o suficiente para a mudança.

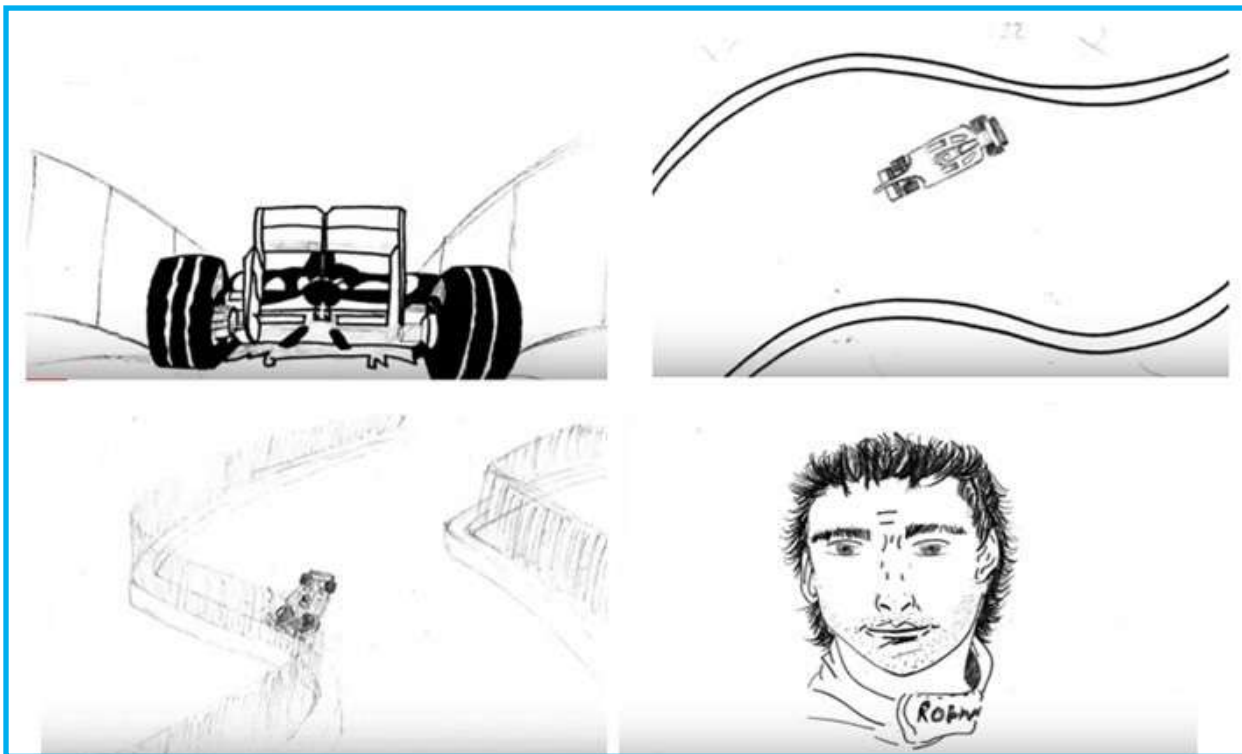
O aluno começou a fazer oficinas de animação para os discentes da escola no período contrário ao seu. A PC agradeceu o trabalho que estava sendo realizado, pois ela estava percebendo transformações dentro da escola.

Esse não foi o único caso com as mesmas características. Um aluno da E.E. Cel. Silvestre Lima, Barretos/SP, também superou seus problemas de convivência em um grupo com mais cinco alunos que produziram uma animação com o tema Ayrton Senna, ele fez os desenhos, “Na escuta, o sujeito se transforma, pois nela ele está aberto à experiência

do outro, que o aborda, o interpela e, assim, se transforma.” (ALMEIDA, 2007, p. 88).

Em conversa pelo WhatsApp com a Professora de Arte ‘FB’ em 14/05/2020, ela considerou que “Ele tinha uma melancolia, a arte dele era tão sombria. Doía de olhar. Eu sentia nos traços, na cor”. A animação apresenta linhas e movimentos nervosos, angustiantes, assim como o sonho que Senna teve no dia anterior ao acidente.

Ayrton Senna estava tenso e revoltado com o que estava acontecendo na Formula 1, com os cortes nos itens de segurança, a morte de um piloto amigo, acidentes, “A câmera registrou sua testa franzida, o olhar calmo, resignado mas infeliz. A boca parecia querer falar alguma coisa, mas um herói só é herói quando tem compromisso com o absurdo. Era preciso correr, era preciso vencer, era preciso morrer” (CONY, 1994, p.1). A animação registra seu encontro com a curva Tamburello e termina fazendo referência ao filme Barão Vermelho (2010) com a frase “Heróis nascem, impérios caem e lendas resistem”.



Um sonho real de Ayrton! Anima Barretos 2011.
Fonte: Acervo pessoal.

Abordando assuntos de outros componentes curriculares.



Isaac Newton, Anima Barretos
2007, E.E. Dona Anita Costa,
Olimpia/SP, Professor
colaborador 'VC'.
Fonte: Acervo pessoal.



Trabalho escravo, Anima
Barretos 2014, E.E. Prof
Maria Ubaldina de Barros
Furquim, Olimpia/SP,
Professoras colaboradoras
'MO' e 'PP'.
Fonte: Acervo pessoal.

A pessoa com deficiência foi tema em várias animações, como por exemplo a animação 'A conquista de seus ideais' desenvolvida pela E.E. Alexandre de Ávila Borges, Jaborandi/SP que narra o sonho de um garoto de montar e ganhar a medalha. Usando a técnica do desenho e repetição de quadros, a animação tem poucos segundos, mas consegue a ilusão do movimento.



Deficientes também sonham, Anima Barretos 2011, E.E. Profª Dalva Lellis, Professoras colaboradoras 'C' e 'RF'.
Fonte: Acervo pessoal.



A conquista de seus ideais, Anima Barretos 2011, E.E. Professora Alexandre de Ávila Borges, Jaborandi/SP, Professora colaboradora 'MS'.
Fonte: Acervo pessoal.

Ao idealizar o Projeto Anima Barretos, procurava caminhos para demonstrar que é possível trabalhar a linguagem cinematográfica na sala de aula e que os alunos poderiam ser produtores e não apenas consumir e assistir passivamente os filmes.

A Professora de Arte 'FB' respondeu no formulário on-line sobre a importância do Anima Barretos para o ensino de Arte, afirma que é "Demais, é a linguagem que fala diretamente com os alunos, do Ensino Fundamental ao Médio. Eles adoram! Eles tem a oportunidade da criação, da expressão e da crítica, é fantástico!". Percebe-se que esta professora proporcionou experiências significativas com a animação estreitando espaços entre o currículo escolar e a cultura dos seus alunos.

Não podemos esquecer que, para poder pensar artisticamente, é preciso pensar criticamente, ou seja, analisar o que nos é apresentado e que posições vamos tomar em frente a isso. O conhecimento de vários processos e procedimentos de produção artística é essencial, não como fim

em si mesmo, mas como meio de ver, expressar, produzir e ensinar Arte (PIMENTEL, 2007, p. 291).

A crítica é um fator importante no processo de criação das animações. 'FB' trabalhou com alunos do EF e EM e destacou um grupo de alunos críticos e criativos do 3º ano do Ensino Médio da E.E. Cel. Silvestre de Lima. Em conversa pelo WhatsApp em 15/05/2020, declarou "Sabe, aquele grupo de meninos, era um grupo especial, todos se deram muito bem".

No Brasil de 2013, o povo foi às ruas reivindicar mudanças por um país melhor, "lutar por tudo abrir espaço para tudo, e foi essa a característica que marcou os movimentos desde a segunda (17), a pluralidade e diversidade de focos e de modos de nos manifestar." (WOWCZYK; LEMOS, 2013) Como já citado neste Frame, os acontecimentos que são destaque na mídia acabam virando temas de animações, como foi Michel Jackson e Amy Winehouse. Neste ano, foi a política que virou tema.

Nos encontrávamos num cenário político inquietante, e um grupo de alunos criaram uma animação intitulada “O gigante acordou”, o que me deixou tremendamente orgulhosa, de ver o talento dos meus alunos, tanto na arte quanto na crítica! Seres pensadores!!! Foi incrível!

Transformar as experiências e as informações em conhecimento requer reflexão, professores abertos e mediadores dessa construção, porque “é necessário haver relações entre os conteúdos escolares e as experiências de vida de alunos/as.” (ALMEIDA, 2007, p. 102).



O Gigante acordou.
Anima Barretos 2013
Fonte: Acervo pessoal.

A arte como instrumento de inclusão, instigou a aluna 'JA' da E.E. Dr. Wilquem Manoel Neves, Olímpia/SP, deficiente visual-baixa visão a participar do Anima Barretos, a sua vontade de ter experiências com a arte, de se expressar com a animação 'O cão

é o único amigo em quem o homem pode confiar'. A jovem montou o roteiro e desenho, a Professora de Arte 'FM' relatou que a jovem, orientava os colegas, era exigente e escolheu inclusive a trilha sonora.



O cão é o único amigo em quem o homem pode confiar, Anima Barretos 2013, E.E. Dr. Wilquem Manoel Neves . Professora colaboradora 'FM'.
Fonte: Acervo pessoal.

Na E.E. Dr. Antônio Augusto Reis Neves as alunas DHA (paralisia cerebral) e JDC (síndrome down) participaram de toda produção de uma animação, como roteiro da história, cenários e fotos. A Professora de Arte 'MIO' ressaltou o interesse e

empenho de ambas no desenvolvimento de todas as etapas da animação. Podemos observar que as alunas deficientes puderam se expressar por meio da criação da animação.



Adote um gato, Anima Barretos 2011, E.E. Dr. Antônio Augusto Reis Neves, Olímpia/SP, Professora colaboradora 'MIO'.

Fonte: Acervo pessoal.

Em 2013, a Diretoria de Ensino fez uma parceria com o Núcleo de Educação do Hospital do Câncer de Barretos, hoje chamado de Hospital do Amor. O objetivo era desenvolver ações em conjunto para ampliar os conhecimentos dos alunos quanto ao câncer de mama. Nesse contexto, foi realizada uma formação que envolveu os professores de Arte e Ciências, sobre a Prevenção do Câncer da Mama e o tema foi incluído no festival.

Alguns alunos são afetados por essa doença, seja de forma direta ou indireta com casos na família. Como o Hospital do Amor recebe pacientes de todas as idades do Brasil e até de países vizinhos, as escolas da cidade recebe muitos alunos temporários. De alguma maneira, os estudantes já haviam escutado histórias sobre o tema, mas a mais impactante foi ver uma aluna da EJA, relatar o passo a passo das transformações da doença em seu corpo na animação 'Uma experiência de vida. Um alerta!'

No final em vídeo, ela relata as angústias do tratamento e que os médicos lhe deram 5 anos de

vida. A Professora de Arte 'MB', que orientou esse trabalho, contou que no processo de fazer a personagem a aluna chorava, às vezes precisavam parar, mas ela não desistiu até ver a edição finalizada, era importante ver a mensagem completa. D. Cidinha alerta

**Existe vida após o câncer!
Minha experiência de vida
me deixou forte e viva para
contá-la a vocês, após 19 anos.
Cuidem-se! A prevenção ainda
é o melhor remédio. Eu faço
meus exames, e você?**



Experiência de vida. Um alerta! Anima Barretos, 2014, E.E. Dona Alice Fontoura, Colômbia/SP,
Professora colaboradora 'MB'.
Fonte: Acervo pessoal.

FALA AÍ
PROF!



A IMPORTÂNCIA DA CONTINUIDADE DE UM PROJETO E O TRABALHO COLABORATIVO NAS ESCOLAS.

Minha experiência como professora foi muito gratificante, fez 15 anos que eu estou ministrando aulas, e quando conheci o Projeto Anima Barretos me apaixonei desde a primeira edição. Mas não foi fácil, pois no começo tínhamos que ensinar os alunos a fazer uma animação, porém nós também não sabíamos. Nossa equipe era muito boa, nos nossos encontros aconteciam muitas trocas de experiências, analisávamos o que dava certo e o que não era viável fazermos em sala de aula, conhecemos vários programas e os próprios alunos foram descobrindo outros. A dificuldade eram com os materiais e também com a própria tecnologia, a qual não havia muito hábito de ser trabalhada efetivamente na escola pública, hoje está tudo mais fácil, e esse projeto é uma realidade de ensino e aprendizado entre alunos e professores, hoje as dificuldades são outras.

Professora de Arte 'DF'

A primeira participação foi com os alunos do ensino médio da EE Alice Fontoura, da cidade de Colômbia. O tema foi sobre Lina Bo Bardi. A animação foi feita com massa de modelar em stop motion e chamava-se "Um rosto familiar". Os alunos já conheciam a técnica, pois a professora 'MB' já havia trabalhado com eles no ensino fundamental. Vale ressaltar que a cidade de Colômbia tem uma expressiva participação no festival.

O processo de animação tem várias etapas e necessita de muito comprometimento e empenho, tanto do professor quanto do aluno. As etapas devem ser planejadas e em uma primeira participação surgem muitas dúvidas, mas sempre foi possível contar com o apoio da Lurdinha e de alguns colegas que já estavam mais familiarizados. É necessário também o apoio da unidade escolar. Nesse trabalho a colaboração é essencial. Em um primeiro momento o projeto assusta, mas depois da primeira participação vemos os resultados positivos na aprendizagem e interesse dos alunos, e isto motiva para continuar nas próximas edições. Professora de Arte 'CK',

O aspecto principal na elaboração [...], foi incrementar o cenário com detalhes e utilizar alguns recursos criativos como efeitos especiais. Em 2012 o processo de criação contou com a utilização de peças de brinquedos quebrados na montagem do personagem principal, utilizamos também flashes de lanterna de led, com a finalidade de criar efeitos de uma sombra macabra. A experiência adquirida na participação do Anima Barretos é inesquecível, tanto para os alunos como para os professores, o processo de aprendizagem é de um ganho real devido a união da elaboração técnica e prática. Em 2016, busquei junto aos alunos participantes a construção de três cenários, a de uma empresa aonde a história se iniciou, a do quarto do empresário e o último foi de um cemitério, ambos ricamente enriquecidos de detalhes e efeitos especiais, figurino dos personagens, trilha sonora e um esqueleto de estrutura interna do corpo dos personagens feito de estanho, pois a intenção principal foi de desenvolver um processo de criação com mais profissionalismo, foi o que nós obtivemos, melhoramos bastante o nível do processo de construção.

Professor de Arte 'EM'

Em 2008, o celular não era tão utilizado pelos alunos. Eles tinham uma dificuldade muito grande para fotografar, mas mesmo assim eles ficavam empenhados, juntos, querendo ver o resultado final, pois foi um trabalho muito significativo para eles. Não foi fazer um desenho por fazer, ele se envolveram com a cultura japonesa, com a história do Japão com a história do mangá, com as técnicas de HQ. Então foi um trabalho de envolvimento e que teve um significado para eles por isso gostaram tanto. O interessante é que não foi um trabalho isolado, foi um trabalho interdisciplinar, pois todas as disciplinas se comunicavam, cada disciplina ficou responsável por alguma coisa para interligar com animação final.

Professora de Arte 'LH'.

COMO VOCÊ TRABALHOU O PROJETO ANIMA BARRETOS COM SEUS ALUNOS?

O projeto foi apresentado para os alunos, eles se organizaram em grupos, escolheram o tema e a técnica. Alguns alunos se destacaram com o stop motion. Tiveram que executar seus projetos no contra turno, para fazer maquete e tirar as fotos, quadro a quadro. Outros escolheram o desenho e também fizeram dentro e fora da sala de aula e em outros horários para darem conta da quantidade de desenhos necessários para criar o movimento. Foi muito prazeroso, instigante e desafiador trabalhar com os alunos nos projetos de animação.
Professora de Arte 'MIO'

"Trabalhei com o ensino médio, foi muito proveitoso, pois além dos alunos desenvolverem as habilidades artísticas, eles também trabalharam habilidades matemáticas como razão e proporção e noções de tempo e espaço".

A professora de Matemática 'PP'

Na escola José Marcelino trabalhei com o Ensino Médio e nas outras com alunos do ensino fundamental II. Primeiramente eu apresentava aos alunos o conceito de animação, seus tipos, procedimentos e técnicas. Depois apresentava o que era o Anima Barretos e algumas animações que já havia trabalhado com meus alunos. Daí realizava uma atividade prática, montando ali na sala mesmo algum stop motion com cadeiras ou objetos escolares e já editava formando um curto exemplo de animação, depois explicava as regras do festival e fazia a proposta da produção de uma animação. Na escola José Marcelino, já marcávamos de realizar ali mesmo e editar na sala de informática, já nas demais eles precisavam editar em casa, pois não haviam computadores disponíveis; depois eles me enviavam seus trabalhos e eu postava em meu canal do YouTube e os inscrevia.

Professora de Arte 'GC'

Todo o trabalho foi feito com alunos do Ensino Médio, primeiras e segundas séries, 2007, 2008 e 2009 não tínhamos terceiras. Primeiramente falamos de filmes, séries e desenhos de animação. Vimos a história da animação, as primeiras, os aparelhos, etc. Em seguida vimos todas as fases de uma animação. História, storyboard, desenhos, fotografias, movie maker, edição, sonorização...etc. Segunda fase: os alunos se reuniram em grupos com a missão de produzirem uma história (texto). Corrigidos os textos, partiram para os storyboard. Terceira fase: desenhos, fotografias. Quarta fase: edição, sonorização e conclusão.

Professor de Arte 'VC'

Trabalhei com os dois , mas o Ensino fundamental teve maior interesse. Discutimos os temas que poderiam ser abordados. Tentamos criar equipes colocando ao menos um aluno em cada uma delas que já tinha alguma habilidade com os programas ou que tinha um computador em casa , para ficar mais fácil fazerem os testes, pois eles utilizavam os equipamentos da escola , porém não estavam lá o dia todo e é um trabalho demorado. Tivemos que aprender a trabalhar com os programas. Na época da primeira participação, os professores não tinham ideia de como utilizar este tipo de conteúdo. Fizemos capacitações para aprender e trocar experiências.

Professora de Arte 'AC'

Quando iniciei os trabalhos com este projeto da Diretoria de Ensino de Barretos, "Anima Barretos, foi com os alunos de Ensino Médio, nos anos seguintes inclui também o Ensino Fundamental, até a pedido deles mesmo! Porque o trabalho tinha visibilidade para toda U.E. Antes de fazer a proposta para as turmas, fazia um trabalho de informações (aulas), sobre o que é animação, um pouco da história, etc. Apresentava animações de profissionais, em seguida de alunos de outras escolas, e por último de alunos da própria escola.(colegas de outras turmas, ano, etc).. E só então a proposta era lançada para a execução do trabalho que era aceita com empolgação. Foram apresentados os recursos tecnológicos e a abertura dos canais para a criação utilizando as linguagens da arte.

Professora de Arte 'FM'

A animação foi feita com os alunos do ensino médio no ano de 2008, com o tema dos 100 anos do Japão. A técnica de animação aprendi nas oficinas que haviam sendo disponibilizadas pela diretoria de ensino, onde foi passado para os professores o passo a passo para depois estar passando para os alunos. É uma atividade que uniu muito os alunos pois como é uma técnica que requer vários passos e é um trabalho minucioso, nós dividimos os grupos, então cada grupo de cinco ficava responsável por um trabalho final dos vídeos. Na época, os alunos se dividiram cada grupo ficou responsável por uma parte do projeto, roteiro, desenhos, pintura. No momento final, a escolha da música, gravação, produção do vídeo, etc.

Professora de Arte 'LH'

QUAIS FORAM SUAS DIFICULDADES E FACILIDADES PARA REALIZAR O TRABALHO COM O PROJETO ANIMA BARRETOS?

"O tempo com alunos em sala de aula, e o déficit de recursos tecnológicos nas escolas. Com o projeto, a arte ganha visibilidade ampliando a visão profissional dos alunos".

"Normalmente aprendemos mais com os alunos do que eles conosco. Dominam muito a tecnologia e nos surpreendem com seus talentos".
Professora de Arte 'MB'

Quando cheguei na cidade de Barretos, o Anima Barretos já era um sucesso. Me surpreendeu muito, pois lecionava na grande cidade São Paulo desde 2005, e lá nunca havia presenciado algo parecido. Dificuldade, tempo presencial com os alunos, pois são apenas duas aulas semanais. A facilidade que encontrei na época, foi o APP WhatsApp, que me possibilitou interagir com meus alunos, através de grupos que criei com algumas séries do Ensino Médio.

Professora de Arte 'FB'

No começo as dificuldades eram usar as ferramentas, mas com o passar das edições e as capacitações dadas, os trabalhos com os alunos se tornavam muito envolventes e todos muito empenhados com as animações, como todos os anos a organização do projeto lançava novos temas os alunos não ficavam na mesmice de sempre. "Novos temas, novas ideias". É um dos melhores projeto que trabalhei, com ele o professor tem a oportunidade de trabalhar várias competências e habilidades, e quando trabalhamos com um projeto que vai resultar em um produto final, as expectativas aumentam e os alunos se interessam mais pelas aulas.

Professora de Arte 'SP'

Novidades sempre são desafiadoras e no início deste projeto tive que aprender junto com os alunos a montar uma animação, mas muitos alunos é que me ensinaram e isso foi uma troca de saberes muito valiosa.

Professora de Arte 'MIO'

Dificuldades...a parte tecnológica da escola...frágeis, ultrapassadas, poucas máquinas. Encontramos muito apoio pelos gestores, professores e o interesse dos alunos em produzir algo diferente e tecnológico, muitos partiram pesquisar novos programas, técnicas etc.

Professor de Arte 'VC'

A verba disponível sempre foi um entrave, a criatividade sempre foi grande, mais sempre limitada pela questão financeira.

Professor de Arte 'EM'

As dificuldades podem ser muitas ou não, depende de qual escola você esteja trabalhando. É necessário um equipamento bom. Na época, tínhamos alguns na escola, porém nem todos eram ideais para o projeto. As equipes trabalhavam juntas na fase de montagem de cenários, bonecos personagens e se divertiam muito. Tentavam ser criativos, interagiam, pediam ajuda aos pais para tentar a perfeição do que queriam retratar. Após isso, vinha a fase das fotos para formarem os vídeos. Essa fase é demorada, exige atenção, milhares de fotos para o vídeo ficar perfeito, eles gostavam muito. Mas um dos 'problemas', ou não, é que eles voltavam para a escola no período diverso, para fazerem este trabalho. No período das aulas relativas é pouco tempo. O envolvimento com outras áreas do conhecimento também facilita muito, como aulas de história e português. Dependendo do tema do Anima Barretos, pode-se envolver todas as áreas. Este ponto de voltar para a escola em outro horário, para alguns era ótimo, mas para o Ensino Médio já complicava um pouco, pois muitos já tinham outras obrigações fora do horário de aula. Neste caso, alguns que possuíam o computador em casa, davam continuidade, os grupos se reuniam e adiantavam os trabalhos. Na questão de saber operar os programas, alguns tem mais facilidades e esses concluíram os vídeos inclusive inserindo o som Uma das atividades que eles amavam era de fazer as vozes dos personagens.

Professora de Arte 'AC'

NA SUA OPINIÃO O ANIMA BARRETOS É IMPORTANTE PARA O ENSINO DE ARTE NO BRASIL?

O Anima Barretos tem uma importância muito significativa no ensino de arte, inserindo o aluno no mundo digital e nas novas linguagens artísticas, além da visibilidade deste tipo de projeto.”
“Professora de Arte ‘MIO’.

Sim, pois ele leva a linguagem da animação para as escolas de forma lúdica, estimulando o desenvolvimento de diversas habilidades e competências fundamentais para o desenvolvimento das crianças e jovens como criatividade, planejamento, síntese, abstração, concentração e comunicação, proporcionando aos alunos a experiência de produzir filmes animados de forma crítica e criativa, onde estes possam mostrar seu potencial, sendo valorizados e, principalmente, capazes de transformar suas ideias e sentimentos em arte.

“Professora de Arte ‘GC’

Podemos perceber que o aluno interagi, cria e pesquisa, vão atrás de materiais e são proativos, percebe-se o protagonismo e a competência em várias situações de aprendizagens, e quando o trabalho é coletivo, todos os envolvidos são solidários ao processo de criação e colaboração, fazendo com que a aula de Arte fique muito mais atrativa.

“Professora de Arte ‘EL’

O Anima Barretos assim como outros festivais, mostras, salões existentes, são importantes a partir do momento em que trabalha o protagonismo juvenil, os talentos, as vocações....

“Professora de Arte ‘VC’

Muitas vezes falta na escola pública um projeto que una aquisição de conhecimento, tecnologia e ludicidade. O anima faz isso. É um campo de infinitas possibilidades a serem exploradas. A animação é um tema atrativo e desafiador.

“Professora de Arte ‘CK’

É a linguagem que fala diretamente com os alunos, do Ensino Fundamental ao Médio, eles adoram! Eles tem a oportunidade da criação, da expressão e da crítica, é fantástico!

“Professora de Arte ‘FB’

Sim, acredito que é uma oportunidade de aliar a tecnologia para nossas aulas de Arte, colocando os alunos como sujeitos de produção e conhecimento. Em toda vivência e descoberta em construir algo novo e desafiador com os alunos é muito gratificante... Algo interessante que fazia após encaminhar as animações para Diretoria de Ensino ,convidava as outras salas da escola e o corpo docente para apreciarem esse trabalho.

“Professora de Arte ‘SB’

Com toda certeza. É uma linguagem atraente aos adolescentes, que gerou interesse em fazer os animes mesmo para os que não quiseram suas animações no concurso.

“Professora de Arte ‘MC’

Extremamente importante, como professor de Arte observo o desempenho e o crescimento dos educandos durante todo processo de criação. A experiência adquirida na participação do Anima Barretos é inesquecível, pois trás lembranças inesquecíveis tanto para os alunos como para os professores, o processo de aprendizagem é de um ganho real devido a união da elaboração técnica e prática, uma experiência com sequência didática, e relações entre o conhecer, apreciar e fazer.

“Professor de Arte ‘EM’

Penso que projetos como o “Anima Barretos” são mais do que relevantes, são necessários. Hoje se fala tanto em educação significativa, dos professores atuando na mediação do conhecimento, deixando nas mãos dos estudantes o protagonismo por seu processo de aprendizagem. E vejo no “Anima Barretos” a prática do que foi mencionado acima. Gestão, professores e alunos envolvidos no projeto, colaborando, construindo juntos, ora aprendendo, ora ensinando e certamente proporcionando uma aprendizagem ativa e significativa.

“Professor de História ‘AT’

LEMBROU DE ALGUMA COISA ESPECIAL, ENGRAÇADA, OU QUE MEREÇA DESTAQUE...

Cada ano do projeto é um momento especial, no entanto, o mais importante é o momento de apresentação. Onde podemos ver as animações de todos os alunos.

“Professora de Arte ‘MO’

Descobrimos novos talentos na escola e o sorriso dos alunos ao participarem do festival.

“Professora de Arte ‘ET’

O ano de 2013... Nos encontrávamos num cenário político inquietante, e um grupo de alunos criaram uma animação intitulada "O gigante acordou", o que me deixou tremendamente orgulhosa, de ver o talento dos meus alunos, tanto na arte quanto na crítica! Seres pensadores!!! Foi incrível!

“Professora de Arte ‘FB’

O curso foi muito divertido, e ver nossos primeiros passos de uma tentativa de produzir uma animação durante o curso não tem preço, foi uma experiência sensacional.

“Professora de Arte ‘MC’

Como participei de quase todas as edições, tenho muita lembranças boas e as dificuldade que a coordenadora do projeto tinha para a sua realização [...] tudo Isso ajudava a fazer uma reflexão de como é difícil lançar uma ideia inovadora para trabalhar em sala de aula. Acho que é um projeto que tem que fazer parte do currículo pela sua dinâmica e pela conteúdo.

“Professora de Arte ‘SP’

As Ots (capacitações) eram massa, super criativas e dinâmicas, sentimos falta disso, porque era engraçada e despertava a o lado criativo do Professor. Obrigado Lurdinha!!! Fez à diferença.

“Professora de Arte ‘EL’

A elaboração dos cenários, figurinos e também dos detalhes técnicos, trouxeram crescimento e amadurecimento aos alunos, foram inúmeros momentos de dificuldades e superação. Como educador eu tive o privilégio de presenciar a dedicação dos educandos, que superou as minhas próprias expectativas.

“Professor de Arte ‘EM’

Teve sim...muitas coisas importantes! Como por exemplo a visibilidade para toda U.E. em um dia específico com data e hora. Votação, premiações etc. O trabalho propunha de forma natural e agradável, um aumento positivo nas relações entre os estudantes. Ficavam mais do que o tempo que ficavam juntos na escola. Fora da escola a escola continuava nas pesquisas, nas construções ... Se conheciam mais...e tudo fluía melhor. Alguns já me encontraram depois de anos e ouvi relatos sobre escolhas de profissão que fizeram depois "daquele trabalho professora", atuando como "Programador de jogos digitais, Gestor de T. I., Analista de sistemas".
Professora de Arte 'FM'

Eu só consigo lembrar das correrias dos bastidores, especialmente quando estava tudo certo para o evento ocorrer em um espaço e acabamos sendo avisados de última hora que não poderia ser utilizado. Lembro do desespero, das lágrimas e frustração, ao passo que também aprendi muito naquele "dia/noite", sobre chorar até não ter mais lágrimas, depois se levantar e continuar, pois o show nunca pode parar. (AT, 2020).
"Professora de História 'AT'

Em toda vivência e descoberta em construir algo novo e desafiador com os alunos é muito gratificante... Algo interessante que fazia após encaminhar as animações para Diretoria de Ensino ,convidava as outras salas da escola e o corpo docente para apreciarem esse trabalho.
Professora de Arte 'SB'

O OLHAR DOS OUTROS...

O Anima Barretos começou antes da popularização dos smartphones. A era digital ainda não havia dado grandes passos, mas em Barretos os professores já se voltavam à produção audiovisual por meio de tecnologias digitais. O projeto vingou e criou sua própria história. Ocupou diferentes espaços, enfrentou desafios e foi afetado pelo acelerado desenvolvimento tecnológico. Apesar do maior acesso à tecnologia, contudo, as escolas parecem ainda não entender de que formas ela pode participar do processo educativo. Neste cenário, o pioneiro Anima Barretos continua a contribuir positivamente com a escola pública ao incentivar e dar caminhos para a produção artística criativa usando as tecnologias de nosso tempo (BF, 2018).

As habilidades que foram desenvolvidas estão relacionadas com as competências que abrangem uma formação, que vai além da multidisciplinaridade, podemos dizer que as evidências nos remetem ao campo da interdisciplinaridades e transdisciplinaridade, além de perceber constituídas muitas competências socioemocionais tais como: a resiliência, empatia, proatividade e pensamento criativo (ML, 2020).

Estamos vivendo hoje uma educação escolar mediada pela tecnologia devido a ressignificação que o momento exige. Entretanto desde 2007 o Anima Barretos já trazia essa proposta da escola como produtora de conteúdos significativos, como traz hoje as competências da BNCC. Letramento e cidadania digital eram consideradas uma proposta ousada demais, porém o desafio foi aceito pelos professores e sobrevive até hoje em meio a tantos outros desafios, porém alicerçados pelo mundo imagético e midiático que compõe o cenário dividido por jovens e professores (SG, 2020).

Através dele conseguíamos mensurar o impacto da aprendizagem dos alunos. Destaco que, já em 2008, 2009, consolidava nos alunos as Competências Socioemocionais...e nem tínhamos a BNCC! A tecnologia (uma das vertentes do Projeto) é uma dessas competências. (DT. 2020)

A dificuldade inicial foi a infraestrutura e recursos financeiros para a culminância anual do projeto, quesito que foi superado com a colaboração e engajamento da articuladora e idealizadora do projeto juntamente com os docentes (CA. 2020).

Avalio como essencial. Em tempos que os formatos de fruição do processo educativo não se renovam à medida que crescem os meios de acesso à informação e modelos de vida dos jovens, trabalhar plataformas prazerosas, que estimulem a criatividade em mídias que são contemporâneas - como o audiovisual - é muito importante para debater temáticas, aprofundar debates e culminar com produtos feitos pelos alunos, que se sentem pertencentes e protagonistas do processo de educação. Por fim, o fato de termos participado na intermediação com Os Independentes, para passar os vídeos no telão da Arena Central da Festa do Peão, ampliando o espaço de fruição a praticamente 1 milhão de pessoas, foi a forma de agradecermos e darmos nossa contribuição para o projeto (LN, 2020).

Projetos que motivam a capacidade criativa de estudantes e ainda podem ser um seguimento para uma futura profissão deviam ser regras em todas as redes de ensino, tanto municipais quanto estaduais e federais, além de ser uma atividade de descontração e criatividade a animação é um mercado que se expande para vários nichos e profissões. (CW, 2020).

Conheci o mundo da animação em 2009, apesar de 'assistir' inúmeras animações não tinha ideia da grandiosidade que era o processo de criação, das habilidades e competências envolvidas até chegar ao produto final. Nesse mesmo ano tive a oportunidade de participar da formação dos professores de Arte e meses depois da apresentação das animações do Projeto Anima Barretos no Parque do Peão, onde milhares de alunos e professores assistiram as animações, escolhiam e votavam nas melhores. Nesse momento pude ver o brilho no olhar, o encantamento e deslumbramento de todos os estudantes [...]. O mais gratificante nesse projeto é ver como os alunos, apesar de seus poucos recursos e limitações tecnológicas, mas com muita criatividade, garra e incentivo de seus professores criavam animações incríveis. O projeto teve várias fases e eu tive o privilégio de acompanhar de perto por vários anos, mas em minha opinião o ápice foi a apresentação das animações na Festa do Peão de Boiadeiro de Barretos, entre uma montaria e outra, as pessoas que lá estavam assistiam o que? Uma Animação do Anima Barretos, fiquei muito emocionada quando vi no telão da arena a animação feita pelos alunos da escola pública, nossos alunos, ali sendo assistidas por milhares de pessoas de todo o Brasil, momento inesquecível para mim, até hoje lembro e me emociono (LM, 2020).

Som, imagem em movimento, tecnologia e criação: e o cenário está pronto para motivar e encantar crianças, jovens e adultos. Acredito que foi esse o ambiente vivido pelas Escolas que participaram do Projeto, com a propositura de incrementar o conhecimento, alargar fronteiras, enfim: impactar o educar e o aprender. Some-se a isso o impacto da tecnologização que exigiu uma mudança imediata dos pilares sustentadores do currículo: da tradicional cultura do ensino para a emergente e muito mais significativa cultura da aprendizagem. Tratava-se de um trabalho, em cujo cerne residia a certeza da continuidade em todos os anos/séries, porque abrigava um pouco de tudo: conteúdo, informação, a moralidade das fábulas, história, geografia, ciências, física, música, dança, atualidades, narração, além do subjacente trabalho dos professores emanando nas entrelinhas de cada animação. (MZ, 2020).

Um projeto que visa o trabalho com a tecnologia, utilizando a animação, como uma forma divertida do discente focar o conceito do tema da animação que sempre aborda algo cultural. [...] Tem toda uma relevância, uma vez que o projeto 'Anima Barretos' abre um leque de temas transversais, chamo a atenção ainda na minha opinião pelo fato da socialização que ocorre, por todos nas instituições de ensino e na própria diretoria, [...] onde a cultura se entrelaça com a realidade do discente. Saliento também as capacitações dos grandes cooperadores do projeto o professor, que sem ele orientando os alunos, não seria possível tal realização do projeto. [...] tive o prazer de estagiar no projeto diretamente no parque do peão, no cinema do shopping e via os alunos, compartilhamos saberes foi uma experiência que ajudou muito para a minha formação acadêmica de professor, o contato a felicidade das crianças ao verem suas animações, os professores com aqueles olhares de satisfação de dever cumprido. São vivências que não tem como se esquecer, como estagiário supervisionava, depois tive o prazer de levar uma turma minha. Aprendi e devo muita gratidão a esse projeto que adotei para minha vida toda! (UP, 2020).

Na minha percepção, o projeto se dá de forma orgânica na escola, fazendo parte das ações desenvolvidas pelos professores de arte durante o ano letivo e incorporados à rotina da escola (FB, 2020).

Colaborar com o projeto representou dar uma parcela de contribuição ao próprio segmento audiovisual, uma vez que, ao incentivar um talento, estamos abrindo oportunidades para que se desenvolva e possa se integrar a ele, no futuro, de forma profissional. O que me surpreende na iniciativa é a capacidade de criação e produção demonstrada pelo educando, a melhor devolutiva que o Projeto Anima Barretos tem recebido (MD. 2020).

Projetos como o Anima Barretos não são apenas relevantes, mas sim, imprescindíveis nos dias atuais. Uma vez que, essa nova geração dispensa o metódico. A lousa, giz e professor falando não cativa mais os alunos. É necessário uma visão diferente, uma perspectiva de aprendizado atraente e fascinante, e isso o projeto tem! (LO. 2020).

REFERÊNCIAS

ALENCAR, Lucas. Indicado ao Oscar, "O Menino e o Mundo" pede ajuda a brasileiros para divulgação. 29 jan. 2016. Disponível em: <https://revistagalileu.globo.com/Cultura/noticia/2016/01/indicado-ao-oscar-o-menino-e-o-mundo-pede-ajuda-brasileiros-para-divulgacao.html>. Acesso em: 16 mar. 2019.

ANIMAÇÃO S.A. - História do Cinema de Animação - A Criatividade de Émile Cohl (7ª Parte) 2015. Disponível em: encurtador.com.br/vyOWZ07 fev. 2019.

A PRINCESA e o Robô. Direção Maurício de Sousa. Produção: Maurício de Sousa Produções. 1984. 93 min. Publicado pela Turma da Mônica. 11 de fev. de 2019. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=Wyz1OnqAaJg>. Acesso em: 21 fev. 2020.

ALMEIDA, Anna Thereza de. Maurício de Sousa fala sobre os 50 anos da Mônica. Disponível em: <https://www.guiadasemana.com.br/arte/noticia/mauricio-de-sousa-fala-sobre-os-50-anos-da-monica>. Acesso em: 04 dez. 2019.

ASSOCIAÇÃO Brasileira de Cinematografia (ABC). Storyboard. Disponível em: <https://abcine.org.br/site/storyboard/>. Acesso em 09 out. 2019.

BEZERRA, Juliana. História do Cinema. Disponível em: <https://>

www.todamateria.com.br/historia-do-cinema/. Acesso em: 27 dez. 2019.

BIBLIOTECA Nacional Digital. O Tico-Tico. Disponível em: <https://bndigital.bn.gov.br/artigos/o-tico-tico/>. 30 nov. 2019.

CARNEIRO, Gabriel; SILVA, Paulo Henrique (Org.). Animação brasileira: 100 filmes essenciais. Belo Horizonte ABRACCINE: abca: Letramento, 2018.

CHOLODENKO, Alan. A animação do cinema. Galaxia (São Paulo, online). n. 34, p. 20-54, jan./abr., 2017. Disponível em: <http://dx.doi.org/10.1590/1982-2554201729575>. Acesso em: 25 ago. 2019.

COBRA, Pedro. As formas precedentes e as inspirações - Câmera Obscura e Lanterna Mágica. Disponível em: <https://lambendoomundo.wordpress.com/portfolio/as-formas-precedentes-e-as-inspiracoes-camera-obscura-e-lanterna-magica/>. Acesso em: 22 jan. 2020.

ELIAS, Paulo Roberto. Irmãos Lumière, os inventores do cinema. Disponível em: <https://outrolado.com.br/2019/05/22/irmaos-lumiere-inventores-do-cinema/>. Acesso em: 08 jun. 2019.

FERREUX Pauline & BAUDOIN Sylvain. Histórico. A invenção do praxinoscópio. 2002. Disponível em: Acesso em 05 maio 2020.

FILESTAGE. How to Write a Storyboard. Disponível em: <https://filestage.io/blog/how-to-storyboard/>. Acesso em: 02 set. 2019.

GETTY Imagens. 28 imagens e fotos de Praxinoscope. Disponível

em: <https://www.gettyimages.pt/fotos/e?mediatype=photograph&phrase=praxinoscope&sort=mostpopular> Acesso: 24 jan. 2019.

GIL, Adrián Mompó, Et al. Biografía Emile Cohl. Disponível em: <https://es.slideshare.net/Clairedeluna/mile-cohl>. Acesso em: 07 fev. 2019.

HEMEROTECA Digital Brasileira. O Tico-Tico: Jornal das crianças (RJ) - 1905 a 1961. Disponível em: <http://hemerotecadigital.bn.br/acervo-digital/tico-tico/153079>. Acesso em: 30 nov. 2019.

HQ Retrô. As outras primeiras HQs de Ângelo Agostini. Disponível em: <http://agaqueretro.blogspot.com/2017/01/as-outras-primeiras-hqs-de-angelo.html>. Acesso em: 20 set. 2019.

INDIATODAY. Fantasmagorie, o primeiro desenho animado totalmente animado do mundo, foi lançado em 17 de agosto de 1908: assista aqui. Disponível em: <https://www.indiatoday.in/education-today/gk-current-affairs/story/fantasmagorie-first-animated-film-1030219-2017-08-18>. Acesso em: 30 out. 2019.

LIMA, Cátia, et al. Do analógico ao digital: a evolução do cinema Disponível em: <https://boxdgtl.wordpress.com/2013/09/10/do-analogico-ao-digital-a-evolucao-do-cinema/>. Acesso em: 06 fev. 2019.

MANS, Matheus. Crítica: 'Asterix e o Segredo da Poção Mágica' é boa animação. Disponível em: <https://www.esquinadacultura.com.br/post/critica-asterix-e-o-segredo-da-pocao-magica-e-boa-animacao>. Acesso em: 19 dez. 2019.

MARTÍNES, Enrique. SALANOVA, Sánchez. El cine antes del cine. A história do cinema. Disponível em: <https://educucomunicacion.es/cineyeducacion/cineprecine.htm>. Acesso em: 26 jan. 2019.

MIARA, MARISOL LUCIANE. Praxinoscópio e Zootrópio: Brinquedos Ópticos na relação Arte-Ciência. Disponível em: https://repositorio.utfpr.edu.br/jspui/bitstream/1/3072/2/PG_PPGET_M_Miara%2C%20Marisol%20Luciane_2017_1.pdf Acesso: 15 out 2019.

MUSEU de Mídia Mágica. 1877-1879 Émile Reynaud - "Praxinoscope" (9 early animations). Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=TxYPInOSVJY>. Acesso em: 18 nov. 2019.

MUSEU del Cinema. Cinematographe Lumière. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=7Q_SgMvTO-o. Acesso em: 25 jan. 2020.

Ramos, Eduardo. A linguagem cinematográfica. In. Caderno de cinema do professor: dois. / Secretaria da Educação, Fundação para o Desenvolvimento da Educação; organização, Devanil Tozzi [e outros]. São Paulo: FDE, 2009.

REANIMANDO O Kaiser - Animação Coletiva. Direção: Eduardo Calvet. 2013. Publicado em Adoro Cinema. 05 dez. 2014.

2min.08s. Disponível em: <http://www.adorocinema.com/filmes/filme-233906/trailer-19542820/>. Acesso em: 14 ago. 2016.

PALFREY, John; GASSER, Urs. Nascidos na era digital: entendendo a primeira geração de nativos digitais. Porto Alegre: Artmed, 2011.

PENNAFORT, Roberto. Menino Maluquinho vira animação 2d na tv. Disponível em: <https://cultura.estadao.com.br/noticias/televisao,menino-maluquinho-vira-animacao-2d-na-tv,1683296>. Acesso em: 01 fev. 2020.

PINTO, Zivaldo Alves. A história de Zivaldo. Disponível em: <https://www1.folha.uol.com.br/fsp/1995/5/01/folhateen/3.html>. Acesso em: 10 dez. 2019.

SÃO PAULO (Estado). Caderno de cinema do professor: dois. São Paulo: SEE/FDE, 2009. Disponível em: https://culturaecurriculo.fde.sp.gov.br/administracao/Anexos/Documentos/320090708123643caderno_cinema2_web.pdf. Acesso em: 05 set. 2018.

SERRES, Michel. Polegarzinha: uma nova forma de viver em harmonia e pensar as instituições, de ser e de saber. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 2013.

SILVA, Paulo Henrique. Menino Maluquinho ganha projetos na TV. Disponível em: <https://www.hojeemdia.com.br/almanaque/menino-maluquinho-ganha-projetos-na-tv-1.413013>. Acesso em: 05 jan. 2020.

SOUSA, Rainer Gonçalves. O Cinematógrafos dos Irmãos Lumière. Disponível em: <https://www.historiadomundo.com.br/francesa/o-cinematografo-dos-lumiere.htm>. Acesso em: 07 dez. 2018.

SOUZA, Ruca. As 20 primeiras fotos da história da fotografia. Disponível em: <https://iphotochannel.com.br/historia-da-fotografia/as-20-primeiras-fotos-da-historia-da-fotografia>. Acesso em: 05 dez. 2019.

REYNAUD, Émile. Histórico. Disponível em: <http://emilireynaud.fr/index.php/category/Historique>. Acesso em: 30 jan. 2019.



O CRIME NÃO COMPENSA, ANIMA BARRETOS 2007



PROF!

BORA

ANIMAR?

ILUSÃO: PROJEÇÃO LUMINOSA

MARIA DE LOURDES SOUSA FABRO

2

PROF!

BORA

ANIMAR?

ILUSÃO: PROJEÇÃO LUMINOSA

MARIA DE LOURDES SOUSA FABRO

SUMÁRIO

Ilusão: imagem luminosa	03
Da HQ à Animação	10
Lanterna Mágica	18
O movimento...começando a animar	19
Émile Reynaud e suas imagens luminosas	21
Cinetoscópio e Cinematógrafo	27
Animação	28
O que é ver um filme	31
Narrativas	32
Émilie Cohl	33
E no Brasil como a animação começou?	35
Referências	39

ILUSÃO: PROJEÇÃO LUMINOSA

Ir ao cinema no início do século XX, com o ritmo intenso da urbanização em São Paulo, que vivia a euforia e os conflitos do desenvolvimento acelerado, traz os choques do poder dos grandes produtores de café com a industrialização e o nascimento dos bairros operários, “São Paulo, sem cansar os ouvidos e as paciências, diverte-se por bom preço com as projeções luminosas do cinematógrafo” (SALIBA, 2003, p. 71).

Etimologicamente, a palavra cinema tem raiz grega e significa movimento. O aparelho tecnológico que reproduz essas imagens foi inventado pelos Irmãos Lumière o Cinematógrafo. Canuto Mendes explica a redução no nome “Por que teriam dado o nome cinema à projeção luminosa? [...]. Mas o vocábulo era quilométrico e a tendência do século, encurtar distâncias [...]” (ALMEIDA, 1931, p. 18 apud SALIBA, 2003, p. 72).

As salas de cinema surgiram em espaços

improváveis “Do improviso de uma projeção simples, que acontecia entre uma estante de mercadorias e outra, a atividade de exibição sinalizava um bom negócio” (DIAS, 2008, p. 1). Com o sucesso popular do cinema a partir de 1920, surgiu o mercado cinematográfico e este se fixa através da produção, distribuição e exibição. Nesta época o Brasil já possuía cerca de “700 salas, chegando a lotação de algumas delas a atingir mil espectadores”, como afirma Saliba (2003, p. 74), só perdendo espaço como principal diversão com o advento da televisão na década de setenta.

Revelando novas possibilidades, como uma das mais expressivas formas de arte, contando histórias inspiradoras e cheias de princípios, atraindo o público burguês e feminino. Para atender a esse novo público, os cinemas deixaram as mercearias e galpões e se transformaram em lugares luxuosos como os teatros e as óperas. “[...] Lá dentro o salão de espetáculos. Parece muito com o teatro. O povo, acomodado, tem os olhos postos num alvo retângulo fronteiro, que se emoldura onde deverá abrir-se

o palco. Escurece” (ALMEIDA, 1931, p. 15-16 apud SALIBA, 2003, p. 69).

É nesse instante que a magia acontece:

Um feixe luminoso jorra e esparrama sobre o quadro um mágico jogo de sombras, nítida nas linhas e nas formas, que se deslocam em surpreendente harmonia, dando a impressão de figuras reais, plenas de vida e de movimento. Ilusão: projeção luminosa (ALMEIDA, 1931, p. 15-16 apud SALIBA, 2003, p. 69).

A vida brasileira é apresentada ao público, através dos cinegrafistas que desbravam o Brasil na década de 20, levando informações para fora das porteiras das fazendas. Souza (2003), acrescenta que além dos filmes, eram produzidos os Cinejornais em São Paulo e Rio de Janeiro exibidos na mesma cidade e alguns feitos para serem apresentados apenas para própria sala exibidora.

A sétima arte surge, não apenas registrando o momento e o movimento, mas se transformando em

uma forma de expressão singular. Assistir um filme, envolve formas de frequência de salas, fruição estética, imaginação, destaque social, a cultura, evidência gêneros, tudo isso surge com o aprimoramento da técnica. “Nos primeiros tempos, um filme ainda era, apenas, uma sequência de tomadas estáticas, [...] não surgiu uma linguagem autenticamente nova até que os cineastas começassem a cortar o filme em cenas, até o nascimento da montagem, da edição” (CARRIÈRE, 1995, p. 14 apud SALIBA, 2003, p. 83), ou seja, a tecnologia a serviço da expressão humana.

Diante disso, os profissionais técnicos da época se formavam através da própria prática, Canuto Mendes dizia “ser inteligente não basta, é preciso ter jeito para a coisa” (GALVÃO, 1975, p. 232 apud SALIBA, 2003, p. 49). Cita inclusive a necessidade de se fazer um “recenseamento cinematográfico” para saber quantos profissionais se empenham na atividade cinematográfica no Brasil.

Neste contexto, outra questão problemática era o financiamento da produção cinematográfica,

diversas com custos insignificantes perto de filmes estrangeiros. Quanto a isso Santelmo protesta:

É de se espantar que num país como este ainda não se produzam fitas como as estrangeiras. Por que motivo? Não temos escritores de argumentos? Não temos operadores? Não temos rapazes galantes? Não temos lindas mulheres? Não temos sportmen e gaúchos? Não temos uma natureza única e selvagem para sermos únicos e extraordinários? Temos. O que não temos é capitalista para explorar essa indústria e fazer lindas e bem posadas fitas [...] (SANTELMO, 1993, p. 49 apud SALIBA, 2003, p. 50).

O autor ressalta os problemas de financiamento e incentivo de produção, os quais são recorrentes, até os dias atuais no cinema brasileiro. A revista 'Cinearte', criada em 1926, "foi o primeiro esforço profundo de entendimento dos problemas que entravam o desenvolvimento artístico e industrial do nosso cinema" (AUTRAN, 2015, p. 18). A que se ressaltar também à visão avessa ao caráter popular

do início do cinema no Brasil, com a magnitude das salas de cinema e também a procura de se destacar, as questões e concepções artísticas das películas. Os jovens de classe média que faziam cinema no Brasil, inclusive Canuto Mendes, pensavam no cinema brasileiro como atividade artística.

Porque o cinema criou uma nova – absolutamente nova – linguagem que poucos poderiam absorver sem grande esforço ou ajuda. [...] encontramos Canuto, em todo o texto, dividido entre a sedução provocada pela imagem criada “subjetivamente” pelo artista e a admiração frente à imagem criada pelo processo mecânico – a fotografia – “uma imagem gravada através da sensibilidade física e química da matéria bruta” (SALIBA, 2003 p.79).

É neste sentido que Schvarzman (2005, p. 3) demonstra que “na direção inversa dos americanos, que massificavam a atividade para torná-la rentável e viável [...]”. O padrão de narrativa desses filmes foi sucesso na América Latina, principalmente após a

Primeira Guerra Mundial (1914-1918), consolidando o mercado de filmes americanos e sua predominância nos fatores distribuição e exibição, inclusive “cinemas que mantêm contratos de exibição exclusivos com os principais estúdios de Hollywood” (VIEIRA, 2009, p.34).

No entanto, os brasileiros não se preocupavam com a industrialização do cinema. O fato é que o cinema se consolidou como uma diversão, chamando a atenção do Estado; sendo assim a atividade cinematográfica foi regulamentada pelo Decreto nº 14.529 de 09/12/1920 que sistematizava as diversões e os espetáculos públicos (BRASIL, 1920).

Na década de 20, os estúdios norte-americanos Paramount, Fox e Metro-Goldwyn-Mayer dominavam o mercado cinematográfico. O estúdio Cinédia/RJ é o primeiro do Brasil, idealizado por Adhemar Gonzaga, é fundado em 15 de março de 1930. Os primeiros filmes copiavam a estética cinematográfica americana. A Cinédia nasceu em meio de tensões antagônicas; de um lado os propósitos educacionais do governo com uma visão

nacionalista e mostrar o Brasil aos brasileiros, e de outro, o cinema de ficção comercial.

Com a meta de promover o desenvolvimento industrial do cinema brasileiro, em 18 de setembro de 1941, nasceu a Atlântida-Empresa Cinematográfica do Brasil S/A, criada por Moacir Fenelon e os irmãos José Carlos e Paulo Burle, uma empresa 100% nacional. Consciente da influência do cinema e seu papel educador, as palavras de José Carlos Burle no dia da assembleia de fundação:

Lembramos, porém, que a arte completa o nível de cultura superior e constitui com a ciência, a política, e a religião, todo patrimônio moral e intelectual de uma época, de um povo. [...]

A finalidade da Atlântida é a produção de filmes cinematográficos, documentários, noticiosos, artísticos e culturais, de longa e pequena metragem, desenhos animados (grifo da autora), dublagem de produções estrangeiras e atividades afins, implantando uma arte de cinema no Brasil (VIEIRA, 2009, p. 39).

Apesar de Burle citar que seriam produzidos desenhos animados, não encontrei nenhum registro



Créditos de M. Dusek para o filme 'Esse milhão é meu', 1958
Fonte: Garróz (2020).

que confirme essa iniciativa. No entanto, alguns créditos de filmes foram realizados em animação, dentre eles os do filme 'Esse milhão é meu', de 1958, criado por M. Dusek. Em sua página do facebook Fernando Ferreira Garróz (2020) explica que "A sequência é uma atração à parte do filme, uma espécie de curta-metragem, uma bem humorada interpretação da narrativa, que satiriza suas situações e o cinema norte-americano."

O estúdio produziu 66 filmes até 1962, em duas fases, a primeira de 1941 a 1947, com produções com temáticas sociais, cinejornais, como o Atualidades Atlântida, em produções audaciosas e, a partir de 1947 as concepções para a produção de filmes passam a ter apelo popular e baixo custo, com o controle acionário de Luiz Severino Ribeiro, principal exibidor e distribuidor cinematográfico do Brasil na época (VIEIRA, 2009).

O filme Moleque Tião (1943), foi o primeiro sucesso do estúdio, baseado na vida de Grande Otelo e o mesmo atuando no papel principal. Um

filme crítico-social, Otelo sonha em participar de uma companhia de teatro negro, sem progressos, um compositor o leva para sua pensão até alcançar o sucesso, é dirigido por José Carlos Burle (VIEIRA, 2009).

A terceira Cia Cinematográfica do Brasil a Vera Cruz, São Paulo, foi fundada em 1949, por Franco Zampari e Ciccilo Matarazzo. O estúdio ampliou o nível técnico e profissional do cinema no país, e foi tombado pelo Conselho Municipal do Patrimônio Histórico e Cultural de São Bernardo do Campo/SP e faz parcerias para filmagens até hoje.

Entre seus filmes premiados estão: O Cangaceiro (1952/1953) dirigido por Lima Barreto e Sinhá Moça (1953) por Tom Payne e Oswaldo Sampaio. Percebe-se o caráter literário e regional nas duas produções mais famosas desse estúdio, atendendo ao slogan nacionalista de apresentar o Brasil aos brasileiros.

No entanto, é possível afirmar que as preocupações com os ideais nacionalistas e a educação estavam nas produções dos filmes desses estúdios.

Tratando o Brasil como 'país do futuro', na metade da década de 20, e a construção de um país por meio do Estado, os intelectuais da época apontaram a educação pública como instrumento para:

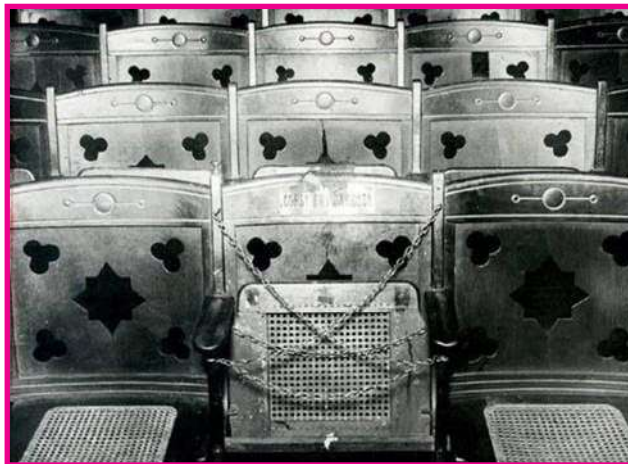
Reformar a sociedade pela via da reforma do ensino, [...] nesse espírito de 'criação' de cidadãos e de reprodução/modernização das elites', 'Trata-se, agora, de reformular inteiramente a concepção de práticas pedagógicas do ensino primário, secundário e profissional [...] (SIMIS, 2008, p. 25).

Em relação a tal aspecto, e diante das forças das imagens em movimento, Joaquim Canuto Mendes de Almeida, preconizou o potencial da linguagem cinematográfica em filmes educativos, tendo como objetivo projetos que reestruturassem a sociedade brasileira com o 'bom cinema', aquele que apresentasse aspectos morais.

É importante ressaltar, como vários intelectuais do começo do século XX, perceberam no Cinema

seu caráter didático. Simis (2008) cita o livro Cinema Escolar publicado em 1916-18, por Venerando da Graça que atuou como inspetor escolar no Distrito Federal e utilizou o cinema como instrumento pedagógico.

Outro encantado com o cinema foi Rui Barbosa, frequentador do cinema 'Ideal', inclusive com uma cadeira cativa. Apresentou a experiência de visualizar as imagens em movimento, e os fatores que fazem de um filme uma forma de aprendizagem significativa. “[...] em seu discurso no Senado em 1918, é entusiástico: “[...] em breves momentos, vejo, aprendo, adquiro, em instantes uma experiência, que em anos não poderia acumular” (SIMIS, 2008, p. 26).



Cadeira cativa do Rui Barbosa, interdita após sua morte
Fonte: Simis (2008, p. 26).

DA HQ À ANIMAÇÃO

Pela ânsia de registrar o movimento humano, desde a pré-história, passando por diversos períodos e movimentos artísticos, a arte sequencial é identificada. Os jornais do século XIX, publicavam sátiras e charges de políticos em suas edições. A HQ, como conhecemos em formato de revista com várias histórias, surgiu na década de 1930.

As HQs são histórias narradas por meio de quadrinhos, com desenhos e textos organizados em sequência. Os artistas utilizam vários recursos gráficos que caracterizam uma HQ.

Selecionei algumas HQs marcantes na história dessa arte no Brasil. É também uma maneira de apresentar os pioneiros das HQs.

O DIA DO QUADRINHO NACIONAL
É COMEMORADO EM 30 DE
JANEIRO, É UMA HOMENAGEM
AO ÂNGELO AGOSTINI.

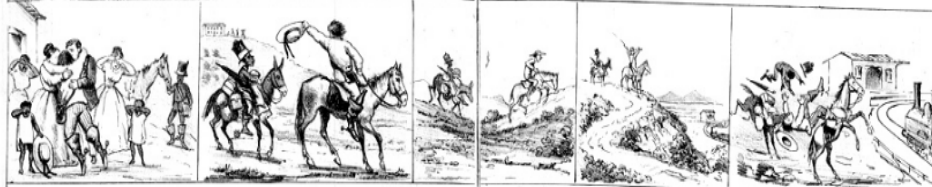


AS AVENTURAS DE "NHÔ-QUIM", OU IMPRESSÕES DE UMA VIAGEM À CORTE.
HISTÓRIA EM QUADRINHOS

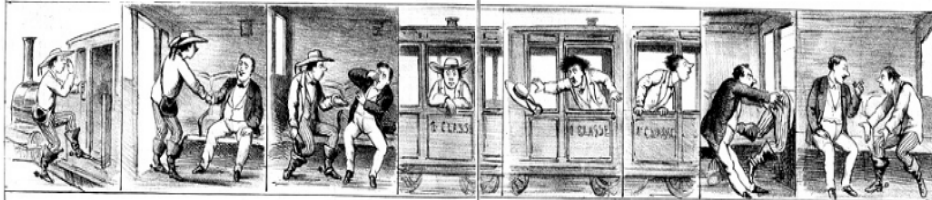
CAPÍTULO I.

Nhô-Quim, jovem de 20 annos, filho unico do grande fazendeiro, possuía herança com um gado. O velho Quim, tendo ad a viria a fazenda de seu pai, mandou a filho plantar cana-de-açúcar, lo que seria muito proveitoso em Pernambuco, no

de Pernambuco. No entanto, o velho Quim, tendo ad a viria a fazenda de seu pai, mandou a filho plantar cana-de-açúcar, lo que seria muito proveitoso em Pernambuco, no



«Nhô-Quim desce a montanha e vai para o palácio. Colaboração de alguns, outros, outros e outros.» | «Muito ao contrário disso, foi o novo senhor a ir ao adeus?» | «Logo logo das seguintes a do.» | «Vou a fazer nome, em breve ainda a desajuste estado. Nhô-Quim foi a.» | «e o resultado é muito interessante!»



«Este não parecia o mesmo homem conhecido nos seus dias de criança no fazendeiro.» | «E por que não a desajuste, eu compensadamente com desajuste.» | «e o resultado é muito interessante.» | «Nhô-Quim desce que um velho amigo que o velho Quim, tendo ad a viria a fazenda de seu pai, mandou a filho plantar cana-de-açúcar, lo que seria muito proveitoso em Pernambuco, no» | «Vou a fazer nome, em breve ainda a desajuste estado. Nhô-Quim foi a.» | «e o resultado é muito interessante!»



«Este não parecia o mesmo homem conhecido nos seus dias de criança no fazendeiro.» | «e o resultado é muito interessante.» | «Vou a fazer nome, em breve ainda a desajuste estado. Nhô-Quim foi a.» | «e o resultado é muito interessante!»

As aventuras de Nhô Quim ou Impressões de uma viagem à Corte de Ângelo Agostini foi publicada em 30 de janeiro de 1869, sendo a primeira história em quadrinhos brasileira. Publicada em sequência, com personagem fixo, apresenta enquadramentos cinematográficos.

Fonte: HQ Retrô.

O TICO TICO - 1905-1977

Foi a 1ª revista voltada para as crianças. O logotipo do nome foi desenhado por Angelo Agostini. Vários assuntos eram abordados como: passatempos, enigmas, literatura juvenil, ciência, artes, geografia, civismo, fotografias e desenhos dos leitores, enigmas e concursos. Mas o destaque eram as HQs com estilo francês. Entre os personagens brasileiros estavam Chiquinho, criados por Luiz Sá e os Reco-Reco, Bolão e Azeitona,. A revista veiculou HQs do Mickey Mouse, Popeye, Mutt e Jeff e Little Nemo.

Fonte: Biblioteca Nacional.





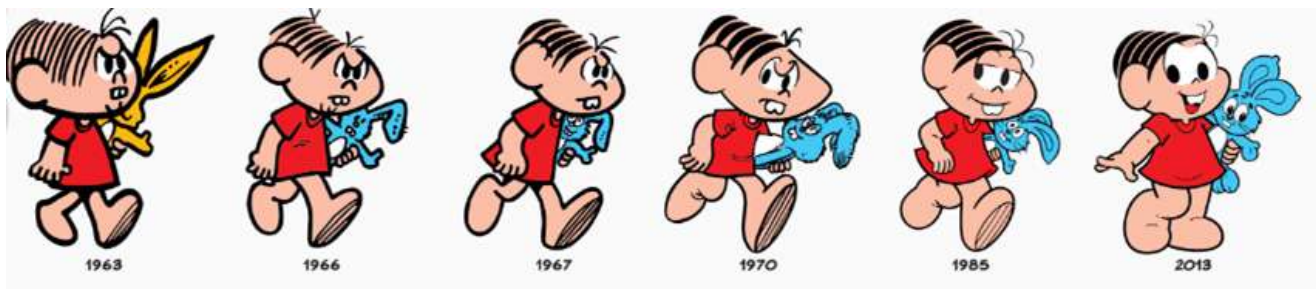
EM 1964, O REGIME MILITAR,
CONFISCA TODAS AS REVISTAS
DAS BANCAS.



Turma do Pererê

Criada por Ziraldo, na década de 60, foi a primeira HQ brasileira, com apenas um autor. Suas histórias valorizam os personagens brasileiros, meio ambiente e a inclusão social.

Fonte: Festival do Rio (2019).



Fonte: Almeida (2013).

Vários personagens foram criados por Maurício de Souza. Bidú e Franjinha em 1959, na década de 60 Horácio, Chico Bento, Cebolinha, entre outros. Todos masculinos.

Maurício recebeu reclamações, então criou a personagem Mônica em 1963, baseada em sua filha. Encantadora e Marrenta ao mesmo tempo, Mônica se torna a protagonista da Turma da Mônica. Destaco as várias transformações da personagem com o passar dos anos.

RECURSOS GRÁFICOS DE UMA HQ

- > CORES
- > SINAIS GRÁFICOS
- > ENQUADRAMENTOS E PLANOS
- > BALÕES
- > ONOMATOPEIAS
- > COMPOSIÇÕES
- > QUADRINHOS

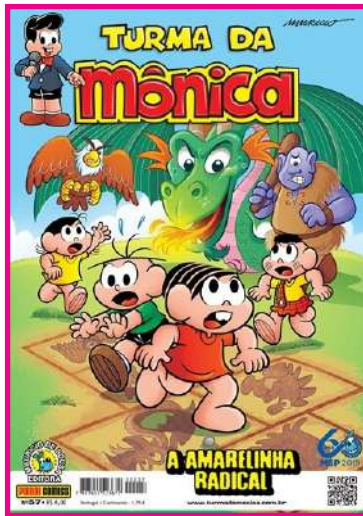


Fonte: Rigonatto(2019).

HQS QUE VIRARAM ANIMAÇÃO

A Turma da Mônica

Maurício de Sousa transformou as HQs em Videogibis, longas, jogos e séries para a TV.



Fonte: Almeida (2013).



Fonte: A Princesa e o Robô (1984).

O menino maluquinho



Ziraldo criou o personagem Menino Maluquinho em 1980. O livro infantil virou HQ e circulou pelo Brasil de 1989 a 2007. Ganhou série para TV em 2014, nas técnicas 2D e 3D. Em 2019, a parceria é com uma plataforma de streaming, para ser transformado em série.

Fonte: Pennafort (2015).

TEM MAIS UMA GALERA...
POPEYE, MICKEY, ASTRO BOY,
NARUTO, TINTIM... E TAMBÉM
OS SUPER-HERÓIS.



LANTERNA MÁGICA

O jesuíta alemão Atanasius Kircher em 1645, cria a Lanterna mágica, projetando textos e imagens de movimentos registrados em cristais.



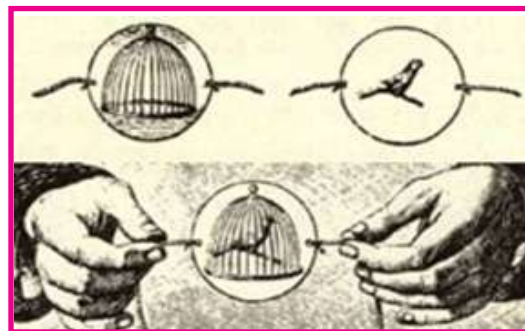
Fonte: (COBRA, 2017).

O MOVIMENTO...COMEÇANDO A ANIMAR

Na cidade de Londres, em 1824, na obra científica, “Persistência de visão em que afeta objetos em movimento ” de Peter Mark Roget. A teoria consiste em que o olho humano mantém a imagens por segundos, mesmo depois que ela não está mais no seu raio de visão.

Brinquedos ópticos Taumatropo

Para confirmar os estudos de Roget, vários cientistas inventam formas de provar a ‘persistência retiniana’. O Dr. John Ayrton Paris (inglês), cria em 1824 o Tau-
matropo, que significa “maravilha transformadora”. É o primeiro brinquedo óptico, ele comercializou e popularizou o brinquedo.



Fonte: Bezerra(2019).



Folioscópico, é um outro brinquedo óptico com apenas duas imagens, esse foi criado pelo aluno 'JC', Instituto Federal Brasília, Planaltina, 2019.
Fonte: Acervo pessoal.

TEM MUITA COISA
INTERESSANTE SOBRE OS
BRINQUEDOS ÓPTICOS.
VALE A PENA PESQUISAR.
ENTRE ELES O
FENASISTOSCÓPIO,
ZOOTRÓPIO, FLIPBOOK,
E MUITOS OUTROS.



ÉMILE REYNAUD, O PRAXINOSCOPE-THÉÂTRE

Emile Reynaud é conhecido por inventar o Praxinoscópio (1877-1879). Ele aprimorou o Zootrópio colocando espelhos no centro, e assim a animação poderia ser vista sem olhar pelas brechas.

Reynaud cria as luminosas pantomimas, desenhando em fitas transparentes pintadas por ele. As animações eram curtas, nas quais as personagens executam pequenas ações.



Fonte: Miara (2017).



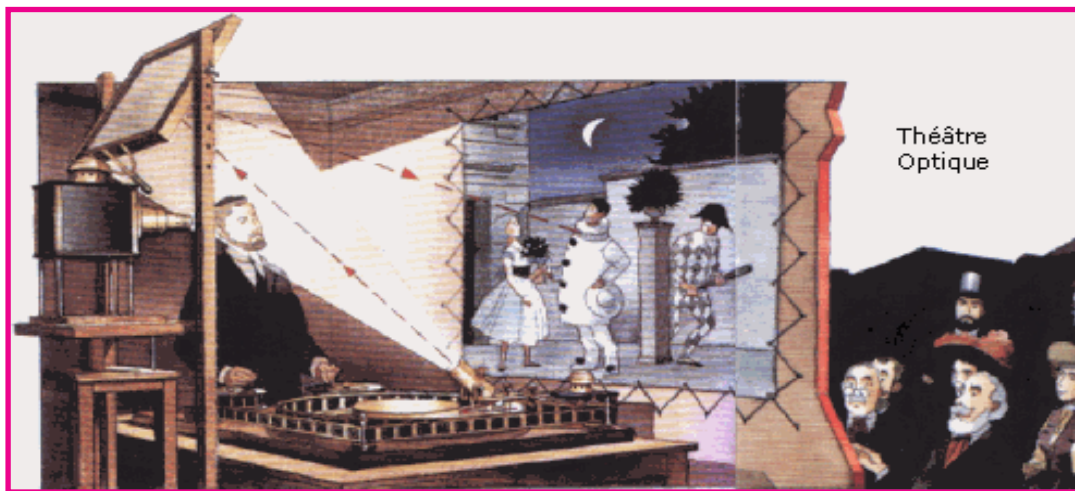
Fonte: Museu Virtual (2015).



Fonte: Getty Imagens (2019).

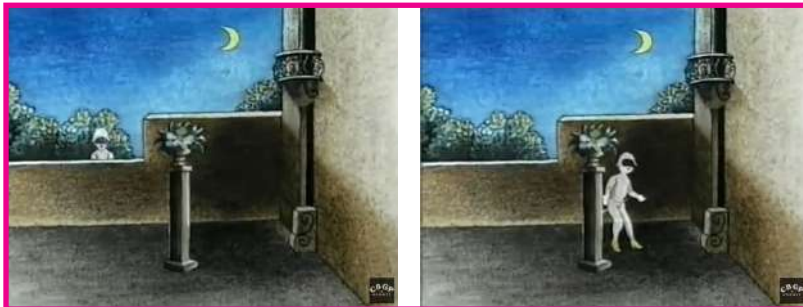
ÉMILE REYNAUD E O THÉÂTRE OPTIQUE

No dia 28 de outubro de 1892, no Cabinet Fantastique, do Museu Grévin em Paris, Émile Reynaud projetou imagens em seu Théâtre Optique, superando outros inventos de ilusão do movimento. Sendo assim, Moreno (1978, p. 7) afirma que “o desenho animado surgiu antes do Cinema”.



Fonte: Miara (2019).

Nas projeções de Reynaud, os filmes eram curtos (com ao menos 10 minutos e possuíam de 500 a 600 desenhos) de narrativas curtas, compostas por desenhos coloridos retroprojetados em uma tela acompanhado por Gaston Poulain ao piano.



O DIA MUNDIAL DA ANIMAÇÃO...É COMEMORADO NO DIA DA IL EXIBIÇÃO DO ÉMILE REYNAUD...28 DE OUTUBRO. O CARA ERA FERA!!!



Fonte: Reynaud (2019).

REYNAUD E A EVOLUÇÃO DAS TÉCNICAS

Esta época foi rica em descobertas científicas. O Museu Grévin, é o museu de cera de Paris. Émile Reynaud demonstra seu Théâtre Optique a Georges Méliès, em pé à esquerda, Auguste Lumière, sentado à esquerda, Louis Lumière, sentado à direita, e Gabriel Thomas, diretor do museu, em pé, atrás de Reynaud, à direita. Todos eles interessados em saber como

funcionava o projetor.

Reynaud utilizava uma fita transparente de celuloide (nitrato de celulose, inventada em 1880) para pintar os desenhos, ele inventou um sistema para a separação dos quadros por meio de perfuração para que o filme se movesse para frente e para trás. Esse é considerado por alguns estudiosos o primeiro filme.

Reynaud fala:

Esses homens vêm ver esses aparelhos com uma frequência um pouco demasiada (CHOLONENKO, 2017, p. 35).

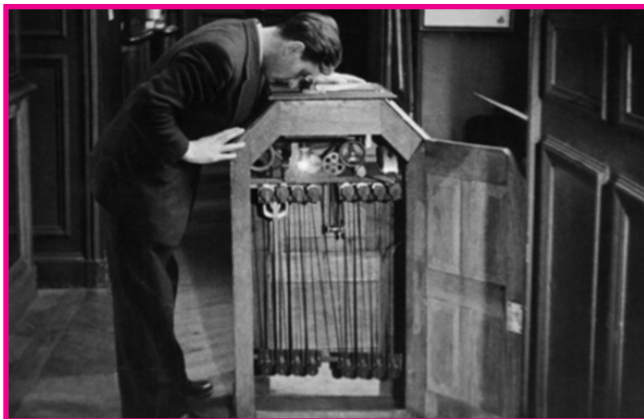
ELE FOI ESQUECIDO E MARGINALIZADO... TANTO QUE ME CONTARAM QUE ELE JOGOU O PROJETOR E FILMES NO RIO SENA LÁ NA FRANÇA. ELE DEVIA ESTAR BRAVÃOOOO...



Fonte: Cholodenko (2017).

CINETOSCÓPIO E O CINEMATÓGRAFO

As invenções para projeção se aperfeiçoam nesse período. O engenheiro chefe das pesquisas no Laboratories de Thomas Edison, William Kennedy Laurie Dickson cria o Cinetoscópio, uma engrenagem na qual o filme é visto por uma pessoa de cada vez. A novidade é patenteada por Thomas Edison, em 1891, fazendo salas com vários aparelhos de exibição.



Fonte: Getty Imagens (2019).

O Cinematógrafo dos Irmãos Lumiérès é o marco do nascimento do cinema, por ser um aparelho portátil. Ele pesava apenas 5 kilos, não usava eletricidade, possuía uma manivela para captar as imagens, revelar, projetá-las e fixava-se em um tripé. Polêmicas a parte, sobre sua invenção, a exibição do 1º filme foi no dia 28 de Dezembro de 1895.



DIZEM... QUE O
CINEMATÓGRAFO FOI INVENTADO
POR LÉON BOULY EM 1892,
O CARA PERDEU O REGISTRO
DESSA PATENTE, E OS LUMIÈRE
REGISTRARAM EM 1895.



Fonte: Bezerra (2019).

ANIMAÇÃO

Anima vem do grego anemon, que significa “alma” e também “movimento”, “vento”. Animar significa “dar alma”, “dar vida”, “dar movimento” (SÃO PAULO, 2014, p. 20).

No cinema de animação o sonho e a realidade são transformados em fantasia, um mergulho em ilusões, o clima de imagens possíveis e impossíveis são vividos pelos espectadores, as vezes com maior complexidade que o próprio cinema.

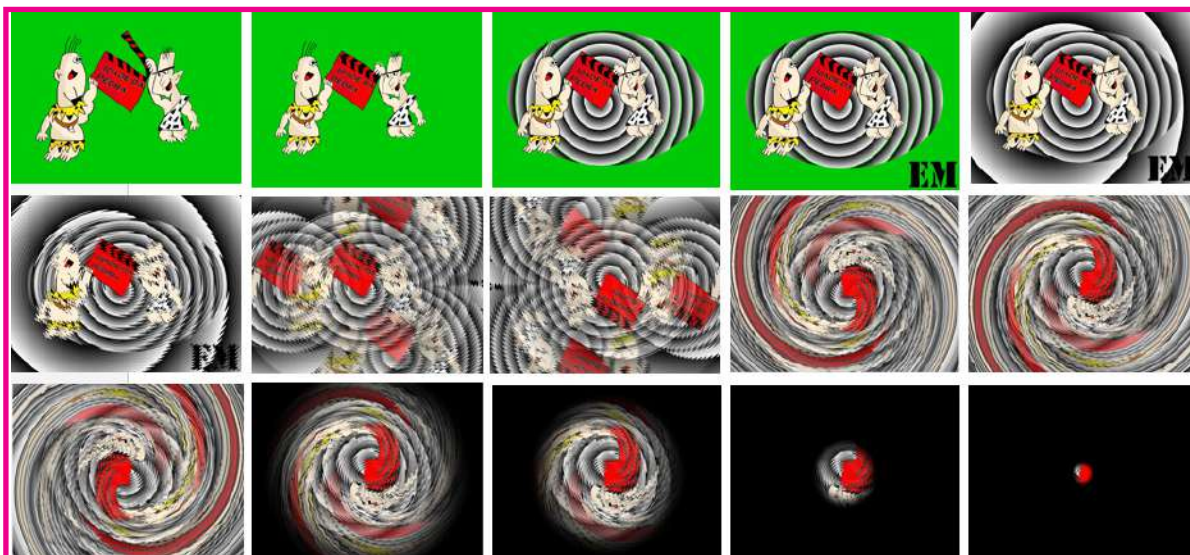
A ilusão do movimento em uma animação é criada por imagens fixas decompostas movimento por movimento, as quais, acelerando o tempo de exibição nos dá a ilusão do movimento e vemos os personagens ganhando vida, o cinema de animação é definido por ser uma produção de imagens por imagens ou quadro a quadro, essas imagens são chamadas habitualmente pelos profissionais da animação de ‘Frames’,

são necessários vários ‘Frames’ para se contar uma história através de uma animação.

Primeiramente é necessário esclarecer o que é cinema de animação, Antônio Moreno (1978, p. 8) define que “Segundo a ASIFA (Association Internationale du’Film d’Animation), em seu boletim nº 01, de maio de 1961, pág.4, entende-se cinema de animação como “toda criação cinematográfica realizada, imagem por imagem. [...]”.

O aluno 'DP' da E.E. José Marcelino de Almeida- Severínia/SP, explica como criou a animação 'Idade da Pedra'.

Bom eu criei os personagens e os batizei com os nomes de Ug e Jhoni, desenhei cada um dos desenhos nos meus cadernos em seqüências, sendo que cada folha contendo uma modificação de movimento, de cenário ou de algum outro detalhe. Depois de prontos, digitalizei os desenhos um a um, e usei o Gimp e Photoshop para edição de cada imagem e cada desenho, fazendo as pinturas os sombreamentos e os detalhes, e depois usando o Pinnacle e Movie Maker montei as imagens dando movimentos aos personagens e fazendo as gravações de Áudio no Audacity por um microfone comum de computador!



Fonte:
Acervo
pessoal.

A sequência desenhada pelo 'DP', quando acelerada, os olhos captam a imagem por um breve instante, então percebemos a ilusão do movimento fenômeno chamado de 'Persistência da Visão'. Patrick D'Arcy (também conhecido como Chevalier D'Arcy), matemático irlandês do século XVIII, descobriu que bastam 10 frames por segundo para criar a ilusão de movimento. Muito mais, os filmes produzidos para o cinema são feitos com 24 frames por segundo. Desta maneira, quando assistimos a um filme na TV, estamos vendo 30 imagens a cada segundo, todas estáticas como fotografias, com mudanças pequenas de uma para a outra (MEL; YAMAJI, 2008, p. 4).

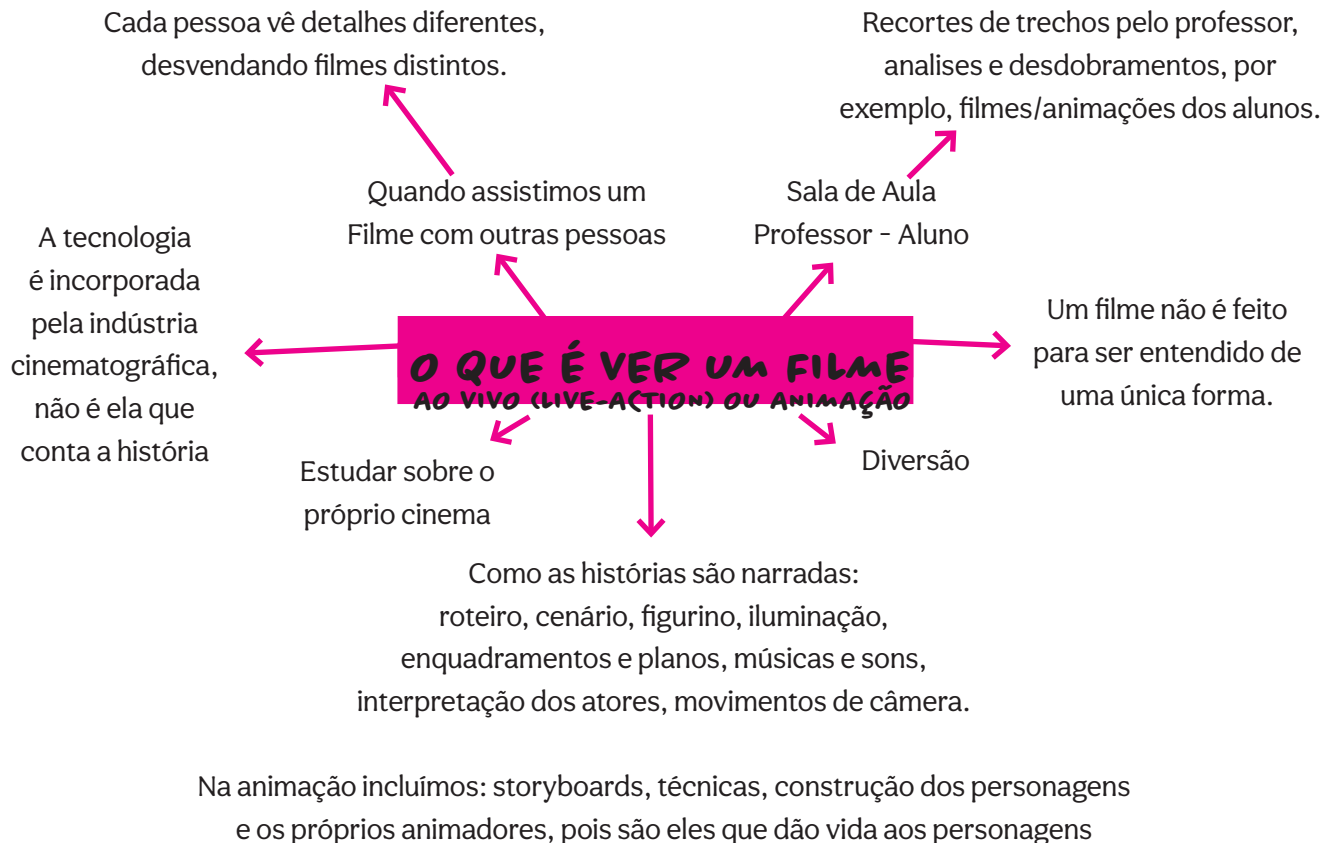
O desenho animado é uma das modalidades da animação; o cinema de tomada direta é o filme comum; já a animação é uma sequência numa dimensão de irrealidades não perceptível aos olhos antes de sua execução.

O cinema de animação apresenta cada vez mais relevância no mundo todo. O diretor Stephen Bosuston, vislumbra a sua expansão.

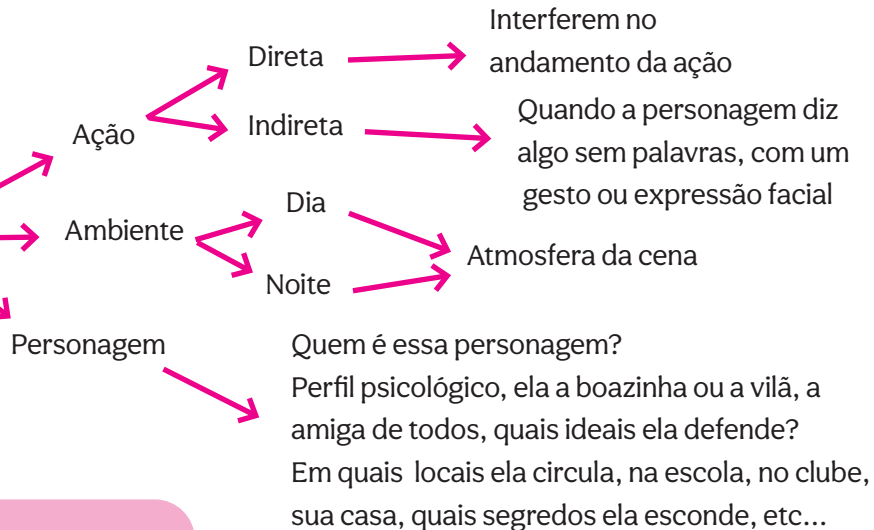
Novos estúdios de animação estão sendo fundados nas principais cidades do mundo, e as Universidades começaram a incluir curso de animação em seus currículos cinematográficos, mas o curso da animação está progredindo também no campo da programação de TV e da produção de longa-metragens para o cinema (STEPHEN BOSUSTON apud MORENO, 1978, p. 2).

As expectativas se agigantam, quando pensamos que hoje temos animadores brasileiros de renome internacional, como por exemplo: Carlos Saldanha (A era do gelo), Rosana Urbes (Mulan, Disney, Guida) entre outros, e os encantos dessa produção poética e criativa penetra cada vez mais na fantasia humana.

É válido ressaltar que, desde a Lanterna Mágica inventada de 1640, existem uma gama de inventos com objetivo de demonstrar imagens em movimento. e encantar o espectador.

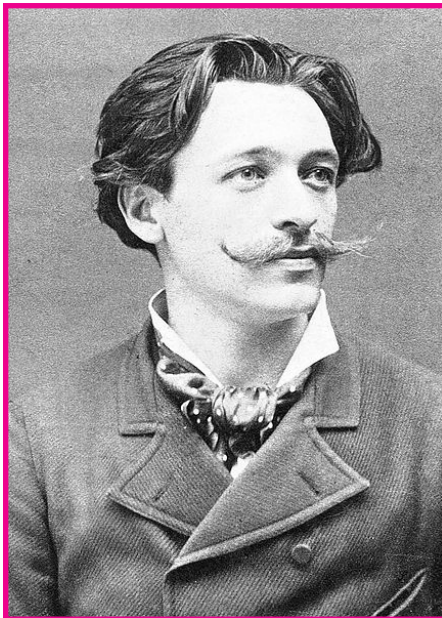


NARRATIVAS



VOCÊ SABIA?
FOI NA DÉCADA DE 20, QUE
PERCEBERAM QUE UM FILME
COMUNICAVA ALGUMA IDEIA E
POR ISSO É UMA LINGUAGEM.

ÉMILE COHL



Fonte: (GIL, et al, 2015)



Fantasmagorie é considerado como o 1º filme de animação, porque seus 700 desenhos foram fotografados frame a frame; nesse sentido, nasce o profissional que conhecemos hoje como o 'animador'.

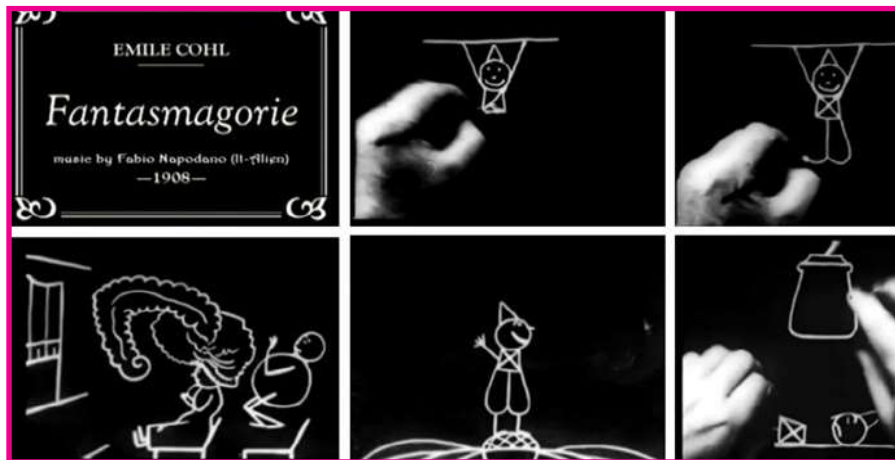
Cohl foi cartunista, piadista, debatedor, pintor, poeta, fotógrafo, desenhista, escritor de peças teatrais e ilustrador. Ele apresenta duas influências em seu trabalho: o teatro de marionetes e a caricatura política. Trabalhou no estúdio Gaumont em 1907, onde aprendeu técnicas e criou seu estilo, com narrativas que elevaram a animação como arte.

Émile Cohl recebeu um convite para transformar suas histórias em quadrinhos em animações. O nome da história vem do fantasmógrafo, uma lanterna do século 19 que projetava imagens sombrias na parede.

O Cinema de Animação, desde sua invenção oficial em 17 de agosto de 1908, com a animação *Fantasmagorie* de Émile Cohl, apresenta características que envolvem a arte e avanços tecnológicos. O

cinematógrafo dos Irmãos Lumière (1895), possibilitou a criação da magia da animação por Cohl.

O que também acarretou mudanças no imaginário das gerações analógicas. Essa magia continua encantando as gerações nativas digitais de hoje. O profissional animador que criava a ilusão do movimento apenas com lápis e papel, hoje a faz, além de desenhos, a partir do uso de aplicativos que possibilitam, ilusões cada vez mais reais nas animações.



Fonte: *Fantasmagorie* (1908).

E NO BRASIL COMO A ANIMAÇÃO COMEÇOU?

O Brasil produz animações desde o início do século XX. No cinema de animação o sonho e a realidade são transformados em fantasia, um mergulho em ilusões, o clima de imagens possíveis e impossíveis são vividos pelos espectadores, às vezes com maior complexidade que o próprio cinema.

A história da animação desvela como são criadas e produzidas, quem são as pessoas por trás das narrativas, quais são as técnicas utilizadas e como mudaram as formas de exibição através dos tempos.

E sobre a animação brasileira o que sabemos? Marcelo Marão defende “É fundamental sabermos de onde viemos e quem percorreu essa trajetória” (2017, p. 12).

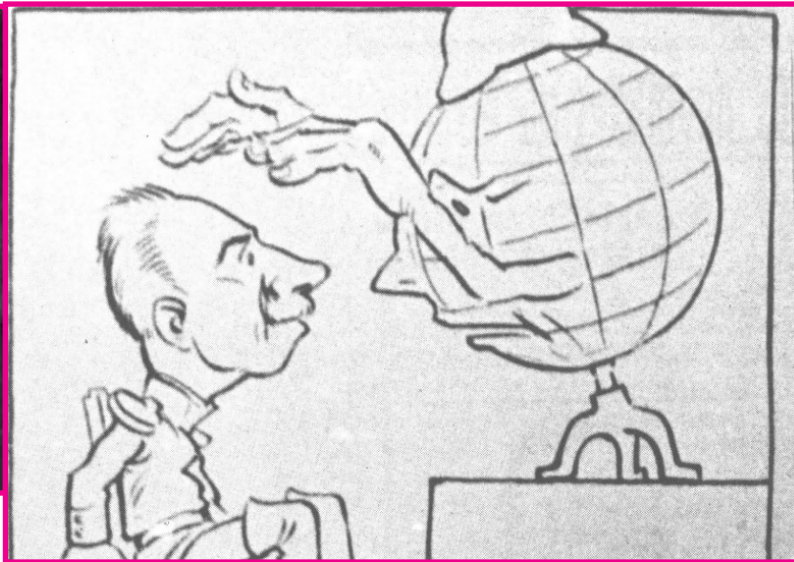
Em 22 de janeiro de 1917, “O Kaiser” foi exibido no Cine Pathé, na cidade do Rio de Janeiro. Criado por Álvaro Marins conhecido por Seth, chargista, diretor

e produtor independente de cinema de animação. Na animação, Marins desenha o líder alemão Guilherme II sentado à frente de um globo colocando um capacete, representando o controle sobre o mundo, o globo cresce e engole o Kaiser.

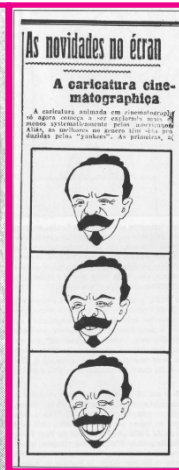
O Kaiser foi exibido por apenas três dias, mesmo sem o destaque devido ao seu autor. Seth passa a se empenhar ao desenho de propaganda, trabalho que lhe oferece maior renda financeira e exibição da sua obra.



Fonte: Batista (2014).

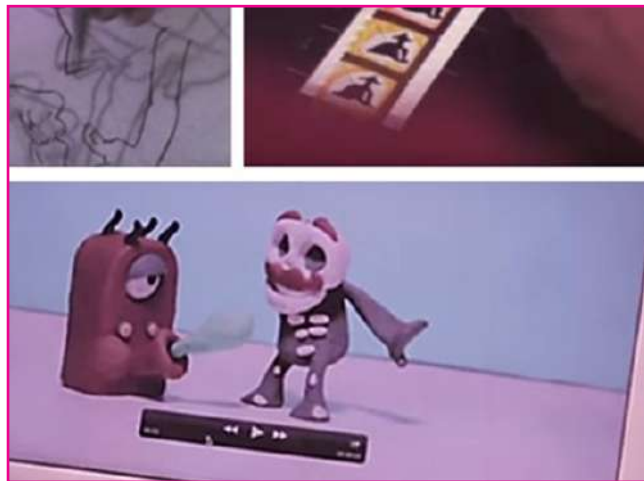


Fonte: Moreno (1978, p. 51-52).



REANIMANDO O KAISER

A memória da primeira animação se perdeu, somente alguns fotogramas e matérias de jornais da época sobraram para comprovar a sua realização, os quais foram encontrados pelo pesquisador Antônio Moreno. Em 2013, no documentário sobre animação no Brasil, 'Luz Anima Ação, o diretor Eduardo Calvet convida um grupo de animadores brasileiros renomados para recriar 'O Kaiser', no qual misturam diversas técnicas de animação com o título 'Reanimando O Kaiser - Animação Coletiva'. A dinâmica de criação foi que cada animador animava tinha a referência do que o outro tinha realizado.



Fonte: Reanimando o Kaiser (2013).

Realizada por: Marcelo Marão - animação 2D tradicional, Zé Brandão - animação vetorial, Pedroluá - stop motion, Stil - animação em papel sulfite, Rosana Urbes - metalinguagem 2D, Diego Akel - pixilation e pintura no tempo, Marcos Magalhães - animação em película, Fabio Yamaji - light painting, o resultado final reflete a diversidade da animação brasileira.



OS ANIMADORES BRASILEIROS SÃO MASSA! BORA SABER MAIS NO CADERNO 4 ANIMAÇÃO DEPOIS DA ESCOLA E NO 5 - KEYFRAMES DA ANIMAÇÃO BRASILEIRA.

Fonte: Reanimando O Kaiser (2013).



REFERÊNCIAS

1877-1879 Émile Reynaud - "Praxinoscope" (9 early animations).
Postado por: Museu de Mídia Mágica. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=TxYPInOSVJY>. Acesso em: 18 nov. 2019.

A PRINCESA e o Robô. Direção Mauricio de Sousa. Produção: Mauricio de Sousa Produções. Publicado pela Turma da Mônica. 1984. 1 vídeo (93 min). Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=WyzlOnqAaJg>. Acesso em: 21 fev. 2020.

ALMEIDA, Anna Thereza de. Mauricio de Sousa fala sobre os 50 anos da Mônica. Guia da Semana. 2013. Disponível em: <https://www.guiadasemana.com.br/arte/noticia/mauricio-de-sousa-fala-sobre-os-50-anos-da-monica>. Acesso em: 04 dez. 2019.

ALMUDENA, Célia. Revista 'O Tico-Tico' faz 90 anos com centenário de HQ. Folhateen. 1995. Disponível em: <https://www1.folha.uol.com.br/fsp/1995/5/01/folhateen/3.html>. Acesso em: 10 dez. 2019.

ANIMAÇÃO S.A. - História do Cinema de Animação - A Criatividade de Émile Cohl (7ª Parte). Animação S.A. 2015. Disponível em: http://animacaosa.blogspot.com/2015/04/historia-do-cinema-de-animacao_26.html. Acesso em: 07 fev. 2019.

AUTRAN, Arthur. Argentina Sono Film e Cinédia: uma comparação. Dossiê: Estudos sobre o cinema latino-americano. Revista USP Significação, v. 42, n. 44, 2015.

BATISTA, Liz. Primeiro desenho animado brasileiro completa 60 anos. 13 jan. 2014. Disponível em: <https://acervo.estadao.com.br/noticias/acervo%2Cprimeiro-desenho-animado-brasileiro-completa-60-anos%2C9562%2C0.htm>. Acesso em: 23 de jun. 2018.

BEZERRA, Juliana. História do Cinema. Toda Matéria. 2019. Disponível em: <https://www.todamateria.com.br/historia-do-cinema/>. Acesso em: 27 dez. 2019.

BIBLIOTECA NACIONAL DIGITAL. O Tico-Tico. 2015. Disponível em: <https://bndigital.bn.gov.br/artigos/o-tico-tico/>. 30 nov. 2019.

BIBLIOTECA NACIONAL. Hemeroteca Digital Brasileira. O Tico-Tico: Jornal das crianças (RJ) - 1905 a 1961. Disponível em: <http://hemerotecadigital.bn.gov.br/acervo-digital/tico-tico/153079>. Acesso em: 30 nov. 2019.

BRASIL. Decreto n. 14.529, de 9 de dezembro de 1920. Dá novo regulamento às casas de diversão e espetáculos público. Disponível em: <http://www2.camara.leg.br/legin/fed/decret/1920-1929/decreto-14529-9-dezembro-1920-503076-republicacao-93791-pe.htm>. Acesso em: 11 set. 2018.

CARNEIRO, Gabriel; SILVA, Paulo Henrique (Org.). Animação brasileira: 100 filmes essenciais. Belo Horizonte ABRACCINE: abca: Letramento, 2018.

CHOLODENKO, Alan. A animação do cinema. Galaxia (São Paulo, online). n. 34, p. 20-54, São Paulo, jan./abr., 2017. Disponível em: <http://dx.doi.org/10.1590/1982-2554201729575>. Acesso em: 25 ago. 2019.

CINEMATOGRAFHE Lumière. Museu del Cinema. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=7Q_SgMvTO-o. Acesso em: 25 jan. 2020.

COBRA, Pedro. As formas precedentes e as inspirações - Câmera Obscura e Lanterna Mágica. Lambendo o Mundo. 2017. Disponível em: <https://lambendoomundo.wordpress.com/portfolio/as-formas-precedentes-e-as-inspiracoes-camera-obscura-e-lanterna-magica/>. Acesso em: 22 jan. 2020.

DIAS, Simone. A trajetória das salas de cinema. 2008. Disponível em: www.mnemocine.com.br/index.php/cinema-categoria/24-histcinema/86-a-trajetoria-das-salas-de-cinema. Acesso em: 16 maio 2017.

ELIAS, Paulo Roberto. Irmãos Lumière, os inventores do cinema. Outrolado. 2019. Disponível em: <https://outrolado.com.br/2019/05/22/irmaos-lumiere-inventores-do-cinema/>. Acesso em: 08 jun. 2019.

FANTASMAGORIE. Émile Cohl, 1908. (1 min. 50seg.) Publicado pelo canal Iconauta. 23 jan. 2014. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=nyTYNZUd3hQ>. Acesso em: 06 jan. 2016.

FERREUX Pauline; BAUDOIN Sylvain. Historique. A invenção do praxinoscópio. 2002. Disponível em: <http://praxinoscope.free.fr/historiqueB.html>. Acesso em: 05 maio 2020.

ESTIVAL Rio 2019. Turma do Pererê invade o Festival do Rio! Disponível em: <http://www.festivaldoriorio.com.br/br/noticias/turma-do-perere-invade-o-festival-do-rio>. Acesso em: 23 jun. 2019.

GARRÓZ, Fernando Ferreira. A Inserção do design moderno nos letreiros dos filmes brasileiros - Parte 2. A Inserção do vocabulário moderno nos letreiros nacionais. Franca, SP. 29 jul. 2020. Facebook: Fernando Ferreira Garróz. Disponível em: <https://www.facebook.com/profile.php?id=100009439682506>. Acesso em: 20 ago. 2020.

GARRÓZ, Fernando Ferreira. A inserção do design moderno nos letreiros dos filmes brasileiros. Outros designers, outros letreiros dos anos 1960 (continuação) os letreiros de animadores. Franca, SP. 14 ago. 2020. Facebook: Fernando Ferreira Garróz. Disponível em: <https://www.facebook.com/profile.php?id=100009439682506>. Acesso em: 20 ago. 2020.

GETTY IMAGENS. 28 imagens e fotos de Praxinoscope. Disponível

em: <https://www.gettyimages.pt/fotos/e?mediatype=photograph&y&phrase=praxinoscope&sort=mostpopular>. Acesso: 24 jan. 2019.

GIL, Adrián Mompó et al. Émile Cohl. Slide Share. 2015. Disponível em: <https://es.slideshare.net/Clairedeluna/mile-cohl>. Acesso em: 07 fev. 2019.

HQ Retrô. As outras primeiras HQs de Ângelo Agostini. Disponível em: <http://agaqueretro.blogspot.com/2017/01/as-outras-primeiras-hqs-de-angelo.html>. Acesso em: 20 set. 2019.

INDIA TODAY. Fantasmagorie, o primeiro desenho animado totalmente animado do mundo, foi lançado em 17 de agosto de 1908: assista aqui. Disponível em: <https://www.indiatoday.in/education-today/gk-current-affairs/story/fantasmagorie-first-animated-film-1030219-2017-08-18>. Acesso em: 30 out. 2019.

LIMA, Cátia et al. Do analógico ao digital: a evolução do cinema Disponível em: <https://boxdgtl.wordpress.com/2013/09/10/do-analogico-ao-digital-a-evolucao-do-cinema/>. Acesso em: 06 fev. 2019.

MEL, Eraldo; YAMAJI, Fábio. Animação. Curitiba: ZOOM Editora Educacional Ltda., 2008.

MIARA, MARISOL LUCIANE. Praxinoscópio e zootrópio: brinquedos ópticos na relação arte-ciência. Ponta Grossa: Universidade Tecnologia Federal do Paraná. Disponível em:

https://repositorio.utfpr.edu.br/jspui/bitstream/1/3072/2/PG_PPGECT_M_Miara%2C%20Marisol%20Luciane_2017_1.pdf. Acesso: 15 out 2019.

MORENO, Antônio. A experiência brasileira no cinema de animação. Rio de Janeiro: Artenova S. A., 1978.

MORETTIN, Eduardo. Uma história do cinema: movimentos, gêneros e diretores. In: SÃO PAULO (Estado). Caderno de cinema do professor: dois. São Paulo: SEE/FDE, 2009.

MUSEU Virtual. Charles-Émile Reynaud. Disponível em: <https://museuvirtual.filmoteca.unam.mx/temas-cine/precusores-del-cine/charles-emile-reynaud/>. Acesso em: 23 abr. 2019.

NESTERIUK, Sérgio. Dramaturgia de série de animação. São Paulo: Sérgio Nesteriuk, 2011.

PENNAFORT, Roberto. Menino Maluquinho vira animação 2d na tv. Estadão. 2015. Disponível em: <https://cultura.estadao.com.br/noticias/televisao,menino-maluquinho-vira-animacao-2d-na-tv,1683296>. Acesso em: 01 fev. 2020.

REANIMANDO O Kaiser - Animação Coletiva. Direção: Eduardo Calvet. 2013. Publicado em Adoro Cinema. 05 dez. 2014. 2min.08s. Disponível em: <http://www.adorocinema.com/filmes/filme-233906/trailer-19542820/>. Acesso em: 14 ago. 2016.

REYNAUD, Émile. Historique.
Disponível em: <http://emilereynaud.fr/index.php/category/>
Historique Acesso em: 30 jan. 2019.

Rigonatto, Mariana. Recursos usados nas Histórias em Quadrinhos. Disponível em: <https://escolakids.uol.com.br/portugues/recursos-usados-nas-historias-quadrinhos.htm>. Acesso em: 15 jan. 2019.

SALIBA, Maria Eneida Fachini. Cinema contra cinema: o cinema educativo de Canuto Mendes (1922 - 1931). São Paulo: Annablume, 2003.

SANCHES, Enrique Martínez-Salanova. El cine antes del cine: los antecedentes del cine. Cine y Educación. Disponível em: <https://educomunicacion.es/cineyeducacion/cineprecine.htm>. Acesso em: 26 jan. 2019.

SCHVARZMAN, Sheila. Salas de cinema em São Paulo nos anos 1920: diferenciação social e gênero no imaginário crítico. 2005. Disponível em: http://www.casaruiarbosa.gov.br/escritos/numero08/cap_03.pdf. Acesso em: 03 jun. 2017.

SIMIS, Anita. Estado e cinema no Brasil. 2. ed. São Paulo: Annablume/Fapesp/Itaú Cultural, 2008

SILVA, Paulo Henrique. Menino Maluquinho ganha projetos na TV. Hoje em Dia. 2016. Disponível em: <https://www. hojeemdia.com.br/>

almanaque/menino-maluquinho-ganha-projetos-na-tv-1.413013. Acesso em: 05 jan. 2020.

SOUSA, Rainer Gonçalves. O cinematógrafos dos Irmãos Lumière. História do Munid. 2017. Disponível em: <https://www.historiadomundo.com.br/francesa/o-cinematografo-dos-lumiere.htm>. Acesso em: 07 dez. 2018.

SOUZA, Ruca. As 20 primeiras fotos da história da fotografia. IPhoto Chanel. 2015. Disponível em: <https://iphotochannel.com.br/historia-da-fotografia/as-20-primeiras-fotos-da-historia-da-fotografia>. Acesso em: 05 dez. 2019.

SOUZA, José Inácio de Melo. O estado contra os meios de comunicação (1889-1945). São Paulo: Fapesp, 2003.

VIEIRA, João Luiz. Industrialização e cinema de estúdio no Brasil: a “fabrica” Atlântida. In: FREIRE, Rafael de Luna; GATTI, André (Orgs.). Retomando a questão da indústria cinematográfica brasileira. Rio de Janeiro: Tela Brasilis, 2009.



MAMONAS ASSASSINAS, ANIMA BARRETOS 2011

PROF!

BORA

ANIMAR?

LINGUAGEM CINEMATOGRAFICA
E ANIMAÇÃO

MARIA DE LOURDES SOUSA FABRO

3

PROF!

BORA

ANIMAR?

LINGUAGEM CINEMATOGRAFICA E ANIMAÇÃO

MARIA DE LOURDES SOUSA FABRO

SUMÁRIO

Educação e Cinema	03
Linguagem cinematográfica	12
Elementos narrativos do cinema	13
Técnicas de animação	23
Storyboard	45
Personagens	49
Cenários	51
Créditos	58
Referências	62

EDUCAÇÃO E CINEMA

A relação entre Educação e Cinema continuam inquietando estudiosos até os dias atuais, um dos pioneiros a refletir sobre o assunto é Joaquim Canuto Mendes de Almeida, entre as décadas de 1920 e 1930; roteirista, produtor e diretor de filmes, escreveu para alguns jornais como crítico de cinema, neste período também foi estudante de Direito.

Canuto Mendes, coloca sua experiência com o Cinema no livro 'Cinema contra Cinema: bases gerais para um esboço de organização do cinema educativo no Brasil' (1931), apresenta suas ideias sobre Cinema, técnicas e sua utilização pedagógica. Para Walter Benjamin (1985, p.174), o “filme serve para exercitar o homem nas novas percepções e reações exigidas por um aparelho técnico cujo papel cresce cada vez mais em sua vida cotidiana”. Desse modo, o cinema tem um papel cultural importante para entendermos a nossa realidade social, ampliar conhecimentos, face

a isso, sua importância na escola, além de seu caráter lúdico.

Saliba (2003) cita uma entrevista telefônica a revista Cinearte, na qual Canuto Mendes esclarece:

Meu livro não é apenas um plano de Cinema Educativo. É um trabalho sobre as generalidades do Cinema tão mal divulgadas e tão pouco conhecidas em nossa terra. Entendo que o cinema só tem força psicológica sobre os espectadores quando é bom e bem feito. Assim, num trabalho sobre cinema educativo que pudesse ter real utilidade prática para os nossos homens de boa vontade, necessário se tornava escrever e ensinar muita coisa sobre a técnica material e intelectual das fitas. Por isso lá se contém traços históricos do cinema silencioso e do cinema sonoro, explicação do maquinário, descrição dos processos vitafônicos e movitônicos, regras da arte de escrever fitas silenciosas ou faladas, como fazer e filmar essas fitas, relações entre o cinema e os demais gêneros de expressão, desde a palavra, a mímica, a música, ao desenho, a pintura e a escultura, até a arte dramática pura, o teatro e distinções de princípios entre a “cena silenciosa” e a “tela sonora” (SALIBA, 2003, p. 59).

O Cinema educativo é uma das indicações de Canuto Mendes, para o desenvolvimento da educação em nosso país, ele mesmo ressalta que o objetivo do livro era “conseguir que o cinema, saneado, se multiplicasse em telas por todos os recantos do Brasil” (SALIBA, 2003, p. 60).

Saliba (2003) comenta que 50% do livro de Canuto Mendes apresenta ‘aspectos materiais e intelectuais’, deixando clara sua paixão pelo cinema e sua intenção de demonstrar no livro ‘como fazer um filme’, em especial para os professores público alvo do livro; entretanto sua preocupação maior era com os ‘aspectos morais’ do cinema, indicando orientações de utilização do cinema como uma metodologia de ensino fundamental para a educação.

Joaquim Canuto Mendes de Almeida (1931) em “Cinema contra Cinema” esclarece a potência psicológica das imagens com suporte de médicos e professores.

A força psíquica do cinema é observável nas modificações psicológicas fisiológicas e patológicas que uma fita pode produzir no homem. Findo o espetáculo, o espectador adquiriu um progresso intelectual correspondente às novas noções das coisas que acaba de conhecer pela tela, e dominado pela excitação de ânimo que as cenas lhe infundiram, está pronto para seguir pela imitação a moralidade da fita. Na primeira oportunidade em que surge à frente desse indivíduo uma situação que se assemelhe, mesmo remotamente, à da tela, há de lhe ocorrer, consciente e inconscientemente, a respectiva solução cinematográfica, como uma que já viu, ao menos uma vez na vida, dar bom resultado. Assim os exemplos do cinema frutificam (ALMEIDA, 1931 p. 147 apud SOUZA, 2003, p. 34-35).

Face a essas influências psicológicas, o Decreto 14.529, de dezembro de 1920, em seu artigo 59, apresentou a obrigatoriedade de menores de 14 anos serem acompanhados pelos pais ao cinema. Apesar de muita discussão sobre a educação dos filhos, e a capacidade dos pais de escolha sobre

quais fitas seus filhos poderiam assistir, o artigo permaneceu no Decreto 17.943-A de 12/10/1927, no qual estabelecesse as leis de assistência e proteção aos menores. Contudo, a polêmica desse decreto foi o artigo 128, parágrafo quarto, que dispõe sobre os menores de 18 e a censura sobre fitas que “façam temer influência prejudicial sobre o desenvolvimento moral, intelectual ou físico, e possam excitar-lhes perigosamente a fantasia, despertar instintos máos ou doentios, corromper pela força de suas sugestões.” (BRASIL, 1927).

Constata-se, a preocupação pelo Estado com a formação moral, intelectual e física, criando legislações desde os primórdios do cinema, para regulamentar o cinema no Brasil. É válido ressaltar que os decretos: nº 21.240 de 1932 e nº 20.493 de 1946 dispõem sobre a obrigatoriedade de exibição de filmes curtos educativos e longas nacionais.

Além disso, havia a preocupação com o cinema americano falado em inglês, e a desnacionalização da cultura “É o idioma. A música. O sentimento. São os

temas musicais. Os hábitos. Os costumes. Influenciando na educação e na formação dos caracteres nacionais” (AUTRAN, 2012, p. 121).

Canuto Mendes não simpatizava com as ideias estadonovista de Getúlio Vargas, apesar de muitos de seus parceiros, produzirem filmes por meio dos privilégios do projeto cultural do Estado Novo.

Em 1934, Getúlio Vargas, em seu discurso, expôs sobre a importância do cinema na formação do Brasil, entendendo o Estado como cumpridor da conservação da moral, evidenciando o cinema como papel pedagógico na efetivação de sua política.

Sanear a terra, polir a inteligência e temperar o caráter do cidadão, adaptando-o às necessidades do seu habitat, é o primeiro dever do Estado. Ora, entre os mais úteis fatores de instrução, de que dispõe o Estado moderno, inscreve-se o cinema. [...] O cinema será, assim, o livro de imagens luminosas, [...]. Para a massa dos analfabetos, será essa a disciplina pedagógica mais perfeita, mais fácil e impressionante. Para os letrados, para os responsáveis pelo êxito da nossa administração, será uma admirável escola (SIMIS, 2008, p. 29-30).

As potencialidades do cinema pedagógico, na visão de Getúlio Vargas, serviriam para a formação da nação “e a raça que assim se formar será digna do patrimônio invejável que recebeu” (SIMIS, 2008, p. 31). Para a consolidação da utilização do cinema para o aprendizado, principalmente porque o Brasil era um país com 85% de analfabetos.

As autoridades fizeram estudos e pesquisas, para conhecerem os meios mais eficazes para a implementação do cinema nas escolas. Para tanto, a Comissão de Cinema Educativo realizou uma Exposição de Aparelhos de Projeção para professores, com objetivo de que esses fizessem um “plano sistemático de ação”. Mauricio de Lacerda a considerou “um passo prático e contemporâneo” em matéria de ensino” (SIMIS, 2008, p. 31).

Desse modo, para a implementação da política educativa de Vargas, eram necessários aparelhos projetores nas escolas, porém até 1931 a reforma ainda não tinha sido realizada, a qual destacava que em todas as escolas com prédios próprios receberiam

aparelhos de projeção. É válido ressaltar, que até nos dias atuais com todo desenvolvimento da tecnologia, o objetivo de que todas as escolas tenham projetores, no caso data show, encontra entraves nas políticas públicas.

Foi realizado um levantamento de 1932 a 1937, dos aparelhos de projeção em escolas Federais, Estaduais, Municipais e Particulares. Como se pode observar além do Distrito Federal, São Paulo o primeiro estado a ter aparelhos de projeção em escolas, outros estados também se preocuparam com os meios para que a aprendizagem através do cinema se efetivasse.

Com o objetivo de orientar e viabilizar a utilização da cinematografia como elemento de ensino e aprendizagem, é fundado o Instituto Nacional de Cinema Educativo - INCE em 13 de janeiro de 1937, Lei nº 378, artigo 40. Em resposta às articulações políticas, educacionais, religiosas e culturais ao longo das décadas de 1920 e 1930, o INCE estava subordinado ao Ministério da Educação e Saúde Pública e seu primeiro diretor foi Roquette-Pinto.

A estrutura do INCE foi organizada inicialmente em quatro seções: 1) Expediente (secretaria, contabilidade, biblioteca e arquivo); 2) Plano (edição de filmes 16 e 35 mm, sonorização, adaptação, instrução e demonstração a professores, auditório, redação de roteiros e publicações, inserindo-se o jornal do INCE); 3) Execução (filmagem silenciosa e sonora em ambos os formatos, sonorização, redução, adaptação de aparelhos, cópias, fonografia, laboratório de pesquisa e ensaios, microcinematografia e diafilmes); 4) Distribuição (circulação e distribuição de filmes, cadastro de estabelecimentos, filмотeca, diafilmes, discoteca, revisão e reparo de filmes (CARVALHAL, 2009, p. 1).

A filмотeca era composta por filmes sobre: geografia, música, medicina, educação rural, documentação científica e industrial, história, literatura brasileira. Simis (2008, p. 35) destaca que “Até 1941, já haviam sido editados cerca de duzentos filmes [...]”, entre eles “Um apólogo” de Machado de Assis, o qual contou com a participação de Humberto Mauro.

Toda a parte de revelação, montagem, gravação de som, copiagem e filmagem em estúdios era realizada pelos grupos de trabalho, organizados por Humberto Mauro.

Lembrando que o INCE contou com a colaboração de Humberto Mauro, o cineasta que iniciara sua carreira em Cataguases (Minas Gerais), [...] Geraldo Santos Pereira ressalta os resultados positivos alcançados com o INCE “...serviu como escola para diretores e documentaristas, roteiristas, montadores, técnicos de som e trucadores de filmes curta-metragem, além de promover a integração do cinema educacional do país (SIMIS, 2008, p. 36).

Como já citei, não havia escola para a formação de profissionais na área de cinema, o INCE proporcionou essa formação na prática do dia a dia, na realização do passo a passo do cinema desde a produção, distribuição e exibição de fitas educativas. Segundo Simis (2008) Geraldo Santos Pereira questiona o INCE, por não incentivar o cinema industrial

no Brasil, dizendo ainda que houve um atraso pela ludibriosa impressão de que o Estado estava zelando pelo incentivo da produção de filmes com enredos diversos.

O professor Jonathas Serrano, da Comissão de Cinema Educativo se preocupava principalmente, em como o cinema estava sendo utilizado dentro da sala de aula.

A valorização do cinema como estratégia pedagógica por sua força e sugestão está ancorada nos conhecimentos de psicologia pedagógica da época. Para os autores, serve o conceito de Eisenmenger de “o cinema no ensino” e não “o ensino pelo cinema”, para que não seja visto como simples diversão, desconectado do todo (FREITAS, 2012, p. 39).

Concomitante com esse pensamento, ‘o cinema no ensino’ e não ‘o ensino pelo cinema’, estamos no século XXI e as preocupações continuam as mesmas. Reconhece-se a importância do cinema

na educação, mas se identifica ainda problemas como a não formação do professor para a utilização deste na sala de aula, ou mesmo, como utilizar o data show. Hoje, temos as salas Multimídias em algumas escolas, mas a preocupação persiste, as imagens em movimento estão sendo utilizadas apenas como passatempo? Como a linguagem cinematográfica é utilizada na escola?

A relação entre cinema e educação faz parte dos primórdios das imagens em movimento. A aproximação entre os campos da educação e da arte cinematográfica contribuem para as experiências culturais dos indivíduos e abrem portas para que estes se expressem por meio desta linguagem. As oportunidades de desenvolvimento de aprendizagens através do cinema, facilita significativamente o diálogo entre os conteúdos curriculares, os conhecimentos mais gerais, as novas tecnologias, a cultura e a visão crítica do mundo.

Ao falarmos de cultura entramos em um campo complexo com diferentes pontos de vistas. A

antropologia conceitua a cultura como “o conjunto das atividades materiais e simbólicas desenvolvidas pelos humanos.” (COUTINHO, 2008, p. 39), é necessário mergulhar no contexto coletivo para conhecermos sua história; além disso, explorar e buscar as possíveis conexões de significados. Segundo Bauman na “visão sociológica [...] a cultura era um aspecto da realidade social, um dos muitos “fatos sociais” que deviam ser adequadamente apreendidos, descritos e representados” (2012, p. 9). Outro olhar, é a cultura como aglomerado de conhecimento, fazendo de um indivíduo uma pessoa ‘cult’, essa classificação é proporcionada, muitas vezes pelo enfoque nas atividades artísticas.

Hoje, as produções da indústria cultural impõem o consumo de bens culturais de massa, envolvendo a nós e aos jovens, em um mundo globalizado.

A marca da modernidade é a ampliação do volume e do alcance da mobilidade, e, por conseguinte, de forma inevitável, o enfraquecimento da influência

da localidade e das redes locais de interação. Mais ou menos pela mesma razão, a modernidade é também uma era de totalidades supralocais, de “comunidades imaginadas” orientadas ou aspiradas, de construção de nações – e de identidades culturais “compostas”, postuladas ou construídas (BAUMAN, 2012, p. 31).

As identidades, estão sendo construídas em nosso tempo, por meio das relações, em especial das virtuais, nossos jovens estão cada vez mais imersos em um mundo distante. E a escola, frente aos desafios de estar inserida em uma comunidade social, com determinada cultura, tem a responsabilidade de contribuir positivamente para a construção da identidade multicultural dos estudantes.

Bauman (2012, p. 32) esclarece que “ter uma identidade é uma das necessidades humanas”, e Michel Morineau (apud BAUMAN, 2012, p. 32) explica a frase “la douceur d’être inclu”, desse modo, o jovem só quer “a doçura de ser incluído”:

Por si mesma, em certo sentido, essa expressão diz tudo: corresponde a um desejo básico – o de pertencer, fazer parte de um grupo, ser recebido por outro, por outros, ser aceito, ser preservado, saber que tem apoio, aliados. ... Ainda mais importante que todas essas satisfações específicas, obtidas uma a uma, em separado, é aquele sentimento subjacente e profundo, sobretudo o de ter a identidade pessoal endossada, confirmada, aceita por muitos – o sentimento de que se obteve uma segunda identidade, agora uma identidade social (MORINEAU, 1987, p.19 apud BAUMAN, 2012, p. 32).

Os estudantes da educação básica estão formando sua identidade pessoal por intermédio das experiências vividas na família, no espaço escolar, fora deste e no ambiente virtual, que necessitam estar permeados pela ética e reflexões constantes. O convívio com a comunidade social, escolar e os acontecimentos globalizados, todos esses fatores implicam na constituição da identidade pessoal do educando.

Os docentes ao analisarem contextos reais e ficcionais com os educandos, nas imagens projetadas

na tela branca, podiam disparar discussões e serem ampliadas no espaço escolar, uma visão ativa sobre valores reais e coletivos, tais reflexões possibilitam que a cultura em que o educando está inserido, sejam processos de produção de significados.

A Linguagem Cinematográfica, compreende um corpo de conhecimento interdisciplinar com diversas áreas do conhecimento, e principalmente entre as Linguagens da Arte: as Artes Visuais, o Teatro, a Dança e a Música. O cinema trabalha de forma estruturada com o olhar do espectador e sua percepção. Vale ressaltar que a interpretação será sempre diferente para cada indivíduo de acordo com as experiências vividas.

As relações entre Estado, Educação e Cultura, se repetem com o passar dos anos em nosso país, colaborando cada vez mais para os abismos socio-culturais. É fundamental que a linguagem cinematográfica faça parte da sala de aula, colaborando com as reflexões sobre a educação dos jovens, construindo caminhos para que se apropriem dos diferentes

códigos culturais ampliando o seu repertório cultural.

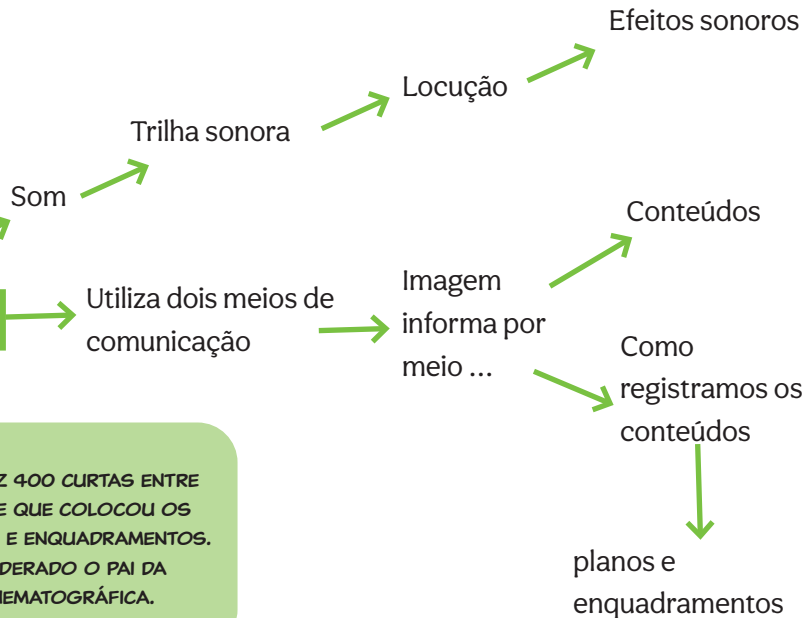
A magia do cinema e sua popularização contribuiu para que a linguagem cinematográfica se desenvolvesse no início do século XX, concomitantemente às mudanças e ao desenvolvimento tecnológico. O Estado criou legislações, procurando regulamentar a atividade cinematográfica no Brasil, as quais, inclusive nos dias atuais, emperram as produções do cinema brasileiro.

As produções cinematográficas no país sempre receberam destaque, porém nos fatores de exibição e distribuição, suas especificidades e dificuldades impediram o seu avanço.

O cinema é feito de filme e espectadores. Hoje, os alunos assistem filmes nas plataformas por assinatura, e as possibilidades pedagógicas desse século, só ampliam, por exemplo, as experiências com realidade virtual e games. No entanto, o que realmente está na mão dos jovens nas escolas públicas, são os celulares, com os quais os alunos fazem vídeos a todo momento, as imagens em movimento estão na palma da mão.

Os desafios são oportunizar conhecimentos sobre a linguagem cinematográfica, seus códigos e, instigar os alunos a criar vídeos e expressar: suas alegrias, medos, predileções, protestos, paixões, a cultura de suas comunidades, enfim, façam arte.

LINGUAGEM CINEMATOGRÁFICA



DAVID GRIFFITH, FEZ 400 CURTAS ENTRE 1908 E 1913. FOI ELE QUE COLOCOU OS NOMES DOS PLANOS E ENQUADRAMENTOS. O CARA É CONSIDERADO O PAI DA LINGUAGEM CINEMATOGRÁFICA.

ELEMENTOS NARRATIVOS DO CINEMA

Para exemplificar os elementos narrativos da linguagem cinematográfica e técnicas de animação, utilizo os trabalhos dos alunos do Ensino Fundamental e Médio das escolas estaduais e municipais de Barretos e região, e assim, as narrativas construídas por meio do cinema de animação.

Planos e Enquadramentos

Enquadrar é a ação de selecionar qual parte do cenário irá aparecer na tela, escolhendo ângulos e abrangência do plano.



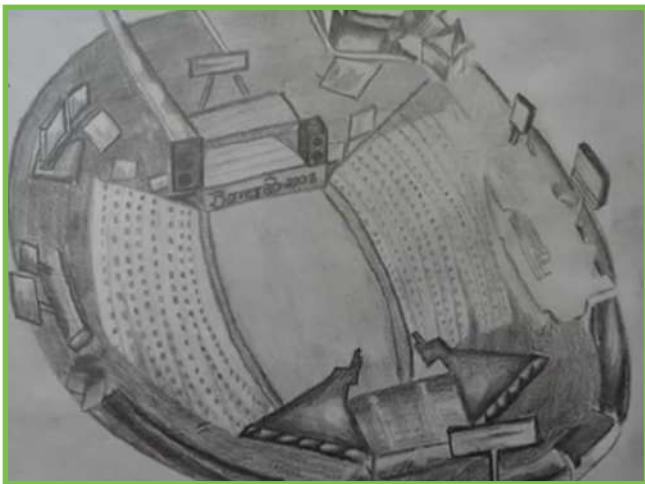
Solidário Herói, Anima Barretos 2015, E.M. Esmeralda Duarte, Severínia/SP, Professora colaboradora 'GC'.
Fonte: Acervo pessoal.



Com a bola toda, Anima Barretos 2010, E.E. Embaixador Macedo Soares, Barretos/SP, Professora Colaboradora 'AC'.
Fonte: Acervo pessoal.

GRANDE PLANO

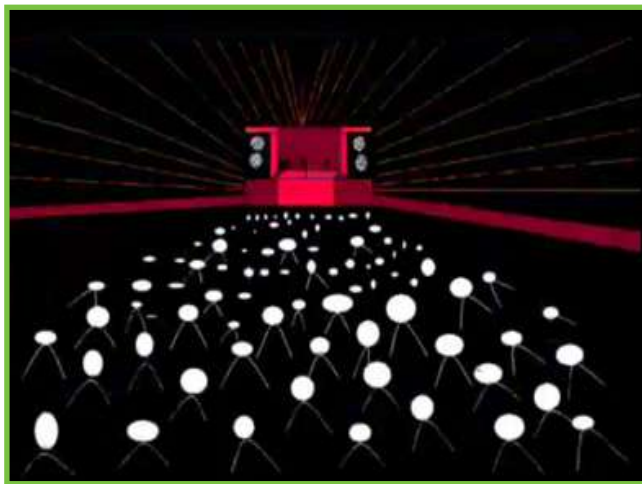
O Grande Plano Geral, é mais amplo mostrando uma paisagem ou um cenário completo. Não conseguimos identificar uma pessoa, mas reconhecemos uma multidão de pessoas.



Do Monte Fuji ao vale do Rio Grande, Anima Barretos 2008. E.E. Dr. Antônio Augusto Reis Neves, Olímpia/SP. Professora 'EC'.
Fonte: Acervo pessoal.

PLANO GERAL

O Plano Geral, mostra o ambiente onde a cena acontece.



Banda SN Sem Noção, Anima Barretos 2008, E.E. Alzira Tonelli Zaccarelli, Olímpia/SP, Professoras colaboradoras 'RS'.
Fonte: Acervo pessoal.

PLANO CONJUNTO

O Plano Conjunto é mais fechado que o Plano Geral, exibindo um grupo de personagens.



Pau de Fita, Anima Barretos 2009, E.E. D. Anita Costa, Olímpia/SP, Professor colaborador 'VC'.
Fonte: Acervo pessoal.

PLANO INTEIRO

O Plano Inteiro mostra a personagem de corpo inteiro.



Capoeira pelo mundo, Anima Barretos 2011, E.E. Zezinho Portugal Guaira/SP, Professora colaboradora 'VF'.
Fonte: Acervo pessoal.

PLANO AMERICANO

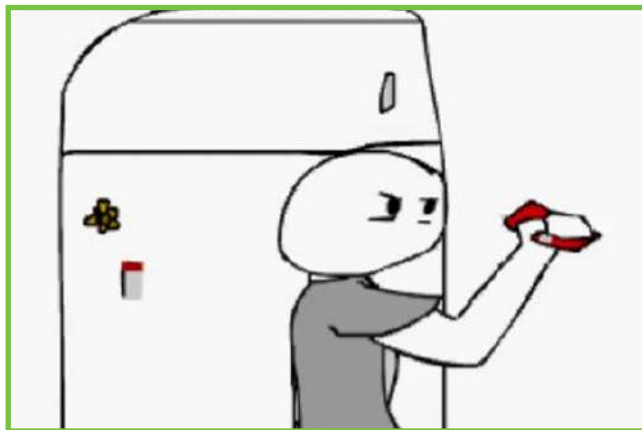
Mostra uma personagem da cabeça até o joelho e as expressões faciais ficam visíveis.



Lina Saiy Ajin, Anima Barretos 2014, EMEF Esmeralda Duarte, Severínia/SP, Professora colaboradora 'GC'.
Fonte: Acervo pessoal.

PLANO MÉDIO

O Plano Médio mostra parte de uma cena, especificando o ambiente, e uma pessoa da cintura para cima.



Tódim, Anima Barretos 2013, E.E. Enoch Garcia Leal, Guaíra/SP, Professora colaboradora 'RS'.
Fonte: Acervo pessoal.

PRIMEIRO PLANO

Exibe a personagem da altura do tórax até a cabeça. As relações acontecem para quem quer parecer amigo, quer ser íntimo, favorece o contato visual.



O Linguiceiro, Anima Barretos 2010, E.E. Dr. Antônio Augusto Reis Neves, Olímpia/SP, Professora colaboradora 'MIO e "EC'.
Fonte: Acervo pessoal.

CLOSE

Mostra o rosto da personagem, toda atenção está na emoção, o plano emotivo .



Mamonas Assassinas, Anima Barretos 2011, E.E. José Marcelino de Almeida, Severínia/SP, Professora Colaboradora 'AO'.
Fonte: Acervo pessoal.

PRIMEIRÍSSIMO PLANO

Exibe o rosto da personagem mais próximo que o close-up; desse modo se alcança maior carga dramática.



Alquimia, Anima Barretos 2012, E.E. Dona Alice Fontoura, Colômbia/SP Professor colaborador 'EM'.

Fonte: Acervo pessoal.

PLANO DETALHE

Mostra um detalhe mínimo, uma parte do corpo da personagem ou um objeto.



Encanto quebrado no último minuto, Anima Barretos 2014, E.E. Antônio Augusto Reis Neves, Olímpia/SP, Professora colaboradora 'MIO'.

Fonte: Acervo pessoal.

ÂNGULO NORMAL



Boba com Anita, Anima Barretos 2017, EMEF Santa do Prado Maximiano Colômbia/SP, Professora colaboradora 'MB'.
Fonte: Acervo pessoal.



Metamorfose, Anima Barretos 2013, E.E. Fábio Junqueira Franco, Barretos/SP, Professor colaborador 'EL'.
Fonte: Acervo pessoal.

ÂNGULO PLONGÉE - CÂMERA ALTA

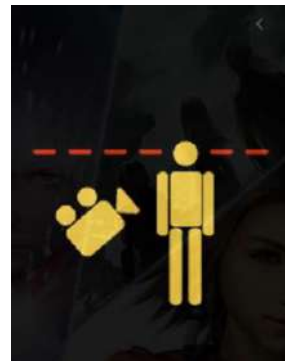
O Ângulo de câmera Plongée (palavra francesa que significa 'mergulho') passa a sensação de inferioridade como se o assunto estivesse abaixo do espectador.



O empresário e o mendigo, Anima Barretos 2016, E.E. Fábio Junqueira Franco, Barretos/SP, Professor colaborador 'EM'.
Fonte: Acervo pessoal.

ÂNGULO CONTRA-PLONGÉE - CÂMERA BAIXA

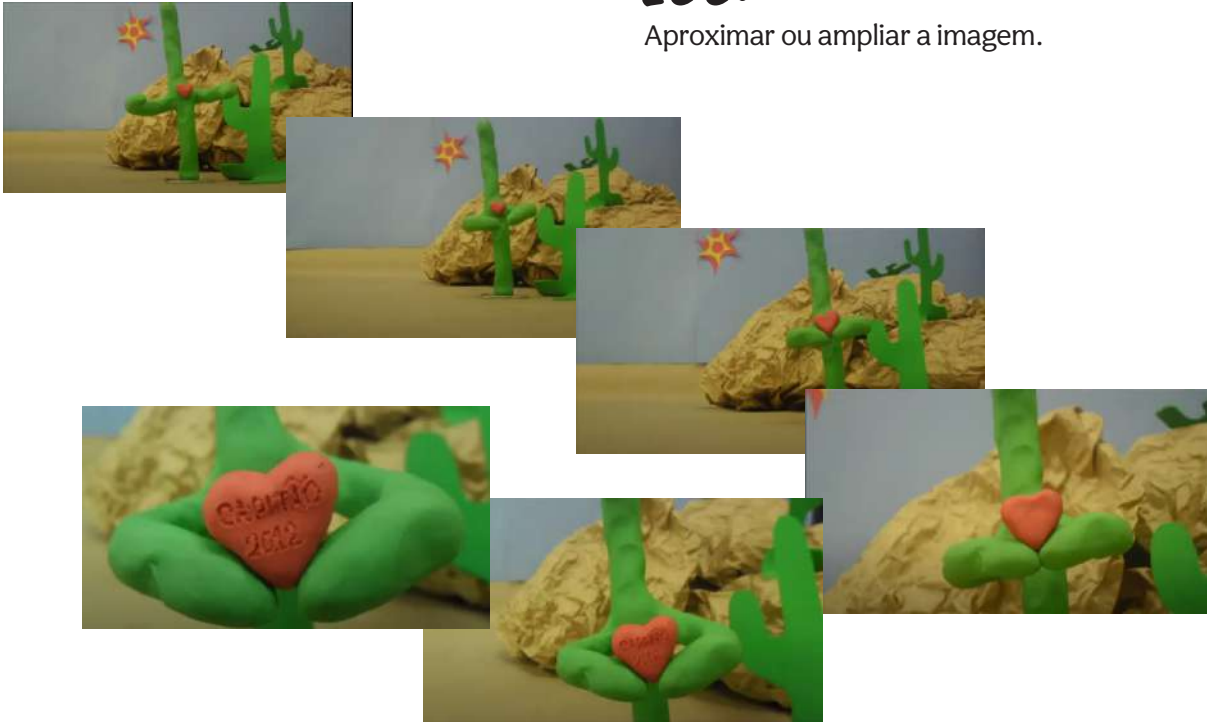
O ângulo de câmera Contra-Plongée transmite a sensação de superioridade. Muito usada em campanhas eleitorais, para demonstrar personagens autoritários.



Camaro Amarelo, Anima Barretos 2012, E.E. Cel. Almeida Pinto, Barretos/SP, Professora colaboradora 'MLS'.
Fonte: Acervo pessoal.

ZOOM

Aproximar ou ampliar a imagem.



Mandacaru dançante, Anima Barretos 2012, E.E. Capitão Narciso, Professoras colaboradoras 'MO' e 'LM'.
Fonte: Acervo pessoal.

TÉCNICAS DE ANIMAÇÃO

Os inventos propiciaram a ilusão de ‘dar vida’ a um desenho. A técnica consiste em criar o movimento em uma animação, com imagens fixas. Acelerando o tempo de exibição nos dá a ilusão do movimento e vemos os personagens ganhando vida. Este movimento é possível graças ao desenho quadro a quadro, imagem por imagem, no qual cada quadro traz um momento do movimento. Este movimento é comumente conhecido por frame a frame.

É importante explicar que o Cinema de Animação envolve várias técnicas em sua confecção. O desenho animado, muito desenvolvido no início do século XX, é uma delas. Hoje, continua sendo utilizado entre outras técnicas, inclusive o 3D, no qual os desenhos são realizados em softwares de computação gráfica.

*QUANDO VÃO ENTENDER QUE
TRABALHAR IMAGEM, CRIAR
ANIMAÇÕES NÃO É COMO FAZER
UM TEXTO NO WORD.*



A TÉCNICA DE ÉMILE COHL

Inicio falando sobre Fantasmagorie e como Émile Cohl deu vida aos seus personagens.

Émile Cohl fez 700 desenhos, pintados com nanquim com os traços simplificados. Ele faz os desenhos sobre uma caixa de luz, mesa de vidro com luz por baixo; este equipamento proporcionou mais fluidez nos movimentos das personagens, entre um desenho e outro, diminuindo a quantidade de desenhos, já que poderiam ser reutilizados no processo de fotografar os frames.



Fonte: INDIATODAY (2020).



Mesa de Luz



Tela interativa

STOP MOTION

O significado da palavra Stop Motion é 'movimento parado'. É a técnica de dar vida a objetos reais, parados, fotografando cada movimento quadro a quadro em sequência. Esses objetos podem ser dos mais diversos materiais, apresento a seguir alguns exemplos.



A grande pescaria. Anima Barretos 2011, E.E. Paulina Nunes de Moraes, Barretos/SP. Professor colaborador 'AT'.



Amor aos amassos, Anima Barretos 2011, E.E. Comendador Francisco Bernardes Ferreira, Olimpia/SP Professores colaboradores 'C' e 'F'.
Fonte: Acervo pessoal.

MASSINHA

A massinha é um material mole. Para a construção de uma personagem em massinha é necessário que sua estrutura possua sustentação, um esqueleto. Desse modo, ao movimentar o boneco ele não se quebrará.

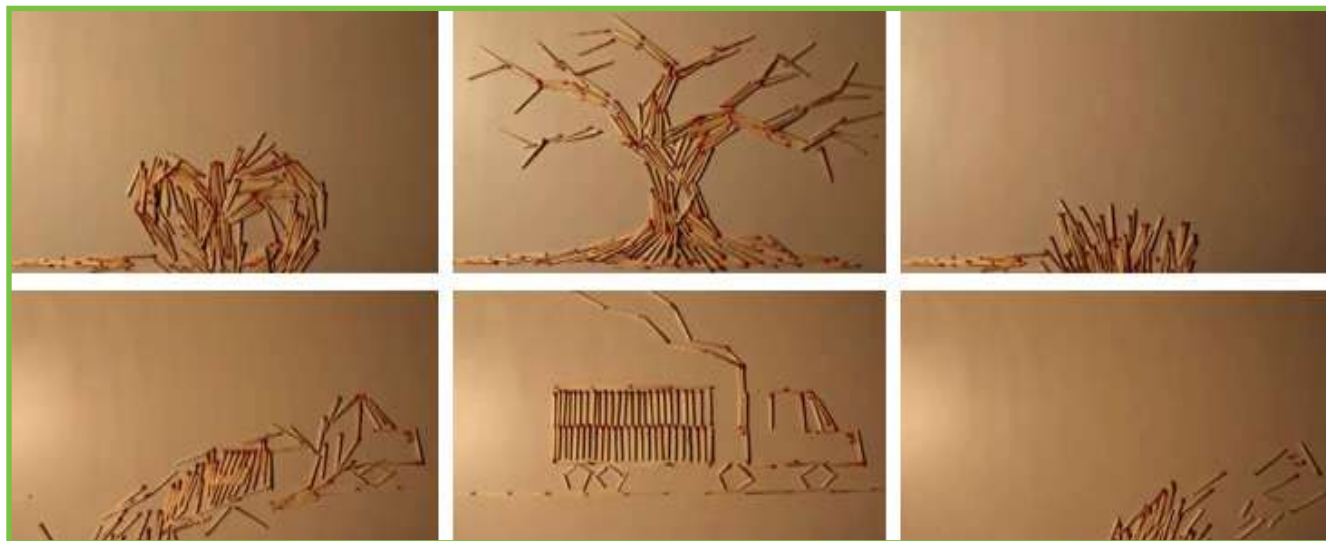


O Empresário e o Mendigo, Anima Barretos 2016, E.E. Fábio Junqueira, Barretos/SP, Professor colaborador 'EM'.
Fonte: Acervo pessoal.

STOP MOTION COM MATERIAIS DIVERSOS



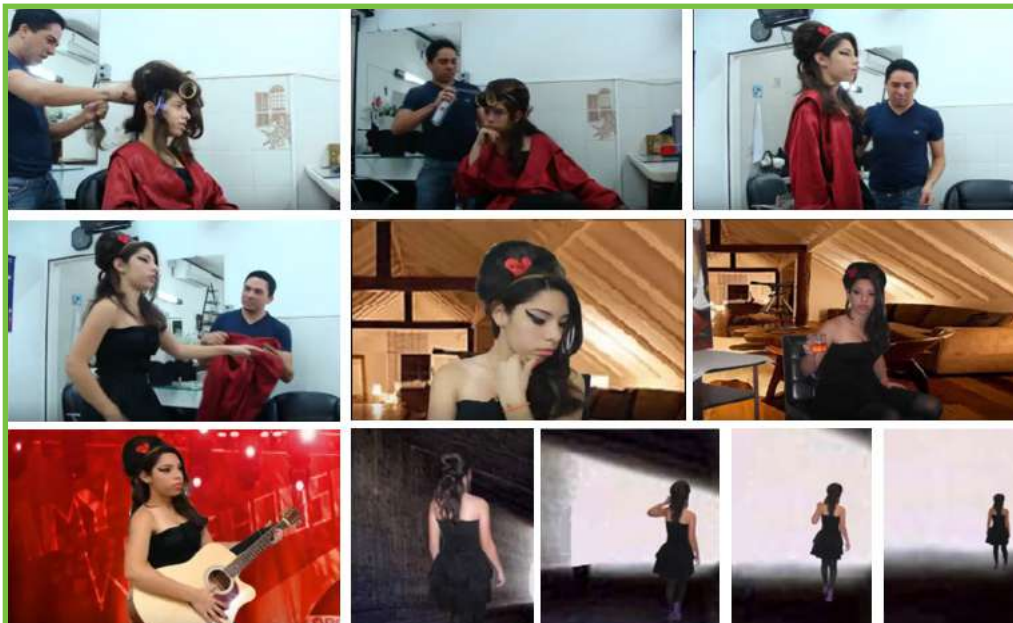
Amor metal, Anima Barretos, 2012, EMEF Santa do Prado Maximiano, Colômbia/SP, Professora colaboradora 'MB'.
Fonte: Acervo pessoal.



Metamorfose, Anima Barretos, 2013, E.E. Prof. José Santana, Guaraci/SP, Professora colaboradora 'MM'.
Fonte: Acervo pessoal.

PIXILATION

É uma técnica de stop motion que utiliza 'pessoas' fotografadas mudando a posição.



Amy Forever, Anima Barretos 2011, E.E. José Marcelino de Almeida, Severinia/SP, Professora colaboradora "AO", "SP" e "TM".

Fonte: Acervo pessoal.

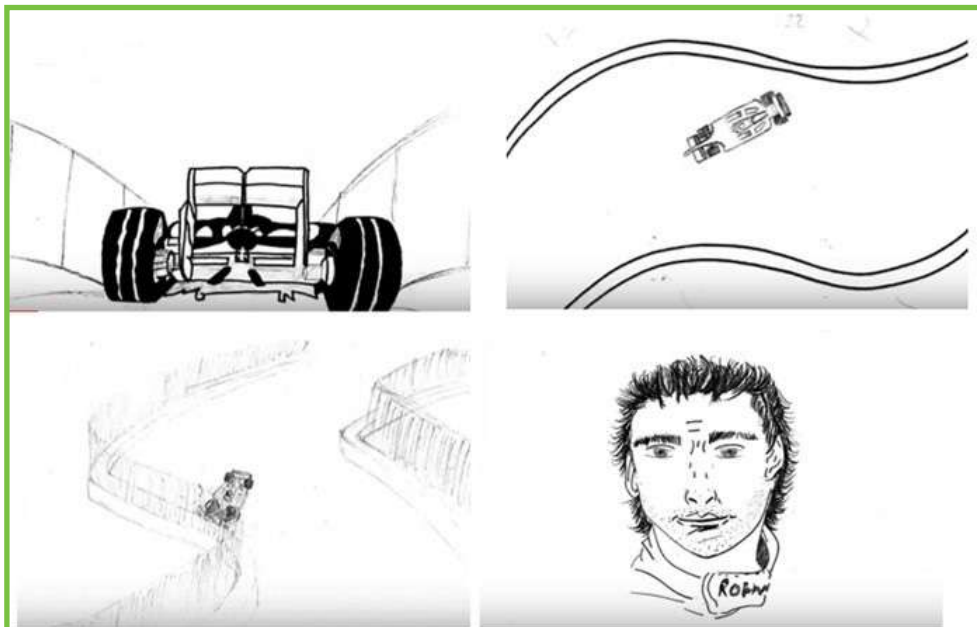
Norman McLaren foi o primeiro a utilizar a técnica Pixilation nos anos 50 no Canadá. Nomeou de pixilate que significa 'enfeitiçar'.



Heróis, Anima Barretos
2015, E.E. Dr. Antônio
Augusto Reis Neves,
Olimpia/SP, Professora
colaboradora 'MIO'.
Fonte: Acervo pessoal.

DESENHO

A animação tradicional, o desenho animado ou 2D, pode ser realizada em papel ou em programas de edição de imagem.



Um sonho real de Ayrton! Anima Barretos 2011, E.E. Cel. Silvestre de Lima, Barretos/SP. Professora colaboradora 'IF'.
Fonte: Acervo pessoal.



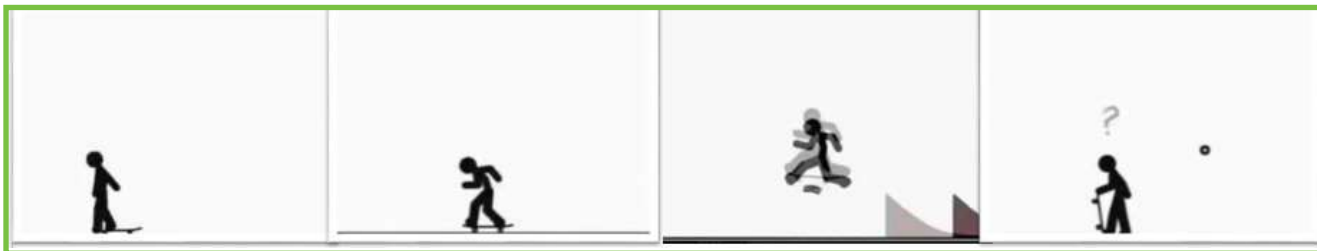
Do Monte Fuji ao vale do Rio Grande, Anima Barretos 2008. E.E. Dr. Antônio Augusto Reis Neves, Olímpia/SP.
 Professora 'EC'.
 Fonte: Acervo pessoal.



Anita Malfatti, Anima Barretos 2017, E.E. Mario Vieira Marcondes, Barretos/SP, Professora colaboradora 'DG'.
Fonte: Acervo pessoal.

STICKMAN

O software Pivot Animator, permite a animação do homem palito em diversos movimentos.



The Skate, Anima Barretos, 2010, E.E. Enoch Garcia Leal, Guaira/SP, Professora colaboradora 'RS'.

Fonte: Acervo pessoal.



O Super Senhor X, Anima Barretos, 2016, E.E. Professor Darcy Silveira Vaz, Colina/SP, Professora colaboradora 'ET'.

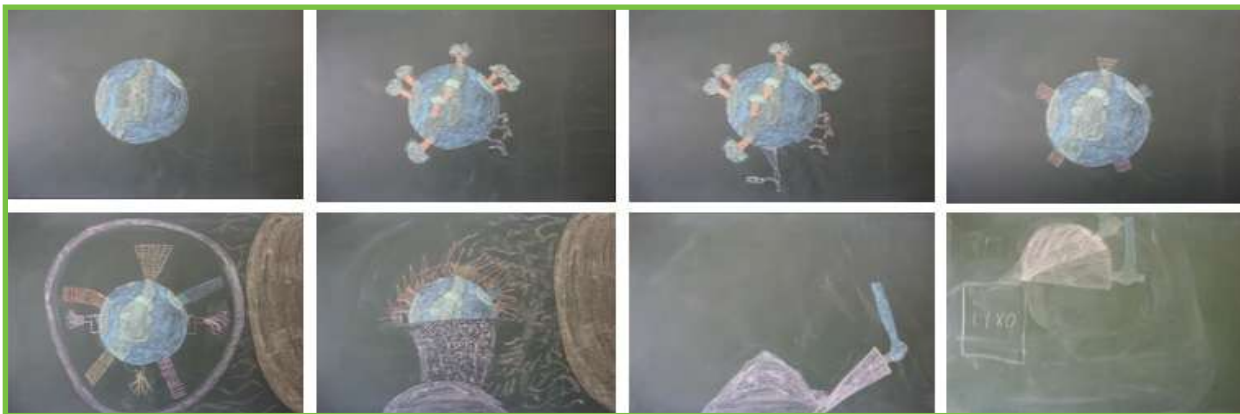
Fonte: Acervo pessoal.

GIZ E LOUSA



Isso que é sorte, Anima Barretos, 2013, E.E. Valois Scorteccei, Barretos/SP, Professora colaboradora 'RC'.

Fonte: Acervo pessoal.



Tudo tem começo meio e fim, Anima Barretos 2011, E.E. Profª Maria Ubaldina de Barros Furquim, Olimpia/SP, Professoras colaboradoras 'LL' e 'PP'.

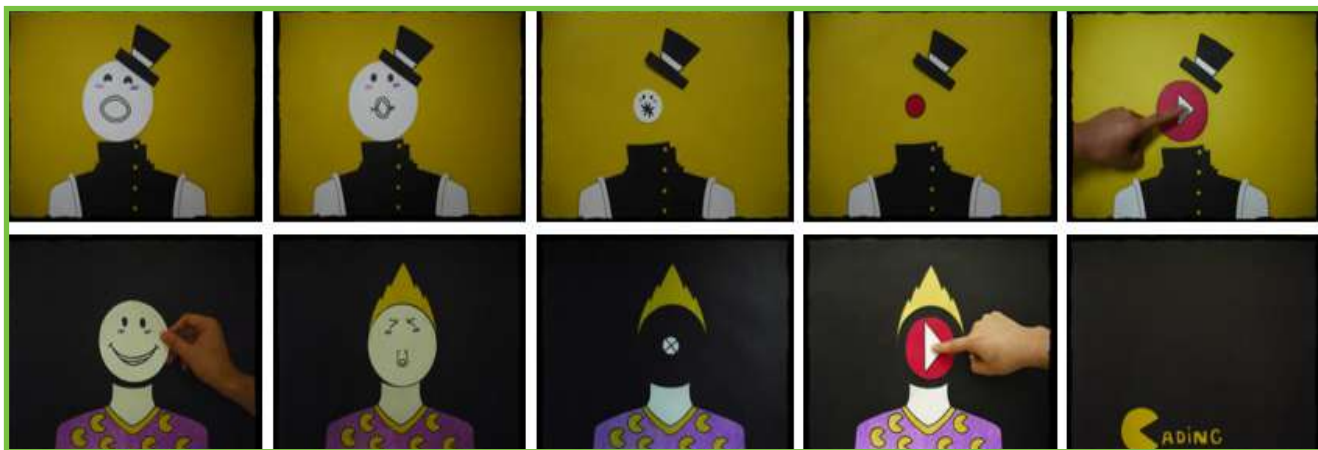
Fonte: Acervo pessoal.

ANIMAÇÃO DE RECORTES

A animação de recortes ou cut-out, utiliza os personagens, objetos e cenários recortados de materiais como papel, cartão, tecido, fotografias, entre outros.



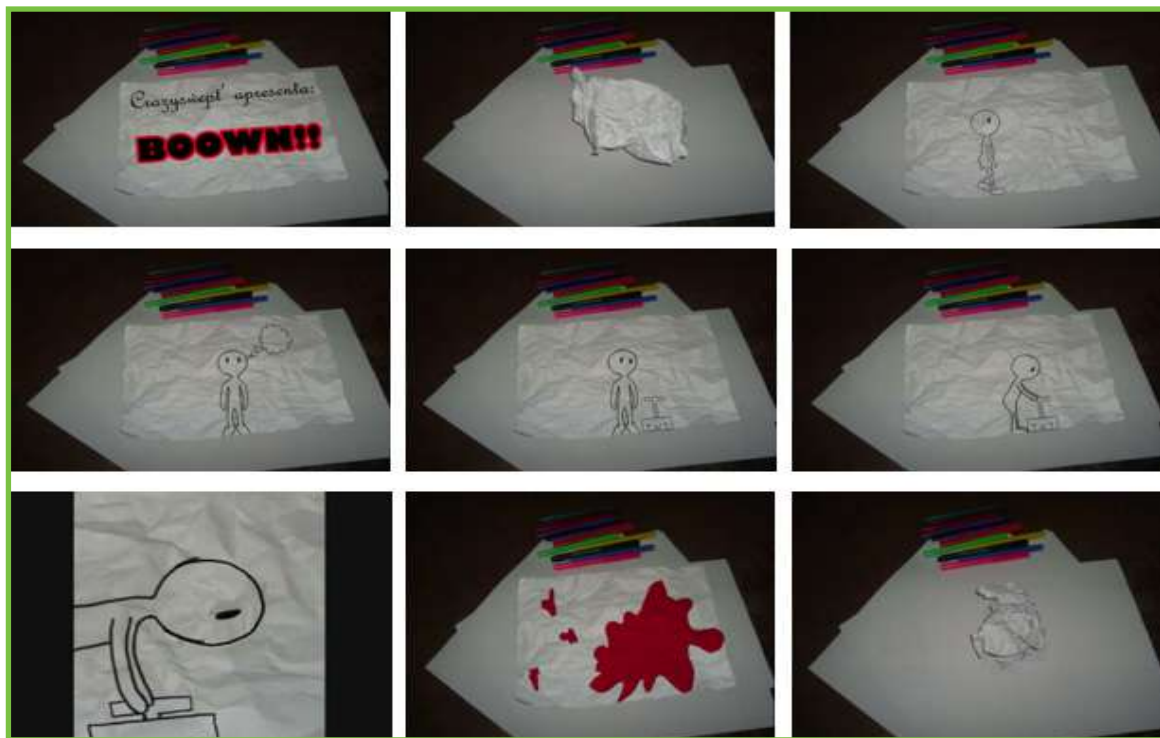
O Fietinho 147, Anima Barretos, 2009, E.E. Valois Scortecci, Barretos/SP, Professora colaboradora 'AN'.
Fonte: Acervo pessoal.



Song Faces, Anima Barretos, 2012, E.E. Zezinho Portugal, Guaira/SP, Professora colaboradora 'VF'.

Técnicas: recortes (cut-out) e pixilation.

Fonte: Acervo pessoal.



Boown!!, Anima Barretos, 2010, E.E. José Marcelino de Almeida, Severinia/SP, Professora colaboradora 'MS'.
Técnicas: stop motion, desenho e software de edição de imagem.
Fonte: Acervo pessoal.

ANIMAÇÃO 3D

Na animação 3D, os desenhos são realizados em softwares de computação gráfica, nos quais as três dimensões, a altura, a largura e a profundidade, proporcionam a impressão de realidade.



O melhor pastel do mundo, Anima Barretos 2013, E.E. Cel. Almeida Pinto, Barretos/SP, Professora colaboradora 'DF'. Software THE 3D.
Fonte: Acervo pessoal.



O encontro, Anima Barretos 2013, E.E. Mario Vieira Marcondes, Barretos/SP, Professora colaboradora 'AS'.
Programas: Blender e Sony Vegas.
Fonte: Acervo pessoal.



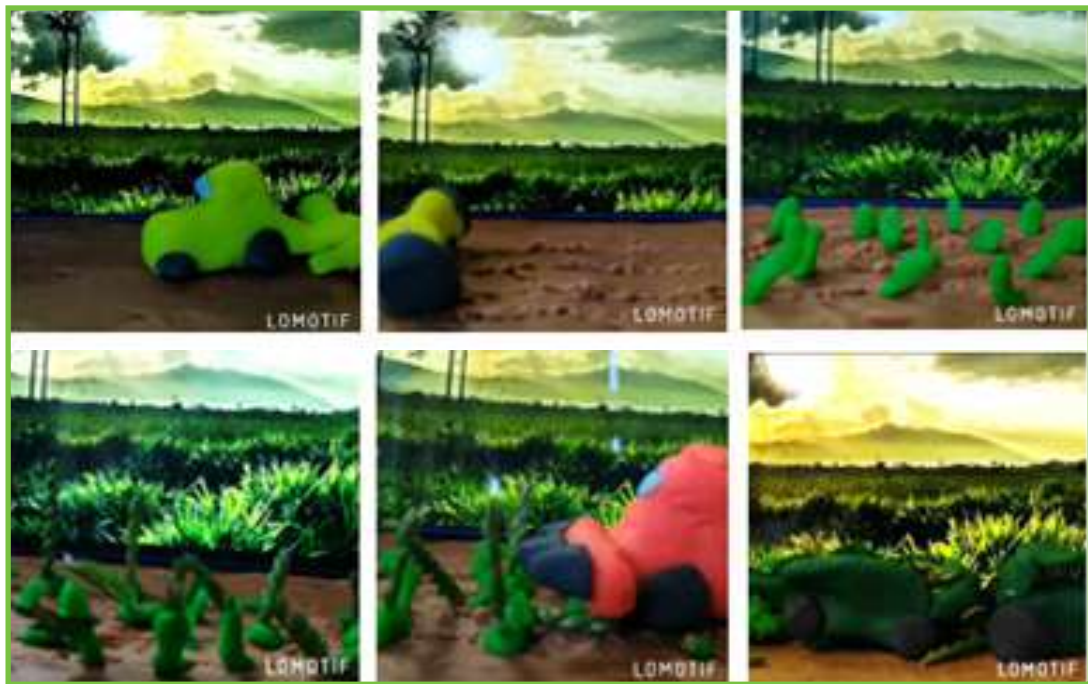
Vinicius de Moraes (Harlen Shake), Anima Barretos, 2013, E.E. Zezinho Portugal, Guaira/SP, Professora colaboradora 'MCS'. Software Muvizu.

Fonte: Acervo pessoal.

APLICATIVOS DE ANIMAÇÃO NO CELULAR



O ladrão, Anima Barretos 2018, E.E. Dona Alice Fontoura, Colômbia/SP, Professora colaboradora Milessandra 'MB'.
Fonte: Acervo pessoal.



A colheita, Instituto Federal de Brasília-Campus Planaltina, 2019, Professora colaboradora 'MF'.
Fonte: Acervo pessoal.

Ilustração de todos os elementos que você deseja incluir no seu vídeo

Planejamento visual das cenas do roteiro

Parece com uma história em quadrinhos, sem os balões

Crie uma linha do tempo da narrativa, identifique as principais cenas da sua história.

STORYBOARD

Antecipa necessidades, economiza tempo, é uma forma de inspirar novas ideias

Abaixo dos desenhos podem ter anotações sobre a cena, descrição da ação, do movimento, a trilha e sons

Mantém o processo de filmagem enxuto, fácil e flexível.

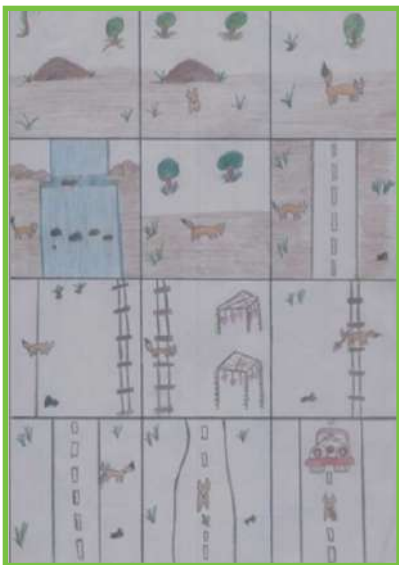
O STORYBOARD, FOI CRIADO PELO GEORGE LACAVA, NO ENTANTO, FOI O ANIMADOR DOS ESTÚDIOS DISNEY WEBB SMITH QUE MELHOROU SUA FORMA DE APRESENTAÇÃO. ELE É USADO EM VÁRIOS FILMES, MESMO AQUELES QUE NÃO SÃO ANIMAÇÃO USAM STORYBOARD. SABE AQUELE CINEASTA FAMOSO PELOS FILMES DE SUSPENSE...O ALFRED HITCHCOK, OS STORYBOARDS DE SEUS FILMES TEM DETALHES DE ENQUADRAMENTOS INCRÍVEIS.



STORYBOARD



Chuva de Solidão, Anima Barretos 2007, E.E.D. Anita Costa, Olímpia/SP, Professor colaborador 'VC'.
Fonte: Acervo pessoal.

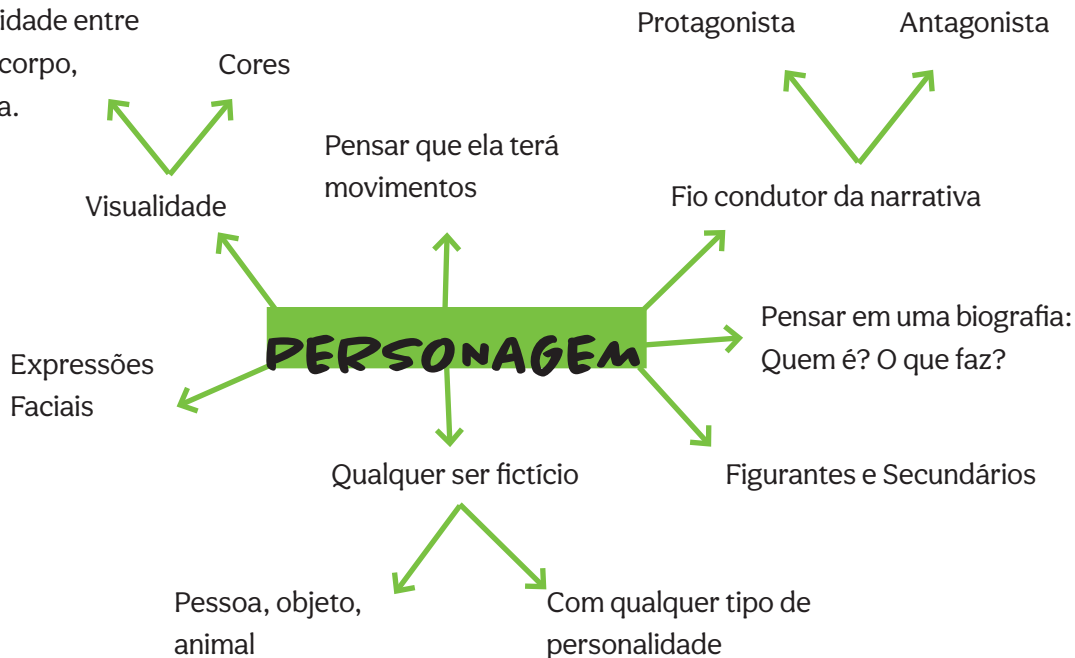


O crime não compensa, Anima Barretos 2007, E.E.D.
Anita Costa, Olimpia/SP, Professor colaborador 'VC'.
Fonte: Acervo pessoal.

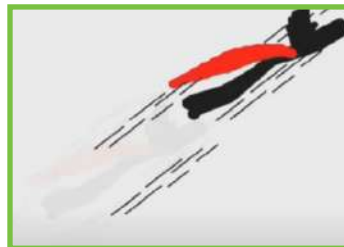


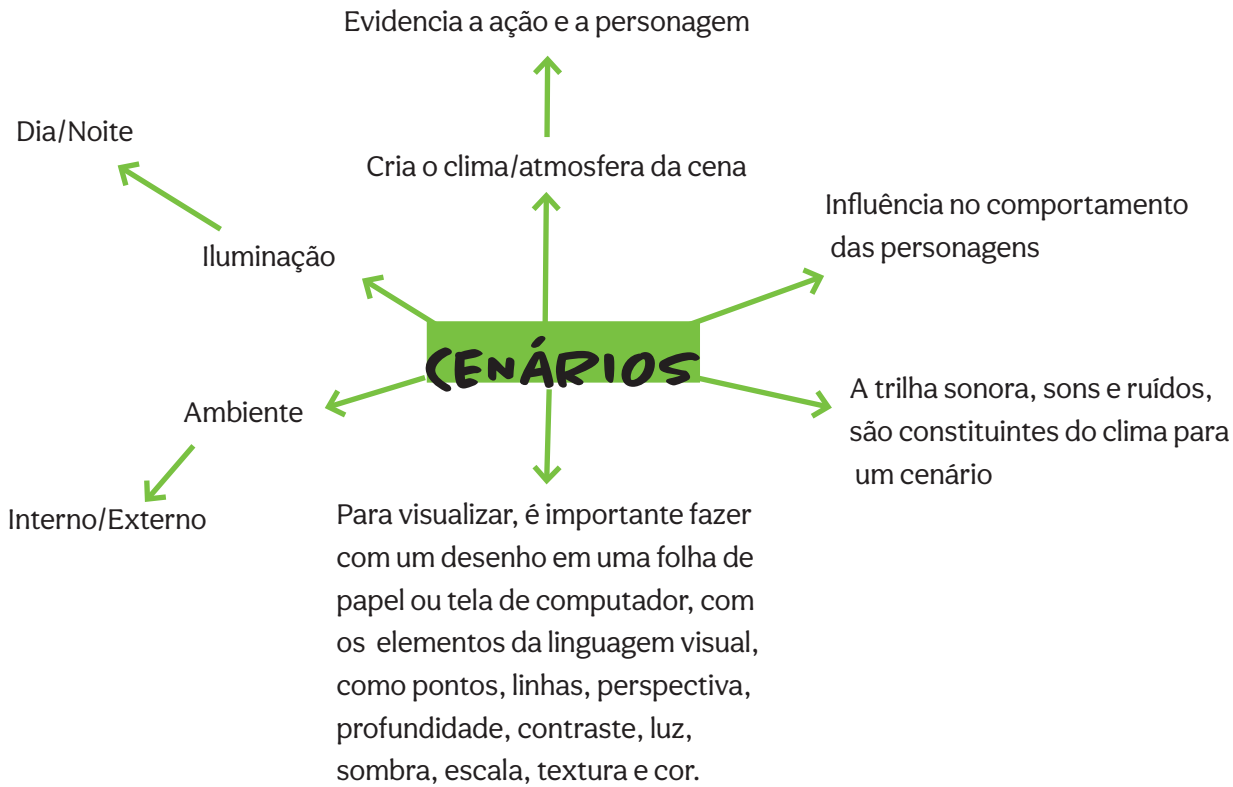
A foice malandra. Instituto Federal de Brasília-Campus Planaltina,
2019, Professora colaboradora 'MF'.
Fonte: Acervo pessoal.

Proporcionalidade entre as partes do corpo, ou a falta dela.



PERSONAGENS





CENÁRIOS



O Lingueiro, Anima Barretos 2010, E.E. Dr. Antônio Augusto Reis Neves, Olímpia/SP, Professora colaboradora 'MIO' e 'EC'.
Fonte: Acervo pessoal.



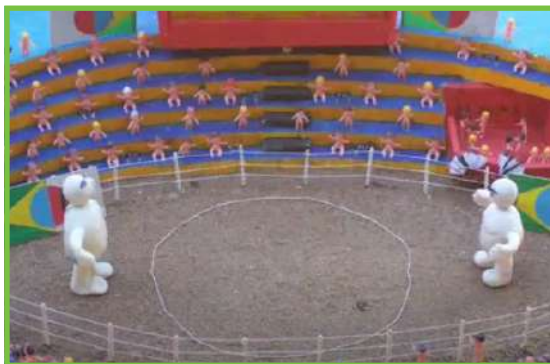
Soltando pipa, Anima Barretos, 2008, E.E. Dr. Antônio Olympio, Barretos/SP, Professor colaborador 'EL'. Essa animação foi realizada em parceria com o Programa Escola da Família, no qual a escola permanece aberta aos finais de semana.

Fonte: Acervo pessoal.

MAKING OF

Em várias animações os estudantes colocavam o processo do trabalho registrado em fotos no final. Eles avisam “Este vídeo contém cenas fortes. Porém usando a imaginação, podemos transformá-lo em cenas de humor”. Na Cena Extra o motoqueiro coloca a cabeça.





Ajude ao Próximo, Anima Barretos 2008, E.E. Dr. Wilquem Manoel Neves , Olímpia/SP, Professora colaboradora 'FM'.
Fonte: Acervo pessoal.



O empresário e o mendigo, Anima Barretos 2016, E.E. Fábio Junqueira Franco, Barretos/SP, Professor colaborador 'EM'.
Fonte: Acervo pessoal.

ILUMINAÇÃO - CLARO/ESCURO



O empresário e o mendigo, Anima Barretos 2016, E.E. Fábio Junqueira Franco, Barretos/SP, Professor colaborador 'EM'.
Fonte: Acervo pessoal.

CRÉDITOS

Todos os filmes apresentam os créditos, geralmente no início com nome da produtora e título do filme e no final com o nome das pessoas que participaram da produção. Em um trabalho com animação na escola, torna-se ainda mais fundamental. Além de identificar o trabalho com nome dos alunos, da escola, do professor e o ano de sua produção, é importante solicitar que os alunos escrevam os programas utilizados, para a criação de imagens, edição e os 3D, para posterior análise técnica e inspirar novas produções pelos educandos.

Karen
Produções
Apresenta:

O Encontro

O Encontro

Um trabalho de Karen de Cassia Santos

E.E. "Mario Vieira Marcondes"

Professora: Ana Claudia dos Santos

Feito Exclusivamente para o Anima Barretos

Programas Utilizados: Blender, Sony Vegas

Duração: 1 minuto e 47 segundos

Musica: Kenny G - Forever In Love

Produtora:
Mongols S/A



Orgulhosamente

Apresenta...



Chuva
de
Solidão



CRIADORES:



DODO



Frávia



MATEUX



MIZÃO



Noélio



Tata

Professor

Orientador :



Ve

Escola: EE. Dona Anita Costa

Série: 2ªA

Ano: 2007



Perfil de Skatista

E.E.Zezinho Portugal



CRÉDITOS

Anima Barretos 2013

E.E.Zezinho Portugal

ALUNOS

Reginaldo 9ºB
Gabriel 2ºB
Washington 9ºB

ORIENTADORA

Veruska

Trabalho escravo

CRÉDITOS

Alunos:
José Lucas
Jenifer

Professores:
Marcia Oliveira
Priscila Perroni

E.E. "Profa Maria Ubaldina de
Barros Furquim" - Olímpia



REFERÊNCIAS

AUTRAN, Arthur. Argentina Sono Film e Cinédia: uma comparação. Dossiê: Estudos sobre o cinema latino-americano. Revista USP Significação, v. 42, n. 44, 2015.

AUTRAN, Arthur. Sonhos industriais: o cinema dos estúdios na Argentina e no Brasil nos anos 1930. Contracampo, Niterói, n. 25, dez. 2012. p. 117-132.

ASSOCIAÇÃO BRASILEIRA DE CINEMATOGRAFIA. Storyboard. ABC. 2018. Disponível em: <https://abcine.org.br/site/storyboard/>. Acesso em 09 out. 2019.

BAUMAN, Zygmunt. Ensaios sobre o conceito de cultura. Rio de Janeiro: Zahar, 2012.

BENJAMIN, Walter. Obras escolhidas: magia e técnica, arte e política: ensaios sobre literatura, história e cultura. São Paulo: Brasiliense, 1985.

BRAINSTORM. Os principais enquadramentos do Cinema e da TV. 06 mar. 2016. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=LE-wzS-5RTA>. Acesso em: 20 ago. 2019.

BRASIL. Decreto n. 14.529, de 9 de dezembro de 1920. Dá novo regulamento às casas de diversão e espetáculos público. Disponível em: <http://www2.camara.leg.br/legin/fed/decret/1920-1929/decreto-14529-9-dezembro-1920-503076-republicacao-93791-pe.htm>. Acesso em: 11 set. 2018.
BRASIL. Decreto 17943-A, de 12 de outubro de 1927. Consolida as leis de assistência e proteção a menores. Disponível em: <http://>

www.planalto.gov.br/ccivil_03/decreto/1910-1929/D17943A.htm. Acesso em: 17 jun. 2018.

CARVALHAL, Fernanda Caraline de A. Instituto Nacional de Cinema Educativo: da história escrita a história contada – um novo olhar (2009). Disponível em: <http://www.mnemocine.com.br/index.php/cinema-categoria/25-historia-no-cinema-historia-do-cinema/113-fernanda-caraline-de-a-carvalho>. Acesso em: 15 nov. 2019.

COUTINHO, Rejane. A cultura ante as culturas na escola e na vida. In: Horizontes culturais: lugares de aprender / Secretaria da Educação, Fundação para o Desenvolvimento da Educação; organização, Devanil Tozzi e outros. – São Paulo: FDE, 2008. pp. 39-50.

DORN, Niklas. How to write a storyboard. Filestage. 2018. Disponível em: <https://filestage.io/blog/how-to-storyboard/>. Acesso em: 02 set. 2019.

DUPRAT, Mauricio Mallet. Elementos Narrativos do Cinema – Enquadramentos e Planos. 18 fev. 2015. Disponível em: <https://pt.slideshare.net/MauricioMalletDuprat/elementos-narrativos-do-cinema-parte-1>. Acesso em: 12 ago. 2019.

FANTASMAGORIE. Émile Cohl, 1908. (1 min. 50seg.) Publicado pelo canal Iconauta. 23 jan. 2014. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=nyTYNZUd3hQ>. Acesso em: 06 jan. 2016.

FREITAS, Enio de. História e cinema: encontro de conhecimento em sala de aula. São Paulo: Cultura Acadêmica, 2012.

GIL, Adrián Mompó et al. Émile Cohl. Slide Share. 2015. Disponível em: <https://es.slideshare.net/Clairedeluna/mile-cohl>. Acesso em: 07 fev. 2019.

INDIA TODAY. Fantasmagorie, o primeiro desenho animado totalmente animado do mundo, foi lançado em 17 de agosto de 1908: assista aqui. Disponível em: <https://www.indiatoday.in/education-today/gk-current-affairs/story/fantasmagorie-first-animated-film-1030219-2017-08-18>. Acesso em: 30 out. 2019.

LIMA, Cátia et al. Do analógico ao digital: a evolução do cinema Disponível em: <https://boxdgtl.wordpress.com/2013/09/10/do-analogico-ao-digital-a-evolucao-do-cinema/>. Acesso em: 06 fev. 2019.

MORETTIN, Eduardo. Uma história do cinema: movimentos, gêneros e diretores. In: SÃO PAULO (Estado). Caderno de cinema do professor: dois. São Paulo: SEE/FDE, 2009.
NESTERIUK, Sérgio. Dramaturgia de série de animação. São Paulo: Sérgio Nesteriuk, 2011.

RAMOS, Eduardo. A linguagem cinematográfica. In: SÃO PAULO (Estado). Caderno de cinema do professor: dois. São Paulo: SEE/FDE, 2009.

REYNAUD, Émile. Historique. Disponível em: <http://emilereynaud.fr/index.php/category/Historique> Acesso em: 30 jan. 2019.

SALIBA, Maria Eneida Fachini. Cinema contra cinema: o cinema educativo de Canuto Mendes (1922 - 1931). São Paulo: Annablume, 2003.

SÃO PAULO (Estado). Caderno de cinema do professor: dois. São Paulo: SEE/FDE, 2009. Disponível em: https://culturaecurriculo.fde.sp.gov.br/administracao/Anexos/Documentos/320090708123643caderno_cinema2_web.pdf. Acesso em: 05 set. 2018.

SERRES, Michel. Polegarzinha: uma nova forma de viver em harmonia e pensar as instituições, de ser e de saber. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 2013.


SILVA, Paulo Henrique. Menino Maluquinho ganha projetos na TV. Hoje em Dia. 2016. Disponível em: <https://www.hojeemdia.com.br/almanaque/menino-maluquinho-ganha-projetos-na-tv-1.413013>. Acesso em: 05 jan. 2020.

SIMIS, Anita. Estado e cinema no Brasil. 2. ed. São Paulo: Annablume/Fapesp/Itaú Cultural, 2008.

SOUSA, Rainer Gonçalves. O cinematógrafos dos Irmãos Lumière. História do Munid. 2017. Disponível em: <https://www.historiadomundo.com.br/francesa/o-cinematografo-dos-lumiere.htm>. Acesso em: 07 dez. 2018.

SOUZA, Ruca. As 20 primeiras fotos da história da fotografia. IPhoto Chanel. 2015. Disponível em: <https://iphotochannel.com.br/historia-da-fotografia/as-20-primeiras-fotos-da-historia-da-fotografia>. Acesso em: 05 dez. 2019.

SOUZA, Rosa Fátima de. Política curricular no Estado de São Paulo nos anos 1980 e 1990. 2006. Disponível em: http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0100-15742006000100009. Acesso em: nov. 2019.

The image features a large, tilted photograph of a woman with dark hair and a black top, smiling and holding two young children. The children are also smiling. The background is a light-colored wall with a dark, patterned rug. In the bottom right corner, there is a smaller, framed inset photograph of the same woman, looking directly at the camera. The entire image has a soft, slightly blurred quality.

O GRITO E O GRITINHO, ANIMA BARRETOS 2017



PROF!

BORA

ANIMAR?

ANIMAÇÃO DEPOIS DA ESCOLA

MARIA DE LOURDES SOUSA FABRO

4

PROF!

BORA

ANIMAR?

ANIMAÇÃO DEPOIS DA ESCOLA

MARIA DE LOURDES SOUSA FABRO

ENTREVISTAS COM ANIMADORES

Animação é um trabalho coletivo, todo mundo coloca um pouquinho de si. É processo.
Luciana Eguti (Keyframes, UNB, 2019).

Para conhecer com mais detalhes, os sonhos e dissabores enfrentados pelos animadores ao criar um curta ou um longa-metragem de animação apresento três entrevistas com animadores brasileiros experientes. Quais são os fomentos e obstáculos para a produção de animações brasileiras? Como é a formação do animador? Qual é a importância da Anima Mundi? Os animadores Ítalo Cajueiro, Fábio Yamaji e Fernando Gutiérrez respondem essas questões .

SUMÁRIO

Ítalo Cajueiro **04**

Fábio Yamaji **08**

Fernando Gutiérrez **22**

Tipos de obras **38**

Profissões ligadas à animação **39**

Referências **40**



ÍTALO
CAJUEIRO

ENTREVISTAS COM ANIMADORES

Ítalo Cajueiro é um animador brasileiro, publicitário, cineasta, roteirista, ilustrador e diretor de diversos curtas metragens: ‘O Lobisomem e o Coronel’, ‘A moça que dançou depois de morta’, ‘A menina que pescava estrelas’, ‘Reconhecimento’ e ‘Juca Pirama’. Conheci Ítalo Cajueiro no Keyframes, encontro sobre animação organizado pela Faculdade de Comunicação da UNB.

O animador, relatou por e-mail recebido no dia 17 de abril de 2020, sobre a animação ‘O Lobisomem e o Coronel’ e o Anima Mundi.

Em junho de 2001 a Petrobras Cinema divulgou o resultado do 1º Concurso de Curtas-metragens para apoiar a produção e a exibição do cinema brasileiro no mercado. Dos 576 projetos inscritos apenas nove roteiros foram selecionados pela empresa para receber um patrocínio de 40 mil reais cada

‘O Lobisomem e o Coronel’, meu primeiro curta, foi

um dos projetos selecionados e mistura a literatura de cordel, o repente e outros valores culturais nordestinos com computação gráfica de última geração. Símbolos típicos da cultura nordestina foram adaptados para o audiovisual de forma moderna e contemporânea. Diversos elementos temáticos do cordel são retratados no roteiro do filme como o poder dos coronéis, o cangaço, a história de amor, as injustiças sociais e a presença do fantástico e do sobrenatural. A movimentação dos personagens é baseada no teatro de bonecos, no mambembe e no teatro de papel (CAJUEIRO, 2020).

Cajueiro destaca a importância do festival Anima Mundi, para a visibilidade nacional e internacional do filme.

Finalizado o curta, a partir de 2002, começamos a inscrever a obra em diversos festivais de cinema, o primeiro festival foi o XII Cine Ceará, no qual conquistamos os prêmios de melhor roteiro e melhor animação. O segundo festival que fomos selecionados foi o Anima Mundi. Já foi uma honra

ter sido selecionado para ser exibido nesse festival e naquele ano, tinham dois prêmios na categoria 35mm: Melhor Filme Brasileiro e Melhor Filme do Festival. O Lobisomem e o Coronel acabou conquistando ambos os prêmios pelo júri popular tanto na votação ocorrida na cidade do Rio de Janeiro quanto em São Paulo. Foi a primeira vez que um filme brasileiro conquistara aquela premiação e isso impulsionou a carreira do filme, tendo ingressado em quase todos os festivais de cinema do país e circulado por mais de 20 países. Ele conquistou 25 prêmios audiovisuais, inclusive no exterior. O Anima Mundi conferiu prestígio e reconhecimento à obra que atualmente possui mais de 1 milhão de visualizações apenas em uma página do Youtube na qual foi disponibilizado (CAJUEIRO, 2020).

Dois pontos são fundamentais na fala de Ítalo Cajueiro: as oportunidades proporcionadas pela participação no Anima Mundi, ou seja, a visibilidade, e a verba para a produção da animação, assuntos também abordados pelos próximos animadores Fábio Yamaji e Fernando Gutierrez.



O Lobisomem e o Coronel
Fonte: O Lobisomem e o Coronel (2002).

FÁBIO
YAMAJI



Fabio Yamaji, fez parte da história do Anima Barretos em 2009, conheci-o através do site HQ&CIA. Ele realizou oficinas de animação para os alunos das escolas estaduais. No dia quatorze de abril de 2020, por e-mail, Yamaji me enviou três entrevistas, das quais selecionei algumas respostas fundamentais como base para falar sobre alguns pontos como: a essência da animação, Anima Mundi, Associação Brasileira de Cinema de Animação (ABCA), técnicas e preservação da história da animação brasileira.

Ele é paulista, torcedor fanático do Palmeiras, atua na área de Cinema como animador, diretor de filmes, fotógrafo, montador e professor. Descendente nipônico, estudou em uma escola japonesa, na qual, desenvolviam modelagem, origamis, recortes, desenho, pintura, além disso, também aprendeu com seu avô noções de marcenaria em casa, essas experiências podem ter colaborado nos trabalhos com animação. Foi estagiário na produtora Digital Group, que finalizava desenhos animados para o Maurício de Sousa. Pintou vários videogibis da Mônica e essa foi a porta de entrada para o primeiro contato com stop motion.



Oficina de animação com Fábio Yamaji , Anima Barretos 2009.
Fonte: Acervo pessoal.

No papo animado do Anima Mundi em 1998, conheceu a Trattoria di Frame, trabalhou nessa produtora como assistente de stop motion e assistente de direção, “na Trattoria animei de tudo: bonecos, comidas, papéis, pessoas, areia, brinquedos, objetos, roupas, massinha, etc. Foram mais de 100 trabalhos, me especializei. Lá animei até em Maya.” (YAMAJI, 2020). Maya é um programa de modelagem 3D animação e efeitos especiais, mostrando que ele transitava entre várias técnicas.

Com esse perfil, Fábio Yamaji se aprimorou como animador em stop motion. Em sua explicação sobre essa técnica, talvez esteja a raiz do encantamento pela animação em qualquer técnica, pois está implícito o ‘dar vida’ a um personagem ou algum objeto.

Faço uma analogia entre o stop motion e a diversão de quando éramos crianças, e que acho que explica por que esta técnica é tão especial. Quando brincávamos, a gente improvisava cenários e empurrava o carrinho ou manipulava os bonecos fazendo

todos os efeitos de movimento possíveis. Claro, sempre segurando estes brinquedos com as mãos, fantasiando as ações e fazendo vozes e ruídos. O stop motion é a concretização desta fantasia. É quando vemos estes objetos – e é importante reconhecermos os objetos como reais – e então eles estão se mexendo sozinhos, sem as mãos! Isso resgata imediatamente aquela fantasia de criança, puxa a memória afetiva daquela época, realiza um sonho. Através do stop motion. É mágico. Este é o nível de responsabilidade ao animar, realizar uma fantasia. E não basta fazer mexer, tem que colocar intenção e emoção nos bonecos. E uma vez que te dão brinquedos maravilhosos e você consegue dar vida a eles, é um caminho sem volta. Quando a criança brinca, ou mesmo desenha, de alguma forma dá vida a personagens imaginários e cria histórias, da mesma maneira os animadores criam narrativas que encantam tanto crianças como adultos (YAMAJI, 2020).

Fábio Yamaji, esclarece a magia do stop motion, do desenho da criança por meio da fantasia, do imaginário da criança que se tornam realidade nas animações. Os processos criadores infantis se

refletem, sobretudo no brinquedo (jogo dramático infantil) no qual as crianças reelaboram a experiência vivida, criando novas realidades de acordo com seus desejos, necessidades e motivações.

A experiência pode ser construída exclusivamente da imaginação? Para Vygotsky a memória, fantasia ou imaginação são funções psicológicas complexas e inter-relacionadas. Vygotsky (1982, p. 18) “A fantasia não está contraposta à memória, mas se apoia nela e dispõe de seus dados e combinações”; sendo assim, muitas memórias são revividas nas animações que se transformam em experiências para o desenvolvimento da imaginação das próprias crianças e dos adultos.

Fábio aborda a seguir, as especificidades do trabalho com stop motion, tempo por mês e porque se tornou coautor do curta que está animando de outro diretor.

E existe um caso particular no audiovisual que só acontece na Animação, com mais intensidade no stop motion: o animador fica no filme, no sentido de horas efetivas dedicadas a ele, mais do que o diretor ou qualquer outro membro da equipe. Num

curta são meses em tempo integral, pois num único mês rende-se somente de 2 a 3 minutos do filme. E o animador de stop motion trabalha efetivamente todos os quadros do plano, completos individualmente, pois não existe equipe de intervação, interpolação digital ou animação em camadas (animar corpo, membros, expressões e ações secundárias separadamente, como se faz em 2D ou CG). Então animar algo sem ser o diretor é quase que ser coautor (YAMAJI, 2020).

Yamaji esclareceu que no stop motion o personagem é animado por inteiro, e não em partes como é possível fazer na técnica 2D ou em computação gráfica (CG), dividindo o trabalho com outros animadores. Fábio realiza vários trabalhos com outros animadores, sejam eles, com diretores que não animam, com diretores animadores, animando só um trecho do curta, animando o curta todo, fazendo parte de uma equipe de animadores ou até animando só os efeitos para um curta live-action. Fábio Yamaji destacou que o “animador de stop motion trabalha efetivamente todos os quadros do plano”.



Fábio Yamaji animando o personagem Marcelo

Fonte: Foto cedida pelo animador (2019).

[...] o potencial artístico de qualquer obra de animação depende profundamente da própria natureza do dispositivo técnico, por outro, advém da experiência cinestésica vital de seu autor, de modo pelo qual vive o movimento das coisas e o de seu próprio corpo; na medida em que a percepção do corpo vivo permite-lhe quer o acesso ao real, quer o gesto com o qual investe a materialidade expressiva de seu filme (GRAÇA, 2006, p. 96).

É possível constatar o movimento do corpo do Fábio na foto em que está animando o personagem Marcelo e também na foto do personagem Angeli, e em outras fotos pesquisadas na internet, o corpo do animador acompanha cada articulação do movimento da personagem.

Com toda essa experiência, e frequentador assíduo do Anima Mundi desde a primeira edição em 1993, Yamaji explicou que se formou animador nas oportunidades em produtoras, nos encontros e oficinas que vivenciou no Anima Mundi. Ganhou três vezes o Anima Mundi, com ‘Engolervilha’ (2003), vinheta ‘Anima 15’ em comemoração aos 15 anos do festival em 2007 e o ‘O Divino, De Repente’ (2009).

Foi selecionado cinco vezes para o festival Annecy (França) como animador, no festival de 2002 competiu com a vinheta do Festival de Cinema ‘Rio 2001’, comercial Super Pollo em 2003, institucional da Gazeta Mercantil em 2006, todos na categoria filmes por encomenda (disponível no instagram @fabioyamaji). Na categoria curta-metragem participou com a

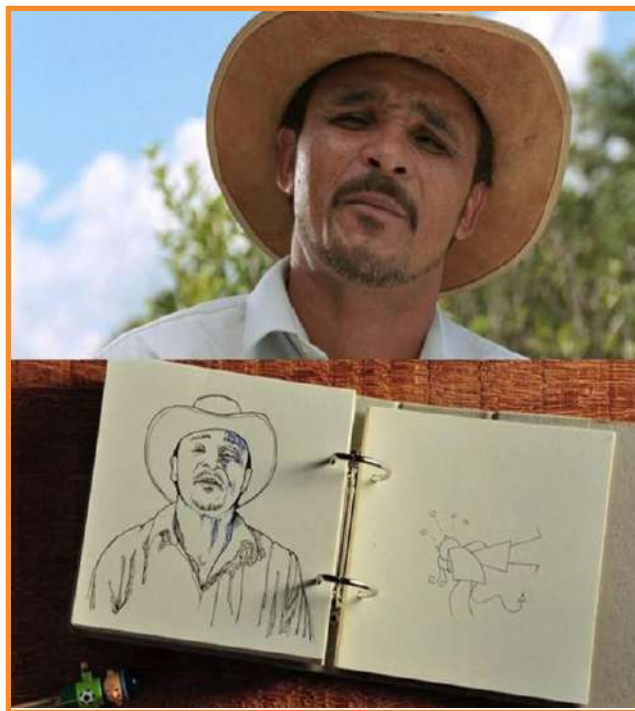
animação Guida (2015), de Rosana Urbes, na qual, ele e Lígia Borba animaram a abertura e créditos. Na categoria séries, no Annecy 2018, foi um dos animadores de ‘Angeli The Killer’ (2017) produzida e dirigida por Cesar Cabral, baseada no curta-metragem ‘Dossiê Rê Bordosa’ (2008).

A série apresenta um caráter documental para o público adulto, Angeli fala com seus personagens sobre temas urbanos. Por WhatsApp Fábio Yamaji me enviou fotos e imagens da animação em stop motion. Perguntei qual foi o material utilizado no personagem, as mãos são de látex e para fazer a cabeça foi utilizada uma impressora 3D.

Com ‘O Divino, De Repente’ (2009), ganhou a 17ª edição do Anima Mundi. Tudo começou na Trataria, e ganhou o mundo



Fábio Yamaji animando o personagem Angeli
Fonte: Fotos cedidas pelo animador (2019).



E mudou a vida do Divino. Nos conhecemos na Trattoria, onde ele era servente e jardineiro. Lá a convivência de todos era muito misturada. Comíamos juntos, jogávamos ping pong e futebol e ele me ajudava nos vídeos experimentais que eu dirigia. Num destes vídeos gravei um repente que ele costumava cantar e animei em 2D.

Mandei pro Festival dos 5 Minutos da Bahia, onde acabou ganhando um prêmio de 2 mil reais. Dividimos o prêmio meio a meio e combinamos fazer assim se rolasse mais. Pra ele era muita grana. Mas eu tinha usado uma música do filme 'O Auto da Compadecida' e queria os direitos pra seguir mandando pra outros festivais. Procurei os produtores, mas nunca tive resposta. Então resolvi não mostrar mais o vídeo e montar um projeto pra editais pra refazê-lo como um documentário animado sobre o Divino. Depois de várias tentativas, ganhamos o edital do Estado. Fiz o curta todo em 4 meses e a tempo de estreá-lo no Anima Mundi 2009. Fomos selecionados pra competição (YAMAJI, 2020).

O Divino, De Repente. Fonte: O Divino, De Repente (2009).
Fonte: O Divino, De Repente (2009).



O Divino, De Repente.
Fonte: O Divino, De Repente (2009).

O Anima Mundi cumprindo seu papel de vitrine das animações, em especial as brasileiras, e o olhar sensível do Fábio para o que está ao seu redor, oportunizando a experiência para um colaborador e amigo, transformando suas histórias em animação.

O Divino apresentou a sessão comigo e foi a primeira vez que ele entrou numa sala de cinema. Imagina que maluco, só aos 35 anos e se vendo na telona. Foi muito especial. E mais especial ainda porque ganhamos o prêmio de melhor curta brasileiro, que incluía 4 mil reais. Dividimos esta grana e outras que vieram depois, incluindo os de direitos de exibição, que tem rolado até hoje. Já rendeu quase 20 mil. E ele foi remunerado também com o edital, recebeu 5 mil. Com isso ele pagou dívidas, concluiu a casinha e comprou um monte de coisas. E no final do ano foi com esposa e filho de avião pra João Pessoa, visitar a família, depois de muitos anos aqui. Mas antes me fez queimar 50 DVDs do curta, incluindo um making-of que eu nem tinha montado ainda. Fez o maior sucesso lá, distribuiu pra todo mundo (YAMAJI, 2020).

Fazer comerciais para a publicidade, como animador profissional de stop motion é um dos principais trabalhos de Fábio Yamaji, mas em ‘O Divino, De Repente’ o objetivo era outro “eu dizia ser um “documentário animado com ficção experimental. Tendo trabalhado bastante com filmes por encomenda, eu queria neste primeiro curta poder criar livremente sem tentar vender nada.”. A ideia surgiu porque

[...] ele costumava cantar repentes que aprendeu com o avô, mas era falado tão rápido e com expressões tão incomuns que a gente mal entendia. Então dizíamos que só legendando os repentes pra entendê-los direito. Mas teriam que ser repentes em desenho animado, porque em texto não daria tempo de lê-los (YAMAJI, 2020).

Esse trabalho foi inscrito em vários festivais e recebeu prêmios nacionais e internacionais, Fábio faz as contas e elas impressionam:

Aqui vão alguns números. O 'Divino' passou em 120 festivais, 75 destes competitivos e 26 internacionais. Passou na TV, entrou em cartaz em 2 cinemas e tem um distribuidor inglês, a Future Shorts. Viajou pro Brasil inteiro e pra 18 países - 6 deles conheci apresentando o curta: Finlândia, Portugal, Polônia, México, Argentina e Emirados Árabes. Também segui o curta em 22 festivais pelo Brasil, em 12 Estados. Festivais tão marcantes quanto diferentes como Tiradentes, Anima Mundi, Amazonas Film Festival, Animage e Mumia. Ganhamos 29 prêmios bem variados: de melhor animação, documentário, experimental e geral; de público, de júri, de internet e da ABD; de trilha sonora (André Abujamra), de montagem, de roteiro e de animação técnica. Tudo isso num espaço de menos de 2 anos, entre Julho de 2009 e Março de 2011 (YAMAJI, 2020).

As técnicas utilizadas foram: o rosto do Divino pintado em rotoscopia (técnica de animação na qual é utilizado um modelo vivo), com canetas hidrográficas, grafite, lápis de cor, nanquim e aquarela, desenho animado com bonecos de palito (modelo desenhado pelo próprio Divino), e cenas em pixilation.

Animando personagens na publicidade, como o 'Marcelo' da propaganda da Faber-Castell usando massinha, curtas ou longas, comerciais, séries, institucionais, vinhetas e clipes, com temas que transitam entre o público infantil e adulto, foram mais de 250 produções em audiovisual. O fato é que Yamaji é expert em diversas técnicas de animação, mas destaca que o importante em uma animação é a narrativa.

Outra questão que também observo é uma tendência das pessoas, que querem fazer stop motion, em buscar a perfeição no boneco, em como fazer o molde, como construir esqueleto. Isso é secundário, isso é a parte técnica, isso você encontra quem pode fazer. Procure trabalhar a parte criativa,

tenho o foco na narrativa, que história você quer contar. Quando for fazer alguma coisa não tente armar um circo e fazer cenários e bonecos mirabolantes. Aventure-se no básico mesmo, dedique seu tempo fazendo e não construindo um boneco de silicone com articulações com peças feitas sob medida porque no final não é isso que fará a diferença (YAMAJI, 2020).

Fábio alerta que o importante é criar a história, estruturar o enredo com objetivos claros sobre o que se quer narrar. Ele comenta que “Animar é brincar de Deus, e não seguir a bíblia”; para dar vida a algum personagem é preciso deixar a imaginação voar. Além de animador, Yamaji é professor de animação em cursos livres e faculdades. Perguntei a ele no formulário on-line sobre o valor de projetos como o Anima Barretos.

Existe relevância no Anima Barretos por apresentar às crianças filmes de fora do circuito comercial de cinema, estimulando a reflexão sobre temas locais, mostrando uma estética própria nacional

e oferecendo uma opção vocacional nas artes e nas narrativas ficcional e documental. [...] é uma ótima iniciativa pra colocar alunos da rede pública em contato com o Cinema de Animação brasileiro (YAMAJI, 2020).

Em 2009, ao visitar o estande do Anima Barretos, no Parque do Peãozinho, em Barretos, para ministrar oficinas, gostou muito das produções dos alunos e disse “O futuro da animação brasileira está aqui”. Será?

Na produção acadêmica de Yamaji constam: material didático sobre animação com a Lego para a Escola de Stop Motion de Paulínia/SP em 2008, no livro ‘Animação Brasileira – 100 Filmes Essenciais’ da Associação Brasileira de Críticos de Cinema (ABRAC-CINE), dois ensaios um com o título de ‘Animação de Invenção’ e outro sobre o curta ‘Frivolidá’, de Luís Seel, este livro foi fundamental para esta pesquisa. Além disso, escreve textos on-line, em catálogos de festivais, entrevistas, críticas, entre outros.

A ABCA, nasceu em 2003 com os seguintes

objetivos: produção, exibição, distribuição, formação e preservação da história. Para a sua criação, as articulações foram realizadas nas sessões do Anima Mundi e em conversas pela internet entre os animadores selecionados para o festival. As primeiras ações em parceria com a Secretaria do Audiovisual do Ministério da Cultura, foi criar editais de incentivo para a produção de curtas, séries para a TV e longas-metragens. O resultado foi o crescimento da produção de 20 longas em 2003 para 50 em 2018 (GALVÃO, 2018).

Sou um dos fundadores da ABCA. A associação surgiu de encontros que o Anima Mundi promovia entre os animadores com filmes selecionados, pra que a gente se conhecesse, pois éramos poucos e espalhados. Durou alguns anos, acho que a partir de 1999 até a ABCA surgir em 2003. Era uma reunião no Rio e outra em São Paulo. O foco era basicamente a viabilização de nossos curtas-metragens, pois todos faziam na raça. Conseguir editais específicos, contactar profissionais especializados (porque cada um fazia seu filme praticamente sozinho), facilitar acesso a equipamentos,

softwares e materiais. Claro que a ABCA surgiu mais abrangente, representando toda a classe e cuidando também de memória, formação e difusão (YAMAJI, 2020).

Existem poucos livros sobre animação no Brasil, para realizar essa pesquisa só encontrei quatro. Em minhas pesquisas na Cinemateca de São Paulo, não encontrei quase nada, muita coisa se perdeu em seus vários incêndios. Fui para Ribeirão Preto/SP, em busca de pistas dos trabalhos de Roberto Miller, mas o descaso das autoridades municipais me chocou. A senhora que me atendeu, apontou para um amontoado de caixas, era a Cinemateca toda encaixotada, sem previsão para sua reorganização. Na Cinemateca de Santos/SP, a procura foi por imagens do primeiro longa de animação colorido brasileiro, mas também não havia nenhum registro, mas foi bom, porque o responsável ficou curioso também, se comprometendo a procurar algum parente do animador.

As iniciativas da ABCA quanto a preservação

da memória da animação nacional, como o livro já citado 'Animação Brasileira 100 filmes essenciais', é fundamental para não perdermos a identidade da nossa animação.

Quanto a isso, Fábio Yamaji sonha.

[...] meu maior projeto é o museu da Animação, provisoriamente batizado de Animateca Brasileira. Já estou trabalhando com uma museóloga e uma produtora executiva pra botar o projeto de pé. E tenho o apoio de vários animadores do país, que cederão seus acervos – já tenho alguns materiais comigo. A ideia é que seja um centro de referência completo de pesquisa e divulgação da nossa história animada centenária. O atual governo golpista não favorece instituições culturais assim, mas é algo importante e estou disposto a brigar por ele. Vai rolar (YAMAJI, 2020).

possibilidade de existir uma Animateca Brasileira é fundamental para que estudos sejam realizados sobre os mais de 100 anos de animação no Brasil, e assim, as novas gerações terão a oportunidade de assistir e conhecer quem trilhou esse caminho.

É importante ressaltar, que a Cinemateca de São Paulo, sofreu a perda de audiovisuais com incêndios nos anos 1957, 1969, 1982 e 2016. A preservação do acervo da produção nacional é urgente. A

FERNANDO
GUTIÉRREZ



Fernando Gutierrez é animador e professor de animação em Brasília, também é um dos idealizadores do Brasília Animation Festival (BAF). Conheci o Fernando na disciplina Seminário Avançado 2, no Instituto de Arte da UNB, na qual havia uma proposta inicial de todos apresentarmos nossos projetos de pesquisa de doutorado. Com interesses em comum sobre animação, começamos a trocar ideias, ele defendeu a tese em 2019 ‘Animação um ato: voz, performance e a cena independente’. A investigação abarca como o corpo pode interferir na produção de uma animação “comecei a pensar essa relação pela percepção de que a minha experiência em atuação ajuda na minha prática em animação” (GUTIERREZ, 2017, p. 1).

Gutiérrez respondeu algumas perguntas, pelo áudio do WhatsApp em treze de abril de 2020, e abordou assuntos como: escola de animação on-line, mercado de animação, festival de animação, professor EaD e longa-metragem de animação. Ele narrou como começou a paixão por animar.

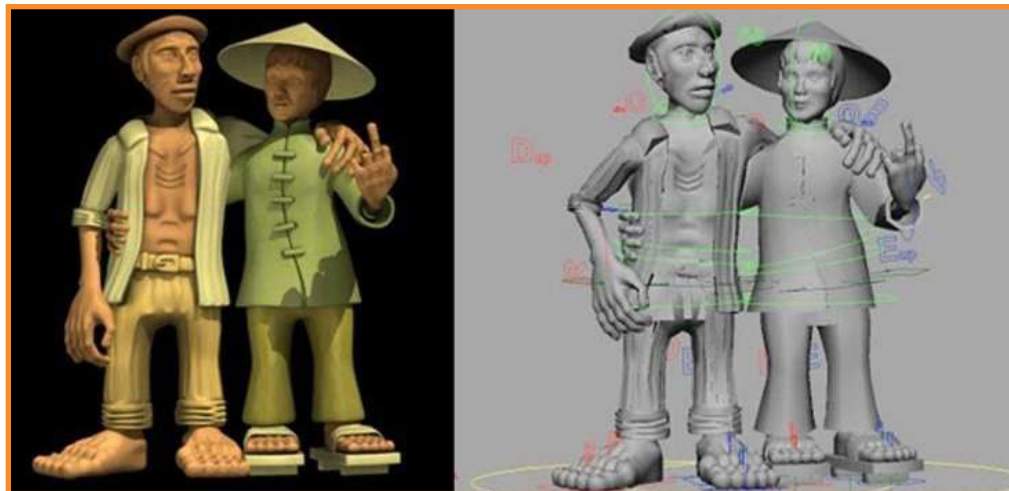
Fiz Engenharia Elétrica em 1996/97, não terminei, meus pais são arquitetos, e lá na engenharia peguei uma disciplina de desenho técnico. Comecei a fazer os desenhos de arquitetura, cursei o Autocad e depois um curso de 3D Stúdio e outro de Arte 3D, que era um negócio de fazer maquete 3D. Ao mexer com computação gráfica, viajava, tinha que fazer uma casa, eu dava um zoom na porta e lá tinha uma pulga, comecei a criar narrativas e vi que a minha vibe, a minha pegada era mais para esse lado (GUTIERREZ, 2020).

Ele abandonou o curso de Engenharia Elétrica e ingressou no Curso de Artes Cênicas na UNB. Passa no concurso da Caixa Econômica Federal em Brasília, trabalho esse que irá financiar a realização de cursos e início de um sonho, demonstrando os obstáculos para viver animando, ele esclarece

[...] acabei minha graduação e fui para São Paulo fazer uma Pós. Até então eu tentava fazer cursos, mas era tanta coisa que eu fazia ao mesmo tempo que não dava. Resolvi fazer essa graduação e ir para São Paulo para me dedicar integralmente à animação. Consegui viver de animação quase que

full time. Acabando o curso de pós-graduação que eu fiz lá, no dia da minha defesa, me convidaram para dar aula nessa mesma pós-graduação. Além disso, me chamaram para trabalhar em alguns projetos, no curta do Leonardo Cadaval chamado 'Contra Campo'. Trabalhei de projeto em projeto, em São Paulo, além de dar aulas, trabalhei em produtoras. No projeto da Glass que hoje é sócia do Copa Estúdio, e também com o Edu Nogueira

principalmente no 'Musa de Vinorum' um curta metragem que eu fiz assistência de Direção. E o meu TCC, um curta chamado 'O mascate', foi um curta que circulou bastante, em vários festivais, então isso me deu uma motivação para querer seguir, voltei para Brasília fiz mestrado e depois doutorado em Arte, sempre tentando puxar para animação (GUTIERREZ, 2020).



Personagens da animação O Mascate
Fonte: Imagens cedidas pelo animador (2009).

‘O Mascate’ conta a história de um homem simples da roça que tem medo de perder o amor de uma moça do seu povoado para um mascate. Fernando contou que a imagem abaixo, foi uma brincadeira pensando na continuidade da animação, os dois inimigos juntos.

Percebe-se com o relato que, além de nascer um animador, produtor e diretor, nasceu também o professor de animação e parceiro da Escola de Animação Animatic, que se transformou na AAAnimation School. Os três ‘As’ significam Academia Anárquica de Animação, uma escola de animação on-line. Gutiérrez esclarece a importância de um curso EaD de animação.

Com relação a escola on-line, estava fazendo doutorado, tinha terminado de fazer o curta José, Júlia trabalhou no filme e ela me propôs ser sócio, fazer uma parceria em uma Escola de Animação. Na verdade eu entrei com capital intelectual e a mãe dela entrou com a grana, foi um ano de planejamento e depois eu fiquei mais um ano atuando nessa escola. Desde o começo eu falei que era importante pensar em algo EaD, em um esquema

on-line, porque a educação, ela migra ou parte dela ganha corpo na Educação à Distância, porque você tem possibilidade de fazer o curso na sua cidade. Quando eu estava morando em Brasília, antes de ir para São Paulo fazer a pós, viajava muito para São Paulo nos finais de semana para fazer cursos, porque aqui era muito mais escasso. Depois temos a opção de curso na internet, os tutoriais tudo fica mais fácil, evita o deslocamento e reduz os custos, para você fazer um curso como esse. [...] já tínhamos testado um curso de animação no Toom Boom, nessa escola, funcionou muito bem, [...] então falei poxa, já estruturei o curso já fiz alguns vídeos, porque eu não expando isso em uma proposta de um curso on-line. Na época tinham poucos cursos on-line, que eu me lembre tinha uns dois, uns cursos ainda embrionários, então eu lancei esse curso e na verdade o curso está aí até hoje. Depois que eu fui para o IFB, eu tinha o material todo pronto, então fiz uma parceria com uma escola de Fortaleza que chama Arte&Cia. Uma escola de animação, desenho de artes, eles tocam o curso, tem o professor, mas os conteúdos são as minhas videoaulas, tem a estrutura do curso que eu propus, a gente está nesse esquema, e tem uma turma acontecendo agora (GUTIERREZ, 2020).

Este animador tem experiência com a tecnologia, cursou o Mestrado em Arte e Tecnologia na UNB e Pós-graduação em Computação Gráfica 3D pelo Senac/SP, além de ser Professor certificado pela Toon Boom Animation Inc e associado da ABCA. A AAAnimation School nasceu também da necessidade financeira do Fernando.

Ele foi chamado para a coordenação de produção e também animação da série ‘O Extraordinário Circo do Bipo’. “Eu acabei chamando pessoas para trabalhar, de uma maneira colaborativa em troca de uma formação”. Para ensinar os colaboradores Gutiérrez criou vídeos sobre como usar o software de animação Toon Boom, e assim nasceu a escola on-line, por isso o segundo ‘A’ de Anárquico, pois era uma troca e liberdade de escolha.

Hoje, Fernando é professor do Instituto Federal de Brasília, Campus Recanto das Emas e está na Coordenação de um projeto que aguarda aprovação, um Curso Técnico Subsequente de Animação, para alunos que já terminaram o Ensino Médio. A ideia

era começar no 2º semestre de 2020, mas devido a paralização pelo vírus COVID-19 pode ser que demore mais tempo.

As Políticas Públicas sempre foram importantes para o desenvolvimento do cinema nacional, leis que asseguram a exibição e portanto, fomentam a produção; no entanto, elas não são eternas e sofrem mutações a cada governo. Gutiérrez aborda esse assunto e o mercado de animação no Brasil.

No mercado de animação no Brasil, temos alguns momentos importantes. O marco mesmo é justamente quando sai a lei da TV paga, que exige uma cota de produção nacional independente. E aí você tem os canais infantis, os canais de desenho, que são obrigados a passar uma produção nacional, o Cartoon Network tem que passar, por um determinado período, uma quantidade de horas específicas por dia, de conteúdo nacional. E isso, aquece muito a produção, porque você tem um outro conteúdo, mas tem uma exigência de exibição e veiculação desse conteúdo, então se começa a produzir, se começa a dar vazão ao que já tem

produzido. A gente vê uma migração da produção que antes era muito presente em curta-metragem, para as séries, isso foi bem evidente, já vai fazer uns 10 anos temos esse movimento. O Fundo Setorial do Audiovisual, vem forte para fomentar essa produção, no primeiro momento era isso, você tem janela de exibição, mas não tem conteúdo, então entra o Fundo Setorial, para poder bancar essa produção e isso transforma completamente a produção em animação no Brasil (GUTIERREZ, 2020).

A Lei 12.485/11 ou a nova Lei da TV Paga, como ficou conhecida, definiu que os canais de televisão por assinatura devem exibir conteúdo audiovisual brasileiro, a cota é de 3 horas e 30 minutos por semana. A lei determina também que nos pacotes por assinatura cada três canais que exibem séries, documentários, filmes e animações, têm que incluir um canal brasileiro, metade desse horário deve estar destinado a produtoras independentes do Brasil (BRASIL, 2011), justificando o aumento da produção do audiovisual nacional.

É importante ressaltar que, infelizmente os canais de TV aberta continuam sem obrigação de exibir produções nacionais e as animações continuam entrando via publicidade como por exemplo, o ‘Marcelo’ do Fabio Yamaji. Desde as primeiras leis do cinema brasileiro, poucas conseguiram proteger as produções do audiovisual nacional. As produções americanas e japonesas entravam livremente por meio dos acordos internacionais e é por esse motivo que conhecemos mais animações americanas e japonesas do que os personagens dos animadores brasileiros.

Fernando Gutiérrez explica essa montanha russa de mudanças na vida do animador.

Hoje, temos uma situação um pouco delicada, desde o ano passado, na verdade, depois do golpe, e o Michel Temer assume, já vemos uma desestruturação da ANCINE, e depois que o Bolsonaro assume, está uma paralisação total, então é bem delicado, o setor sofre muito com isso, já abalou muitas das produções. Eu estou, neste momento, tocando um longa-metragem, depois de aprovado ele ficou mais de dois anos

para sair a verba, e quase que não sai [...]

A produção depende em sua grande maioria do fomento, principalmente do Fundo Setorial do Audiovisual, se é cortado paralisamos essa produção. Vivemos uma ascensão, agora está todo mundo assim com medo, sem saber se vai ter continuidade, esse é o nosso receio. Quando o Bolsonaro assume o governo, eu tinha pra mim o pior cenário, eu achava que ia extinguir a ANCINE, como foi feito com a EMBRA-FILME tempos atrás, enfim, esse é o cenário. A gente vinha numa ascendente, e agora estamos nesse limbo sem saber o que fazer. Meu longa, a gente tinha ideia de pleitear complementação de verba, eventualmente um edital para distribuição, e agora vamos fazer o filme com o que tem, porque não sabemos se vai ter outro tipo de fomento, ou tentar uma coprodução internacional (GUTIERREZ, 2020).

Desde o Seth com ‘O Kaiser’, 1ª animação brasileira de 1917, sempre foram muitos os obstáculos para os animadores produzirem suas animações. As questões de fomento e mudanças políticas influenciaram a produção nacional de animação, em sua maioria negativamente, fazendo com que o animador

viva intensamente muitos momentos de incertezas. Contudo, quando o bichinho e o encantamento da animação encontra um sonhador, esses obstáculos se transformam em força. ‘O sonho de Clarisse’ é o título do longa-metragem de animação que Fernando está produzindo e animando. Ele enviou por WhatsApp imagens inéditas do filme.

O roteiro inicial é do Fernando Gutiérrez e do César Lignelli (Professor do Departamento de Artes Cênicas da UNB). O desejo é contratar um script doctors (especialista em roteiro), e pessoas para fazer o storyboard. A ideia é fazer toda animação em Brasília. O animador relata os percalços sobre participar de editais de fomento e planejamento para fazer um longa-metragem de animação no Brasil.

Com relação ao longa, é uma novela enorme. Deve ter uns 5 anos que a gente começou a primeira escrita do roteiro. Encaminhei o projeto para um edital de desenvolvimento, para tentar

uma verba para chamar uns script doctors, um pessoal para fazer storyboard, os personagens, cenários. Mandei o projeto para um edital, aí foi quase lá. Tentei novamente, para outro projeto de desenvolvimento, chegou quase... bateu na trave. Até que um dia eu falei quer saber, abriu um edital aqui do DF, edital de Arranjos Regionais do Fundo Setorial do Audiovisual, então parte da verba é da Secretaria de Cultura do DF, e parte da verba é do fundo, era um edital que tinha cotas específicas. Esclarecendo que, eram cotas de regionalização

pelo Arranjo Regional claro, uma outra cota X de filme para a região Centro-oeste, e cotas para diretores estreantes. Entrei nisso, não era um edital que eu me competi nacionalmente, foi um edital regional. Um edital para diretores estreantes, eu falei cara quer saber eu vou desenvolver [...] resumindo, eu tinha feito um planejamento pessimista, de que a verba ia sair em um ano, nesse planejamento eu acabei alugando um espaço, fiz uma pequena reforma na sala para no primeiro ano, contemplar a equipe de arte, produção e tudo mais



Desenhos de Stephanie Arcas, animação O Sonho de Clarice
Fonte: Imagens cedidas pelo animador (2020).

e no segundo ano a equipe de animação. A ideia era fazer totalmente local, a animação inclusive. Eu peguei os meus FGTS, dos anos que eu trabalhei na Caixa Econômica, do IESB como professor. Saquei todos os FGTS, paguei aluguel, resumindo meu FGTS foi tudo embora, ainda peguei dinheiro emprestado com a minha mãe, no banco e fiz uma boa dividazinha, por conta desse espaço, e de um planejamento equivocado da minha parte, esse foi um ponto (GUTIERREZ, 2020).

Os primeiros animadores brasileiros sofriam com a falta de incentivos para a produção. Estamos na segunda década do século XXI e a história se repete. Os desenvolvedores de audiovisuais estão novamente na corda bamba para realizar seus projetos. O longa está em produção e o animador contou como está o andamento desse replanejamento.

Em que pé está o filme hoje, finalmente saiu a verba e nos reestruturamos. Reorganizamos a produção, que já está andando de uma maneira remota, a maior parte da equipe é daqui de Brasília,

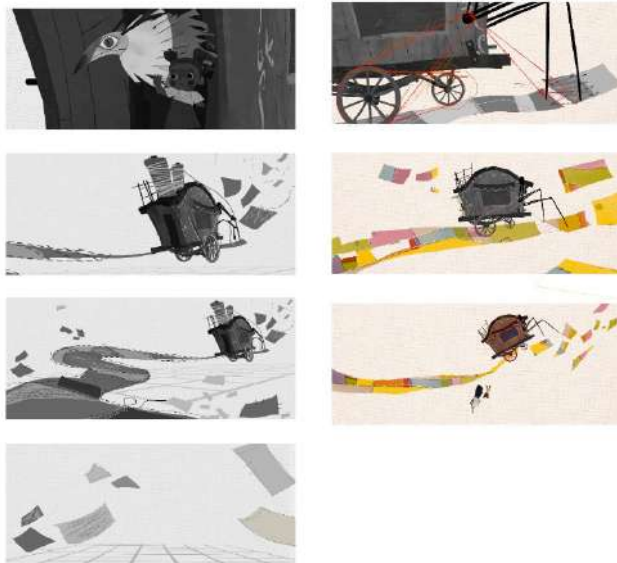
mas temos equipe de storyboard que é de São Paulo. Hoje, está dividido assim, tem uma equipe de storyboard, temos até agosto para finalizar o storyboard (três pessoas) e o animatic do filme. Na arte são três pessoas também e eles têm até fevereiro para fechar esse material e provavelmente em agosto entre algumas pessoas para encorpar mais a equipe de arte, alguns assistentes e talvez uma pessoa de 3D, já para o final do ano. A equipe de som, já está trabalhando o desenho de som, na verdade eu e o César Lignelli estamos trabalhando nessa parte de desenho de som, é mais tranquilo porque a gente tem mais tempo para isso. Fizemos alguns tratamentos de roteiro, Patrícia Colmenero fez o script doctors dessa etapa, ainda estamos passando pelo storyboard, revisando o roteiro, revisando diálogos, para aí sim fechar o animatic (GUTIERREZ, 2020).

A estimativa de realização do longa-metragem era de dois anos, esticar para três ou quatro anos, tentar uma coprodução internacional no Annecy; porém o festival só aconteceu on-line devido o Covid-19. Fernando diz que terão que terminar o longa com o

que eles têm de verba.

O filme é uma homenagem para sua filha Clarice. Pais de meninas, tanto ele quanto Lignelli, é com esse imaginário que criam o roteiro de ‘O Sonho de Clarisse’, uma personagem com “três características muito marcantes: o medo, sua afetuosidade e uma imaginação extremamente fértil.” (GUTIÉRREZ, 2019, p. 188). O Sonho de Clarisse está se tornando realidade, espero que o sonho do Oscar também se concretize!

Cito os desbravadores solitários da animação, como por exemplo Anélio Latini em ‘Sinfonia Amazônica’, Luiz Sá, Seth, entre outros, para ressaltar que nas respostas do Fernando, percebeu-se que a produção de um filme de animação hoje, passa pelo trabalho colaborativo e virtual, como afirma Walter Benjamin (1985, p.172) “O filme é uma criação da coletividade.”



Animação O Sonho de Clarice. direção Fernando Gutiérrez.
Fonte: Imagens cedidas pelo animador (2020).



Brasília Animation Festival, 2017
Fonte: Brasília Animation Festival - BAF (2017).

O Fernando Gutiérrez é um dos organizadores do BAF, ele explicou a importância de um festival de animação.

Com relação a festival, o BAF e a ideia de festival, quando a gente não tinha uma profusão de conteúdo para internet, um festival era um lugar para conseguir acessar obras que a gente não iria

assistir de maneira nenhuma em outro lugar, isso é um ponto. Hoje em dia, um filme quando é lançado, ou seja um curta, ele acaba ficando por dois anos nesse circuito de festivais, não se tem um acesso fácil a esse conteúdo, depois de dois anos, muito provavelmente vai ser liberado na internet, ou adquirido por um canal.

O festival o BAF - Brasília Animation Festival, ainda assim, neste contexto, ele é importante, porque conseguimos ver uma produção contemporânea, seja produção recente ou dos últimos dois anos em animação. É um espaço para discutir, refletir e formar, então temos oficinas, palestras e minicursos. Os debates são espaços para discussão e reflexão, mesas redondas com temas dos mais variados, seja para falar sobre a indústria, série, longa, ou abordar questões sobre o papel da mulher ou a presença da mulher na cena de animação. Reforçar algumas questões que devem ser colocadas em pauta, é superimportante esse espaço de debate, reflexão, e o espaço de formação (GUTIERREZ, 2020).

Gutiérrez falou sobre a importância do Anima Mundi, do público infantil, adulto e a atração por animações, e deste modo, desenvolver a formação de público para o cinema de animação, além de desenvolver a ampliação cultural ao assistirem animações com diferentes temas.

É um espaço, também para trazer o público infantil, uma vez que a animação, tem esse caráter claro, que é um viés da animação, esse apelo infantil. Aproveitar para trabalhar a formação também, uma coisa que o Anima Mundi faz muito bem, atrai o público infantil, isso dá movimento. Isso faz com que tenha um público mais variado, e não só o público de nicho, de pessoas que curtem animação, os viciados em animação, mas sim um público que gosta de animação de uma maneira mais ampla. Além disso, um público que podem ser formados. A partir do momento, que a pessoa vai lá ver uma animação, e pensa...ah legal engraçadinha, chega e se depara com uma outra produção. Produções que vão para temáticas adultas, ou que tem outras complexidades, então isso abre também a mente a partir do momento que a gente se conecta com outras produções, que vão além daquelas que está acostumado a ver, eu acho extremamente importante nesse sentido (GUTIERREZ, 2020).

Perguntei ao Fernando Gutiérrez sobre a importância de acontecer festivais de animação na escola.

Com relação a realizar um evento em escolas, é superimportante, assim como o festival pode trazer público infantil e a gente pode conectar esse público com certas obras que eles não veriam em outro contexto, ou uma sessão específica em escola e debate dessa produção nas escolas é super rico. Essas sessões, podem ter uma temática específica, a gente pode ter uma curadoria que faça o direcionamento relacionado a um tema específico a ser debatido em sala. A animação tem esse apelo visual que aproxima, que faz que a gente esteja mais disposto até, não estou dizendo que isso é uma regra, a gente pode ter uma predisposição ou ser menos reativo a um determinado conteúdo, pelo fato de ser animação (GUTIERREZ, 2020).

E sobre o Anima Barretos...

Com relação ao Anima Barretos, eu acho muito bacana, ações que promovam a animação, o cinema e a reflexão a cerca disso, no Ensino Fundamental e no Ensino Médio, porque a gente já vai trabalhando a formação do pensamento crítico sobre a produção do audiovisual e a respeito do



Vale Curso AAAnimation School, Premiação Anima Barretos 2017.
Fonte: Acervo pessoal.

mundo pelo audiovisual, isso é importante. O Anima Barretos eu conheci quando você apresentou na aula de Seminário, o pessoal ficou bem entusiasmado, porque mostra a dedicação e tanto tempo sendo realizado, e ver o resultado e o retorno disso é muito legal. A premiação do Anima Barretos, com o curso on-line teve essa facilidade,

you can extrapolate the borders and the physical limits, a person does not need to come to Brasilia to take the course, in this online course proposal, it allows for this type of action, I think it's very cool that people who like animation and that people can help is incredible (GUTIERREZ, 2020).

Um dos focos do Anima Barretos é desenvolver o pensamento crítico em relação ao que os alunos produzem e assistem com a mediação dos professores de Arte. A premiação é uma forma de dar visibilidade ao que os alunos produziram.

Quando Fernando me contou que possuía uma escola on-line de animação, pensei exatamente sobre a possibilidade dos alunos estudarem animação EaD, por encurtar fronteiras. Conversei com o Fernando e ele topou ceder bolsas de estudo para as animações premiadas em 2016 e 2017, por envolver a aprendizagem e tecnologia.

Os festivais de animação são fundamentais para a História da Animação Brasileira. Desde os primeiros festivais na década de 1960, passando pela

importância do Anima Mundi, os diversos festivais que acontecem no Brasil e no mundo são espaços de formação. Como vimos na história de Fábio Yamaji, vitrine para mostrar a produção de cada cidade ou país, colaboram na exibição, divulgação e distribuição das animações que trazem em cada uma características culturais do local no qual foi produzida.

“Com a animação, podemos estimular a percepção e a imaginação daqueles que a criam e que a assistem de forma muito mais livre do que nas outras formas de produção audiovisual, [...]” (NESTERIUK, 2011, p. 216), destaco a imaginação dos animadores brasileiros, que fazem muitos sonhos se tornarem realidade. Satisfazendo nossa ânsia, por delicadeza, liberdade, justiça, medos, amor, e muitos outros sentimentos. E ainda, mostrar que os animadores brasileiros são muito bons quando podem desenvolver seus filmes de animação.

Mesmo com todas as adversidades, foram através dos editais que alavancaram a indústria da animação brasileira, a abertura de produtoras por

todo o país, cursos superiores em animação, a possibilidade de seguir as suas preferências, animar para a TV ou para o cinema, 2D, 3D ou outras técnicas, curtas, longas, séries, publicidade, jogos digitais, entre outros.

E o Anima Mundi contribuiu muito para a construção dessa história.

Tudo que aconteceu entre as heroicas iniciativas individuais ou coletivas, os profissionais que saíram do Brasil ou que ficaram, as oficinas dentro do festival e as amizades que se formaram, as iniciativas da associação e os resultados dos editais, os projetos que não foram selecionados, mas se realizaram de outra forma, os estudantes que se tornaram professores, os êxitos e vitórias da animação brasileira com o crescente reconhecimento em todo o planeta; tudo está atrelado. Não é possível entender ou avaliar o inédito e prodigioso momento atual sem conhecer nossa história. Tudo que está acontecendo é consequência de inúmeros atos e ações de bravos e valorosos nomes das últimas 10 décadas (MARÃO, 2017, p. 12).

A história da animação brasileira completou 100 anos em 2017, com profissionais apaixonados pela narrativa e produção de imagens que tomam vida em suas mãos. Israel e Conte (2015) esclarecem que a procura de novos mercados é fundamental, para a solidificação da animação brasileira, muitos fatores ainda necessitam de ajustes, pesquisas e incentivo do estado.

Hoje, o mercado de produção e distribuição espelha as dificuldades na captação de recursos, centrando-se principalmente na iniciativa privada e independente. Existe uma precariedade de políticas públicas e a falta de apoio estatal engloba, inclusive, a distribuição dos filmes, motivo pelo qual muitos filmes ficaram fadados ao fracasso ou até o desconhecimento.

Conhecer a história dos desbravadores da animação brasileira é um permanente desafio para a consolidação da identidade desse gênero no país. É importante ressaltar que, existem poucas publicações sobre a história da animação brasileira. Além disso,

escasso interesse na conservação e restauração de filmes fundamentais para o desenrolar dessa história. Conhecer o sonho do Fábio Yamaji em criar uma Animateca, foi importante, pois será uma forma de levar essa história para outras gerações, e a do Fernando Gutiérrez em saber que sempre terá alguém que não se curvará às dificuldades, e sonhará sempre.

Ultrapassando todas as barreiras, a animação brasileira avança e é conhecida no mundo inteiro. Essa trajetória só foi possível porque alguns animadores heroicos, não desistiram de mostrar que era possível fazer cinema de animação no Brasil; além disso, as temáticas das animações e as formas de contar essas histórias, têm uma grande perspicácia de conversar com o mundo infantil e sua dimensão simbólica, não impedindo que os adultos adentrem esse mundo, o qual transcende a imaginação humana.

No Caderno 5 - Keyframes da Animação Brasileira, apresento uma linha do tempo citando alguns animadores, animações e momentos importantes para a História da Animação no Brasil.

TIPOS DE OBRAS

Curta metragem - até 30 min.

Média metragem - 30 a 70 min.

Longa metragem - a partir de 70 min.

Série animada - É a união de vários episódios de animação.

Web série - é uma série para ser exibida na internet, cada episódio possui de 2 a 11 minutos.

Propaganda/Banners - anúncio de um produto nos meios de comunicação.

Documentário - animação sobre uma pessoa ou fatos da realidade.

Vinheta - um curta para abertura e fechamento de vídeos, por exemplo: vinheta de canal da internet, de filmes, novelas, etc.

Videoarte - utilização de animações como forma de expressão artística.

Mapeamento digital - Produção de mapas de uma área específica.

Videoclipe - curta metragem que traduz visualmente uma música.

Gif (Graphics Interchange Format) - É um formato que compacta várias cenas de animação ou reais.

Game assets - Recursos para jogos, tanto na parte gráfica quanto sonora.

Cutscene - Cena de um jogo em que o jogador não tem controle.

App - Aplicativos para celular.

Técnico científico - Profissional formado em animação.

Edutainment - Produção de conteúdo educacional.

VR - Realidade Virtual.

PROFISSÕES

Produtor Executivo

Produtor

Coodenador de Produção

Produtor de Linha

Diretor

Roteirista

Supervisor de roteiro

Diretor de Arte

Diretor de Animação

Artistas de Storyboard

Supervisor de Storyboard

Supervisor de Animação

Animador de personagem

Animador de efeitos

Animador procedural

Programador

Supervisor de Arte

Supervisor de Layout

Artistas de cenário

Artistas de layout

Artistas de personagens / props
(objetos de contrarregragem)

Artistas de setup

Modeladores

Rigger

Artista de textura

Artista de iluminação

Artista de render

Escultor

Assistente de produção

Assistente de direção

Supervisor de pós

Finalizador

Desenhista de som

Diretor de Voz

Atores.

REFERÊNCIAS

ANIMA Mundi. Página inicial. Disponível em: <https://www.facebook.com/festivalanimamundi>. Acesso em: 15 set. 2019.

BENJAMIN, Walter. Obras escolhidas: magia e técnica, arte e política: ensaios sobre literatura, história e cultura. São Paulo: Brasiliense, 1985.

BRASIL. Lei n. 12.485, de 12 de setembro de 2011. Dispõe sobre a comunicação audiovisual de acesso condicionado; altera a Medida Provisória nº 2.228-1, de 6 de setembro de 2001, e as Leis nºs 11.437, de 28 de dezembro de 2006, 5.070, de 7 de julho de 1966, 8.977, de 6 de janeiro de 1995, e 9.472, de 16 de julho de 1997; e dá outras providências. Disponível em: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2011-2014/2011/lei/l12485.htm. Acesso em: 13 abr. 2020.

CARNEIRO, Gabriel; SILVA, Paulo Henrique (Org.). Animação brasileira: 100 filmes essenciais. Belo Horizonte ABRACCINE: abca: Letramento, 2018.

GALVÃO, Arnaldo. Associação Brasileira de Cinema de Animação (ABCA). In: CARNEIRO, Gabriel; SILVA, Paulo Henrique (Orgs.). Animação brasileira: 100 filmes essenciais. Belo Horizonte: ABRACCINE: abca: Letramento, 2018.

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

GUTIÉRREZ, Fernando Mourão. Animação em ato: voz, performance e a cena independente. 2019. Tese (Doutorado em Artes) - Instituto de Artes, Universidade de Brasília, Brasília, 2019.

GUTIÉRREZ, Fernando Mourão. Animação na tela da academia. [Entrevista concedida a] Serena Veloso. UnB Notícias, Brasília, out., 2017. Disponível em: <https://noticias.unb.br/117-pesquisa/1815-animacao-na-tela-da-academia>. Acesso em: 24 nov. 2019.

ISRAEL, Daniela; CONTE, Daniel. O Cinema de Animação Nacional: o trânsito entre experiências cinematográficas, séries de televisão e a expectativa dos consumidores brasileiros. Disponível em: <http://portalintercom.org.br/anais/nacional2015/resumos/R10-3342-1.pdf>. Acesso em: 05 jun. 2017.

MARÃO, Marcelo. Prefácio. In: MARCHETI, Ana Flávia. Trajetória do cinema de animação no Brasil. São Paulo: [s.n.], 2017.

NESTERIUK, Sérgio. Dramaturgia de série de animação. São Paulo: Sérgio Nesteriuk, 2011.

VYGOTSKY, Lev Semyonovich. El arte e la imaginación en la infancia. Madrid: Akal, 1982.



EXPERIÊNCIA DE VIDA. UM ALERTA/ ANIMA BARRETO, 2014



PROF!

BORA

ANIMAR?

KEYFRAMES DA
ANIMAÇÃO BRASILEIRA

MARIA DE LOURDES SOUSA FABRO

5

O Brasil produz animações desde o início do século XX. No cinema de animação, o sonho e a realidade são transformados em fantasia, um mergulho em ilusões. O clima de imagens possíveis e impossíveis são vividos pelos espectadores, às vezes com maior complexidade que o próprio cinema.

A magia do cinema de animação, atrai crianças, adolescentes e adultos, os quais se deleitam ao assistir animações. Nesse mundo de rápidas transformações, a animação está em cada geração, nos desenhos animados da TV aberta, nos canais por assinatura, no filme do cinema, na propaganda da TV, num aplicativo, em jogos digitais mais diversos, na arte digital, etc.

A história da animação desvela como são criadas e produzidas, quem são as pessoas por trás das narrativas, quais são as técnicas utilizadas, e como mudaram as formas de exibição através dos tempos.

E sobre a animação brasileira o que sabemos? Marcelo Marão defende “é fundamental sabermos de onde viemos e quem percorreu essa trajetória” (2017, p. 12).

Apesar do cinema de animação ter a paternidade na França, foi nos Estados Unidos que se desenvolveu a indústria da animação para atender a paixão do público. E no Brasil como aconteceu a produção de animações?

O Caderno 5 - Keyframes da Animação Brasileira apresenta um formato sanfona. Seu início é na página 55 indicando que para a esquerda você verá keyframes do século XX, e para a direita keyframes do século XXI. Ele foi pensado nesse formato para facilitar a sua interação professor (a) com seus alunos.

Filmes/Antônio Moreno/Stil. 1974. (5 min. 47 seg.) Publicado por Antônio Moreno. 2016. Disponível em: <https://vimeo.com/174473992>. Acesso em: 06 mar. 2018.

SINFONIA Amazônica. Direção e Produção: Anélio Latini Filho, 1953. Publicado por História do Cinema Brasileiro. 1 vídeo (61min). Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=zJ3R0syPni0>. Acesso em: 01 fev. 2018.

TUOTO, Arthur. Ballet de Lissajous. CARNEIRO, Gabriel; SILVA, Paulo Henrique (Orgs.). Animação brasileira: 100 filmes essenciais. Belo Horizonte ABRACCINE: abca: Letramento, 2018.

TV BRASIL. Luz, anima, ação! obra faz retrospectiva da animação brasileira. Cine Nacional. 2018. Disponível em: <https://tvbrasil.ebc.com.br/cine-nacional/2018/08/luz-anima-acao>. Acesso em: 17 abr. 2018.

UNIVESP. Lições de animação: animação no Brasil. Produção: UNIVESP TV. São Paulo: UNIVESP TV, 2018. 1 vídeo (51min36s). Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=WqklB6oln7k>. Acesso em: 22 de fev. 2020.

WERNECK, Daniel. Piconzé. In: CARNEIRO, Gabriel; SILVA, Paulo Henrique (Orgs.). Animação brasileira: 100 filmes

essenciais. Belo Horizonte: ABRACCINE: abca: Letramento, 2018.

YPE Nakashima: Documentário 1/7. Produção executiva: Itsuo Nakashima e Hélio Ishii. Direção: Hélio Ishii. 2009. 1 vídeo (50min). Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=-dzyOxt_gVE&list=PLE4FFCB3D13BCF81B&index=1. Acesso em: 08 jan. 2019.

CARNEIRO, Gabriel; SILVA, Paulo Henrique (Orgs.). Animação brasileira: 100 filmes essenciais. Belo Horizonte ABRACCINE: abca: Letramento, 2018.

MORENO, Antônio. A experiência brasileira no cinema de animação. Rio de Janeiro: Artenova, 1978.

MUNDO DAS MARCAS. Homenzinho azul cotonetes. Disponível em: <http://mundodasmarcas.blogspot.com/2008/01/homenzinho-azul-cottonete.html>. Acesso em: 20 dez. 2019.

MUSEU DA VIDA. Biblioteca: vídeos para crianças e jovens. Disponível em: <http://museudavida.fiocruz.br/nostrilhosdaciencia/criancas-e-jovens/>. Acesso em: 23 jan. 2020.

O ÁTOMO brincalhão. Direção e Produção: Roberto Miller. Publicado por Eliete Rossi. 2017. 1 vídeo (5min53s). Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=7FFgPKGIXbM>. Acesso em: 20 abr. 2017.

PEZZOTTI, Renato. De olho no inverno, Pernambucanas resgata comercial dos anos 1960. UOL. 2019. Disponível em: <https://economia.uol.com.br/noticias/redacao/2019/05/31/de-olho-no-inverno-pernambucanas-resgata-comercial-dos-anos-1960.htm>. Acesso em 16 dez. 2019.

PICONZÉ. Direção: Yppe Nakashima. Produção: Produções Cinematográficas Telstar. Poster. Publicado em Adoro Cinema. 17 nov. 2015. (75 min.) Disponível em: <http://www.adorocinema.com/filmes/filme-242899/fotos/detalhe/?cmediafile=21258562>. Acesso em: 27 jul. 2017.

POLETI. Cassiopéia, por Clóvis Vieira. História do cinema de animação no Brasil. 1996. Disponível em: <http://projetos-cinema.blogspot.com/2010/11/1996-cassiopeia-por-clovis-vieira.html>. Acesso em: 05 jan. 2019.

PORTA CURTAS. Estrela de oito pontas. 2015. Disponível em: http://portacurtas.org.br/filme/?name=estrela_de_oito_pontas. Acesso em: 12 jan. 2020.

PORTA CURTAS. The MASP Movie: o filme do MASP. Disponível em: http://portacurtas.org.br/filme/?name=the_masp_movie_o_filme_do_masp. Acesso em: 26 jan. 2020.

PROPAGANDAS HISTÓRICAS. Barata Rodox. 1971. Publicado por Propagandas Históricas.com. 12 ago. 2013. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=GaMcRv2x6-o>. Acesso em: 09 set. 2017.

REFLEXOS. Direção: Antônio Moreno e Stil. Produção: Lente

Acesso em: 20 ago. 2020.

GARRÓZ, Fernando Ferreira. A inserção do design moderno nos letreiros dos filmes brasileiros. Outros designers, outros letreiros dos anos 1960 (continuação) os letreiros de animadores. Franca, SP. 14 ago. 2020. Facebook: Fernando Ferreira Garróz. Disponível em: <https://www.facebook.com/profile.php?id=100009439682506>. Acesso em: 20 ago. 2020.

GARRÓZ, Fernando Ferreira. Um cinema de animação ao alcance: a animação direta como alternativa de produção no Brasil dos anos 1950 e 1960. In: Leite, Sávio. (Org.). Diversidade na animação brasileira. Goiânia: MMarte, 2018.

H2O. Direção: Guy Lebrum. Produção: INCE - Instituto Nacional de Cinema Educativo. 1962. (5 min. 33 seg.) Cinemateca Brasileira. Banco de Conteúdos Culturais. Disponível Em: <http://www.bcc.org.br/filmes/443429>. Acesso em: 15 jan. 2017.

ÍCARO e o Labirinto. Direção: Antônio Moreno. Produção: Lente Filmes/Antônio Moreno. 1975. (7 min. 16 seg.) Publicado por Antônio Moreno. 2018. Disponível em: <https://vimeo.com/174473992>. Acesso em: 06 mar. 2019.

IMDb. Os Trapalhões no rabo do foguete. Full Cast & Crew. 1986. Disponível em: <https://www.imdb.com/title/tt0139661/>

fullcredits. Acesso em: 03 jan. 2020.

INFLAÇÃO. Jorge Bastos. Produção: INCE - Instituto Nacional de Cinema Educativo. 1966. (9 min.) Publicado por Cinemateca Brasileira. Banco de Conteúdos Culturais. Disponível em: <http://www.bcc.org.br/filmes/443466>. Acesso em: 15 jan. 2017.

LUIZ SÁ CURTA. Direção e Produção: Roberto Machado Junior. Postado por: Canal Aiupa. 1975. 1 vídeo (9min55s). Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=RT8wsmmikls>. Acesso em: 23 set. 2015.

MACACO FEIO MACACO BONITO. Luis Seel e João Stamato. Publicado no canal Cancioneiros. 1929. 1 vídeo (58s). Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=uCDthn9znfc>. Acesso em: 23 set. 2015.

MARCHETTI, Ana Flávia. Trajetória do cinema de animação no Brasil. São Paulo: Independente, 2017.

MEOW! Direção e Produção Marcos Magalhães. Vimeo. Publicado por Marcos Magalhães. 1981. 1 vídeo (8min10s). Disponível em: <https://vimeo.com/29268179>. Acesso em: 13 out. 2017.

MILANI, Robledo. Rocky & Hudson: os caubóis gays. In:

CLOVIS Vieira. Curso de produção e animação de imagem digital em 3D. Facebook. Publicado por Clovis Vieira. 03 abr. 2011. Disponível em: https://web.facebook.com/ClovisVieira3D/photos/?ref=page_internal. Acesso em: 15 jul. 2017.

COMERCIAL Extrato de Tomate Elefante - Fim dos anos 60. Publicada por Arquivos 1000. 2013. 1 vídeo (53s). Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=3VCsHrNe3OE>. Acesso em: 23 set. 2017.

COMERCIAL Tortugueta "Estúpida".1997. 1 vídeo (30 seg.). Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=jeUD7J2cq6w>. Acesso em: 09 fev. 2019.

DRAGÃOZINHO Manso: Jonjôca. Direção: Humberto Mauro. Produção: INCE - Instituto Nacional de Cinema Educativo. 1942. (25 min. 37 seg.) Publicado por Cinemateca Brasileira. Banco de Conteúdos Culturais. Disponível em: <http://www.bcc.org.br/filmes/443318>. Acesso em: 15 jan. 2017.

FASSONI, Orlando L. Um desenho animado brasileiro, longo. São Paulo: Folha de São Paulo, 1971.

FRIVOLITÁ. Direção: Luis Seel. Trailer Dia da Animação.1930. 1 vídeo (41s). Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=mfmBu7tjA3U>. Acesso em: 20 mar. 2016.

GARCIA, Roosevelt. Os maus exemplos do Sujismundo: o personagem criado para uma campanha do governo caiu no gosto popular. Veja São Paulo. 2018. Disponível em: <https://veja.abril.com.br/blog/memoria/os-maus-exemplos-do-sujismundo/>. Acesso em: 08 ago. 2020.

GARRÓZ, Fernando Ferreira. A Inserção do design moderno nos letreiros dos filmes brasileiros - Parte 2. A Inserção do vocabulário moderno nos letreiros nacionais. Franca, SP. 29 jul. 2020. Facebook: Fernando Ferreira Garróz. Disponível em: <https://www.facebook.com/profile.php?id=100009439682506>. Acesso em: 20 ago. 2020.

GARRÓZ, Fernando Ferreira. A inserção do design moderno nos letreiros dos filmes brasileiros - Parte 4. Roberto Miller e o letreiro como uma interpretação da narrativa. Franca, SP. 03 ago. 2020. Facebook: Fernando Ferreira Garróz. Disponível em: <https://www.facebook.com/profile.php?id=100009439682506>. Acesso em: 20 ago. 2020.

GARRÓZ, Fernando Ferreira. A inserção do design moderno nos letreiros dos filmes brasileiros. Roberto Miller e o letreiro como uma interpretação da narrativa. Franca, SP. 04 ago. 2020. Facebook: Fernando Ferreira Garróz. Disponível em: <https://www.facebook.com/profile.php?id=100009439682506>.

gov.br/ccivil_03/decreto/1990-1994/D0575.htm. Acesso em: 03 ago. 2019.

CARNEIRO, Gabriel; SILVA, Paulo Henrique (Orgs.). Animação brasileira: 100 filmes essenciais. Belo Horizonte ABRACCINE: abca: Letramento, 2018.

CARVALHAL, Fernanda Caraline de A. Instituto Nacional de Cinema Educativo: da história escrita a história contada – um novo olhar. MNEMOCINE. 2009. Disponível em: <http://www.mnemocine.com.br/index.php/cinema-categoria/25-historia-no-cinema-historia-do-cinema/113-fernanda-caraline-de-a-carvalhal>. Acesso em: 15 nov. 2019.

CAVANI, Júlio. As aventuras da Turma da Mônica. In: CARNEIRO, Gabriel; SILVA, Paulo Henrique (Orgs.). Animação brasileira: 100 filmes essenciais. Belo Horizonte ABRACCINE: abca: Letramento, 2018.

CINEMATECA BRASILEIRA. Banco de conteúdos culturais: fantasmagorias. Disponível em: <http://www.bcc.gov.br/fotos/galeria/017482>. Acesso em: 12 jan. 2020.

CINEMATECA BRASILEIRA. Banco de conteúdos culturais: H2O. Direção: Guy Lebrum. Produção: INCE – Instituto Nacional de Cinema Educativo. 1962. 1 VÍDEO (5min33s). Disponível em:

<http://www.bcc.org.br/filmes/443429>. Acesso em: 15 jan. 2017.

CINEMATECA BRASILEIRA. Banco de conteúdos culturais: Inflação. DIREÇÃO: Jorge Bastos. Produção: Flávio Tambellini. 1966. 1 vídeo (9min). Disponível em: <http://www.bcc.org.br/filmes/443466>. Acesso em: 15 jan. 2017.

CINEMATECA BRASILEIRA. Banco de conteúdos culturais: O dragãozinho manso: Jonjôca. Direção: Humberto Mauro. Produção: INCE – Instituto Nacional de Cinema Educativo. 1942. 1 vídeo (25min37s). Disponível em: <http://www.bcc.org.br/filmes/443318>. Acesso em: 15 jan. 2017.

CINEMATECA Brasileira. Filmografia Macaco Feio Macaco Bonito. Direção: Luiz Seel. Produção: Seel-Thomas Filme. Brasil. 1929. Disponível em: <http://bases.cinemateca.gov.br/cgi-bin/wxis.exe/iah/?IsisScript=iah/iah.xis&base=FILMOGRAFIA&lang=p&nextAction=lnk&exprSearch=ID=005166&format=detailed.pft>. Acesso em: 23 set. 2015.

CINEMATECA BRASILEIRA. Macaco feio macaco bonito. Disponível em: <http://bases.cinemateca.gov.br/cgi-bin/wxis.exe/iah/?IsisScript=iah/p&nextAction=lnk&exprSearch=ID=005166&format=detailed.pft>. Acesso em: 23 set. 2015.

A PRINCESA e o Robô. Direção Mauricio de Sousa. Produção: Mauricio de Sousa Produções. Publicado pela Turma da Mônica. 1984. 1 vídeo (93 min). Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=Wyz1OnqAaJg>. Acesso em: 21 jun. 2019.

ABSTRAÇÕES – Estudo 1. Produção e Direção: Rubens Francisco Lucchetti e Bassano Vaccarini. Centro Experimental de Cinema de Ribeirão Preto. 1960. (3 min. 32 seg.). Publicado por Márcio Emilio Zago. 01 fev. 2016. Disponível em: encurtador.com.br/tOP35. Acesso em: 16 mar. 2018.

ADORO CINEMA. Anélio Latini. Disponível em: <http://www.adorocinema.com/personalidades/personalidade-644810/>. Acesso em: 01 fev. 2018.

ADOROCINEMA. Piconzé. Disponível em: <http://www.adorocinema.com/filmes/filme-242899/fotos/detalhe/?cmediafile=21258562>. Acesso em: 27 jul. 2017.

ALFABETO Animado. Guy Lebrum. Produção: INCE - Instituto Nacional de Cinema Educativo. 1962. (5 min. 06 seg.) Publicado por Cinemateca Brasileira. Banco de Conteúdos Culturais. Disponível em: <http://www.bcc.org.br/filmes/443468>. Acesso em: 15 jan. 2017.

ALMEIDA, Anna Thereza de. Mauricio de Sousa fala sobre os 50

anos da Mônica. Guia da Semana. 2013. Disponível em: <https://www.guiadasemana.com.br/arte/noticia/mauricio-de-sousa-fala-sobre-os-50-anos-da-monica>. Acesso em: 04 dez. 2019.

ANIMA Mundi. Disponível em: <https://www.facebook.com/festivalanimamundi>. Acesso em: 15 set. 2019.

BRASILANIMA. Vídeo arquivo sobre animadores brasileiros: Álvaro Henrique Gonçalves. Brasil Anima. 2013. Disponível em: <http://brasilanima.blogspot.com/2013/04/alvaro-henrique-goncalves.html>. Acesso: 25 jan. 2019.

BRASILANIMA. Vídeo arquivo sobre animadores brasileiros: Luis Seel. Brasil Anima. 2011. Disponível em: <http://brasilanima.blogspot.com/2011/08/macaco-feio-macaco-bonito.html>. Acesso em: 30 abr. 2016.

BRASILANIMA. Vídeo arquivo sobre animadores brasileiros: Pedro Ernesto Stilpen, o Still. Brasil Anima. 2011. Disponível em: <http://brasilanima.blogspot.com/2011/08/pedro-ernesto-stilpen.html>. Acesso em: 12 abr. 2016.

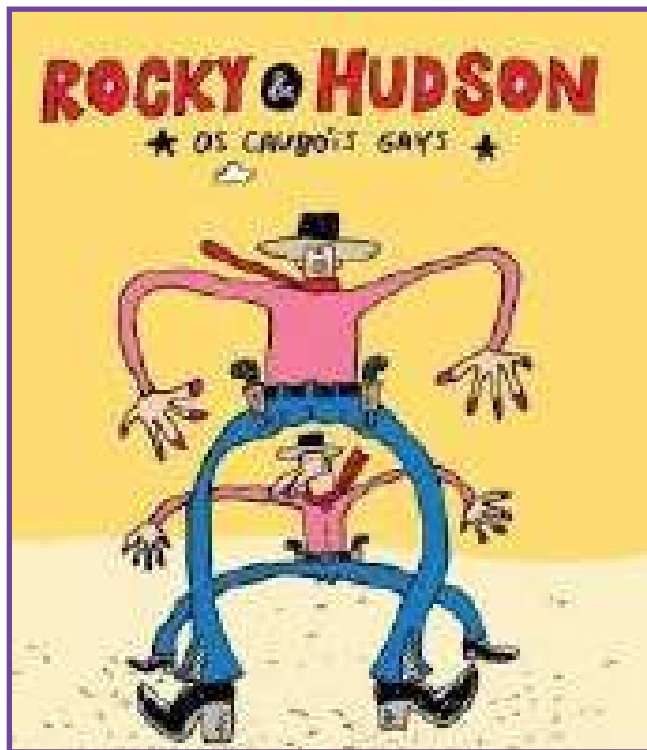
BRASIL. Decreto Nº 575, de 23 de Junho de 1992. Dispõe sobre a transferência de bens, haveres e contencioso judicial da EMBRAFILME - Distribuidora de Filmes S.A., em liquidação, e dá outras providências. Disponível em: <http://www.planalto>.



Comercial Tortuguitas “Estúpida!”
1997, produzido pela F/Nazca.



Cassiopeia, Clovis Vieira, primeiro longa-metragem
100% digital, totalmente feito em PCs 486. Com
problemas para conseguir janela de exibição em 1995, a
animação só foi lançada em 1996. A polêmica é que, Toy
Story da Pixar/Disney foi exibida em 1995, no entanto,
foram utilizados modelos de argila para a construção
dos bonecos, os quais, depois foram digitalizados.



Rocky & Hudson: Os Caubóis Gays, Otto Guerra, 1994 longa-metragem.



Ratinho, Castelo Rá-Tim-Bum, Marcos Magalhães, 1994.

Fim da Embrafilme, Decreto nº 575, 23 junho
1992, a produção de cinema – e de animação –
cai no início da nova década.



Festival Internacional de Animação do Brasil - Anima Mundi ,
1993, idealizado por Aida Queiroz, Cesar Coelho, Lea Zagury e
Marcos Magalhães. É o segundo maior Festival de Animações
do mundo.



A Porta, Vinícius de Moraes, Poesias animadas, Kiko Mistrorigo e Célia Catunda (TV Pinguim), 1994. Série exibida na TV Cultura.



Novela de Otto Guerra, 1992. O curta é uma sátira às telenovelas.



Os Urbanóides, Cao Hamburger, 1991, série infantil em stop motion.



Glub-Glub, programa infantil, produzido e exibido pela TV Cultura, 1991-1999. A emissora possuía uma equipe fixa de animadores para os quadros.

The image features a solid purple background. A film strip graphic, rendered in a darker shade of purple, winds across the frame from the top left towards the bottom right. The film strip has white sprocket holes along its edges. In the center of the image, the year "1990" is written in a large, white, rounded, sans-serif font.

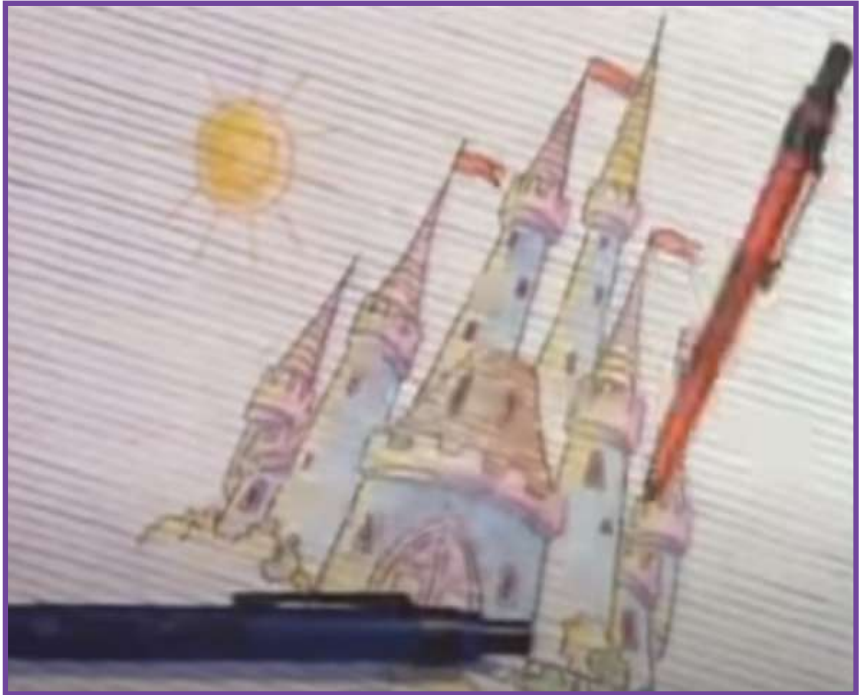
1990



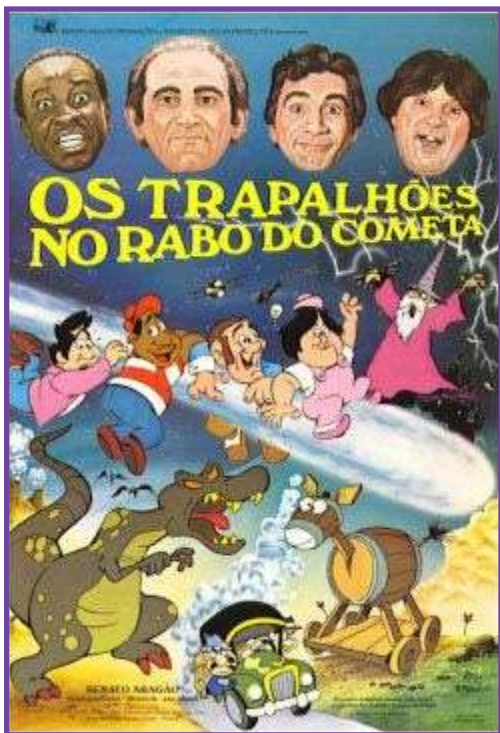
Frankstein Punk, Eliana Fonseca e Cao Hamburger, 1986, curta-metragem.



The MASP Movie – o filme do MASP, Salvador Messina, Sylvio Pinheiro, Hamilton Zini Junior, 1986, curta-metragem.



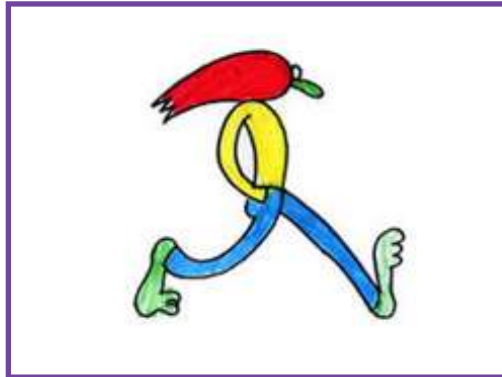
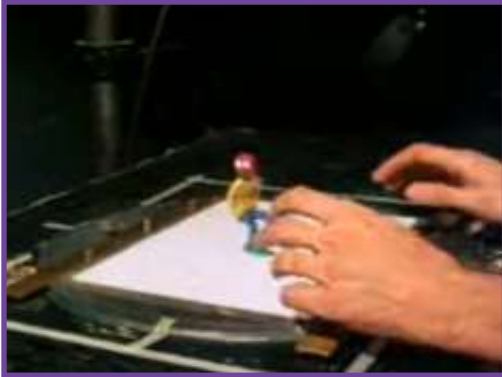
Comercial da Faber-Castell, música Aquarela do Toquinho, produzido pela Start Anima. Uma nova versão é criada em 1985.



Os Trapalhões no rabo do cometa, Maurício de Sousa Produções, 1986, Longa-metragem.



Boi Aruá, Chico Liberato, 1984, Longa-metragem.



Animando, Marcos Magalhães, 1983.



Estrela de Oito Pontas, Fernando Diniz, 1983, Coordenação Marcos Magalhães.

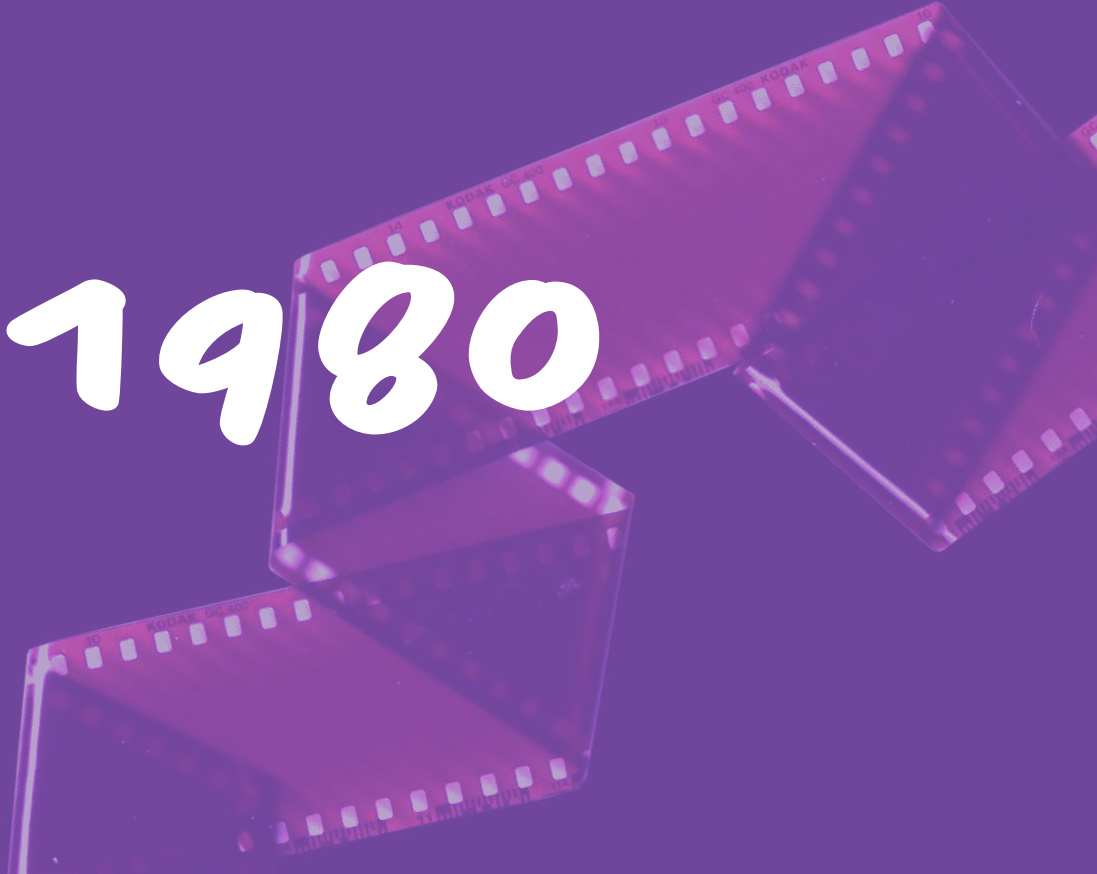


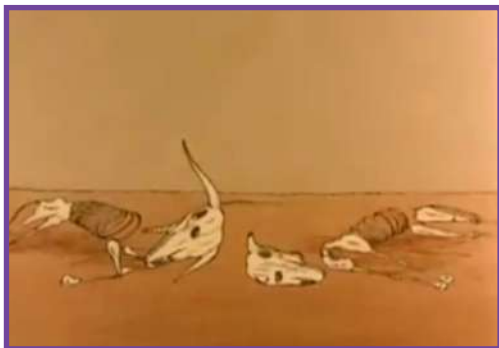
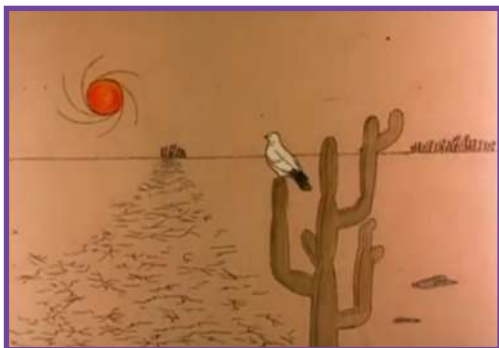
As aventuras da Turma da Mônica, Mauricio de Sousa, 1982. Longa-metragem.



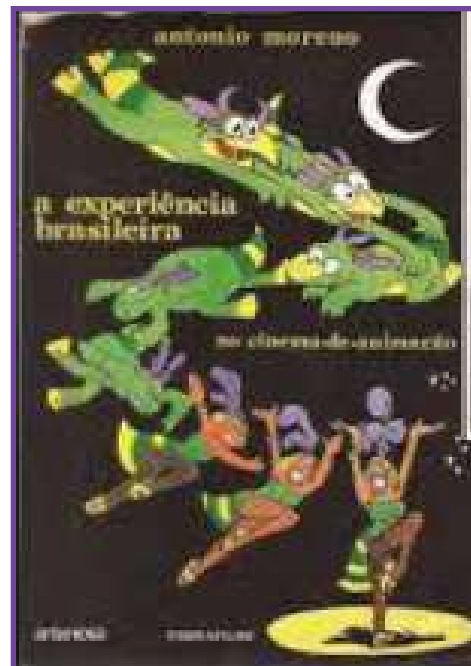
Meow! Marcos Magalhães, 1981.

1980





A saga da Asa Branca de Lula Gonzaga, 1979. A letra da canção Asa Branca vira uma animação.



A Experiência Brasileira no Cinema de Animação, Antônio Moreno, 1978, o primeiro livro publicado sobre a história da animação brasileira.



Comercial da Johnson & Johnson, conhecido como o Homenzinho Azul, 1978, foi criado em 1978, por Edmar Salles, animado por Walbercy Ribas.



Comerciais da Sharp, Walbercy Ribas, 1976.

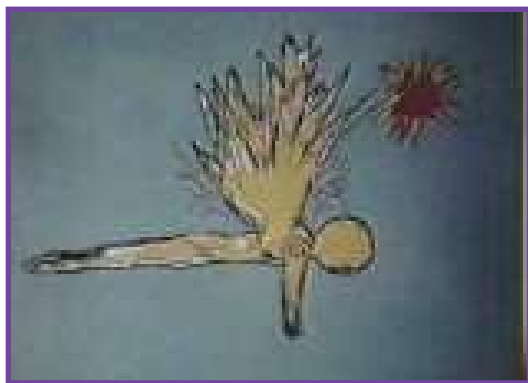


O Natal da Turma da Mônica,
Maurício de Sousa, 1976.

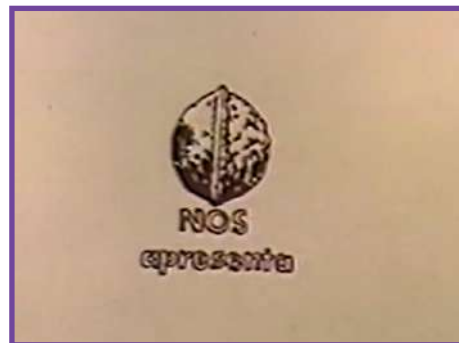


Comercial da Clayton, Daniel Messias Cinema de
Animação Ltda, 1975.

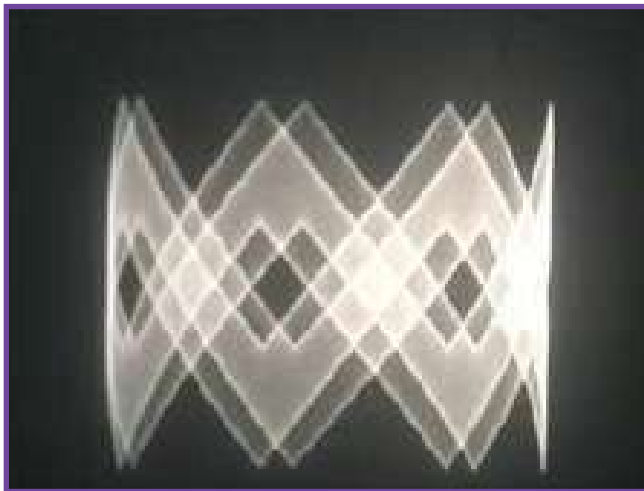
**NCA – Núcleo de Cinema de Animação
de Campinas, 1975, fundado por Wilson
Lazzaretti e Mauricio Squarizzi**



Ícaro e o Labirinto, Antônio Moreno, 1975



Com o fim do grupo Fotograma em 1974, Stil, Moreno e José Rubens Siqueira, fundam o grupo NOS.



Ballet de Lissajous, 1973, o animador José Mário Perrot, em parceria com o engenheiro Aluizio Arceta, produziu, primeira animação brasileira com computador.



Em 1972, o imigrante japonês Yppe Nakashima, realizou o que é considerado o primeiro longa-metragem colorido de animação brasileiro, juntamente com Sylvio Renoldi (edição) e João Luiz de Araújo (produtor)



Presente de Natal, Álvaro Henrique Gonçalves, 1971, 2º Longa-metragem em animação do Brasil, o 1º colorido, o filme se perdeu (o único registro são essas imagens da Folha de São Paulo de 22 de abril de 1971).



Barata da Rodox, comercial da Rodox, Walbercy Ribas, 1971.

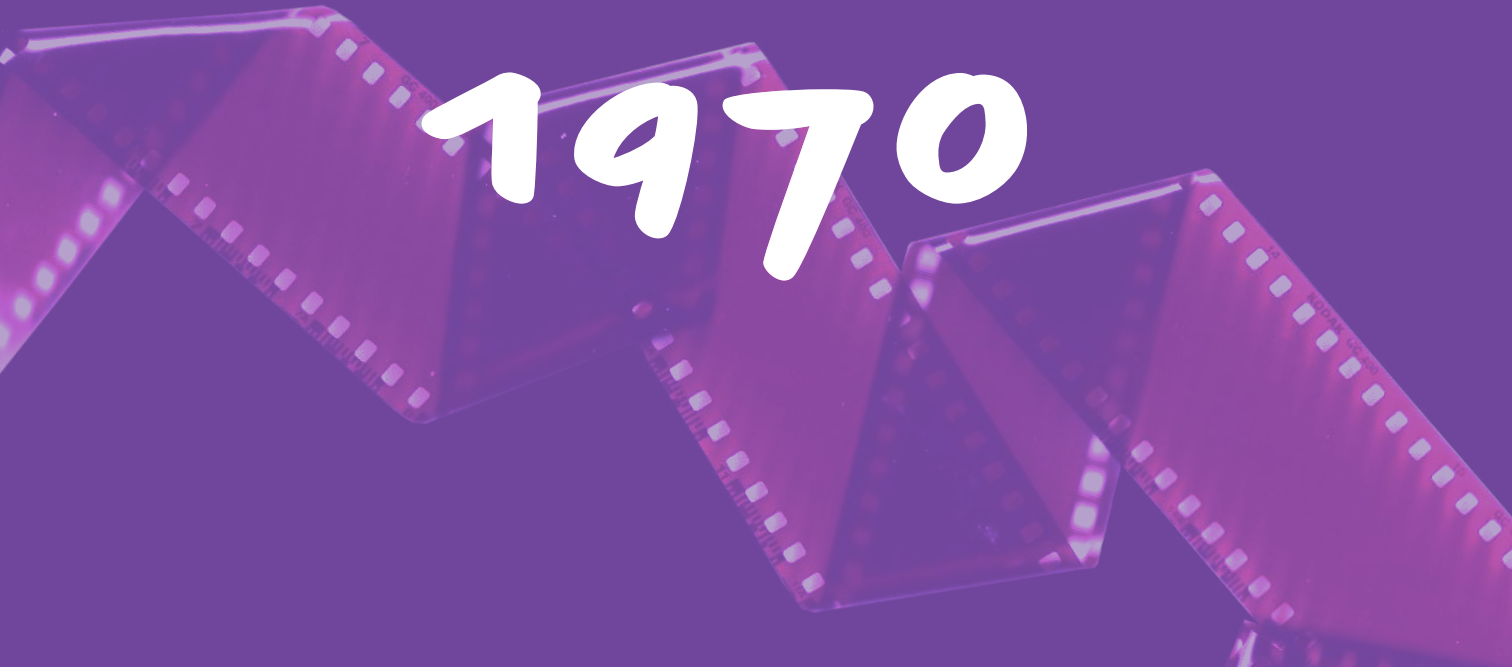


Comercial da Sadia, o personagem foi criado por Francesc Petit, Washington Olivetto animado por, Daniel Messias Stúdios, 1971.



Sujismundo, criado por Ruy Perotti, Campanha do Serviço Especial de Saúde, o personagem volta em 1970 e faz grande sucesso com as crianças.

1970





Batuque, 1969, Pedro Ernesto Stilpen o Stil, desenho em papel de embrulho.



Panca de valente, 1968, filme dirigido por Sérgio Person, os créditos são animados por Yype Nakashima.



O santo milagroso, 1966, filme com direção de Carlos Coimbra, os créditos foram animados por Ely Barbosa.



Alfabeto Animado,
série com 6 episódios,
INCE, 1966.



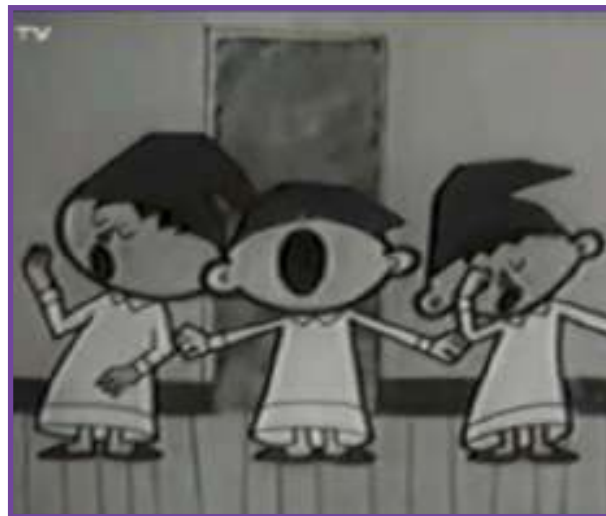
Inflação, Jorge
Bastos, 1966.



H_2O , INCE, direção de Guy Lebrun, 1963.



Propaganda O frio, Casa Pernambucanas, Guy Lebrun, 1962. Ganha nova versão na comemoração de 100 anos da empresa em 2008.

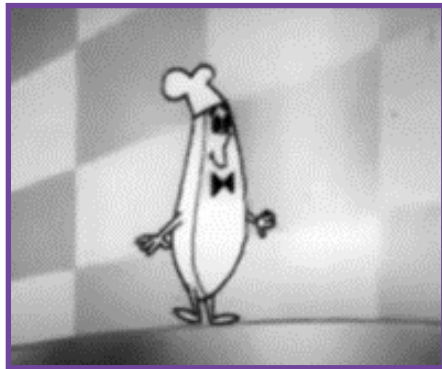
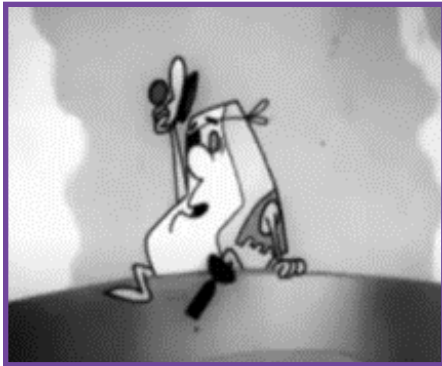


Cobertores Parahyba, Lynx Film, 1961.

Em 1965, no MASP (Museu de Arte de São Paulo), é realizado o “I Festival Internacional de Cinema de Animação no Brasil”.

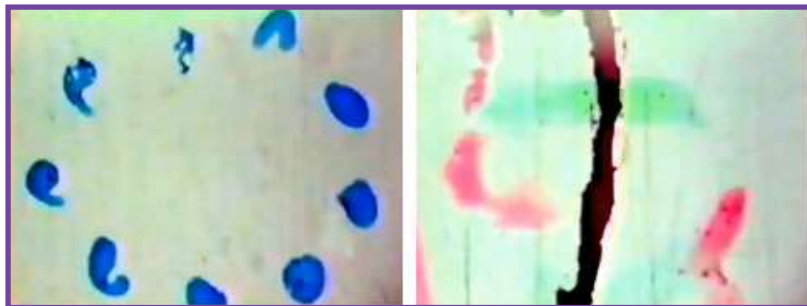


O átomo brincalhão, Roberto Miller, 1961-1964, animação direto na película.



Arroz Brejeiro, Guy Lebrun, 1960

**Centro Experimental de Cinema de Animação
em Ribeirão Preto, 1960, idealizado por Rubens
Francisco Lucchetti e Bassano Vaccarini.**



ABSTRAÇÕES - Estudo 1. Produção e Direção: Rubens
Francisco Lucchetti e Bassano Vaccarini. Centro
Experimental de Cinema de Ribeirão Preto. 1960.

The image features a solid purple background. A white, stylized film strip graphic is draped across the scene, forming a series of peaks and valleys. The film strip has perforations along its edges. In the center of the image, the year "1960" is written in a large, white, rounded, sans-serif font.

1960



Papa-Papo, Ypê Nakashima, 1959 a 1963, série com 12 episódios. No documentário Ypê Nakashima, dirigido por Itsuo Nakashima e Hélio Ishii, segundo seu filho Itsuo nunca exibidos comercialmente.



Esse milhão é meu, 1958, filme da Atlântida. Os créditos são uma animação criada por M. Dusek.

“SINFONIA AMAZONICA”, primeiro desenho animado brasileiro, é lançado esta semana no Ritz São João. Deve-se esta proeza, que nos Estados Unidos é geralmente realizada por uma “equipe” de desenhistas, a uma única pessoa, Anelio Latini Filho, que gastou vários anos nesse trabalho e elaborou milhares de desenhos. A fita se inspira em temas do folclore nacional.

FINALMENTE
O 1º DESUENO
ANIMADO BRASILEIRO
EM INDUSTRIALIZACAO

MUSICA, ALEGRIA,
LIRISMO!

Ocupa o ecran
"JABUTI" EM SOLO
DE FLAUTA POR
UM DOS HEROIS
DO FILME!

LITON
EXIBICAO
APROVADA

**SINFONIA
AMAZONICA**

ANELIO LATINI FILHO
PROGRAMA
LIVRE

HOJE 5:30
RITZ
TROPICAL

REALTO
GEONIA
IMPERIAL

PIZZA
L'ORNI





Sinfonia Amazônica, Anélio Latini Filho, 1953. 1º Longa-metragem animado do Brasil

The image features a solid purple background. A white film strip graphic is arranged in a zig-zag pattern across the frame. The film strip has sprocket holes and the text "KODAK SAFETY FILM" is visible on it. In the center of the image, the year "1950" is written in a large, white, rounded, sans-serif font.

1950



Dragãozinho Manso: Jonjóca,
Humberto Mauro, 1942.

The image features a solid purple background. A film strip graphic, rendered in a darker shade of purple, winds across the frame from the top left towards the bottom right. The film strip has sprocket holes visible along its edges. In the center of the image, the year "1940" is written in a large, white, rounded, sans-serif font.

1940



Instituto Nacional de Cinema Educativo – INCE, é fundado em 13 de janeiro de 1937, Lei nº 378, artigo 40. Com objetivo de criar filmes educativos, distribuição de filmes, cadastro de estabelecimentos, filmoteca, discoteca e a conservação de filmes.



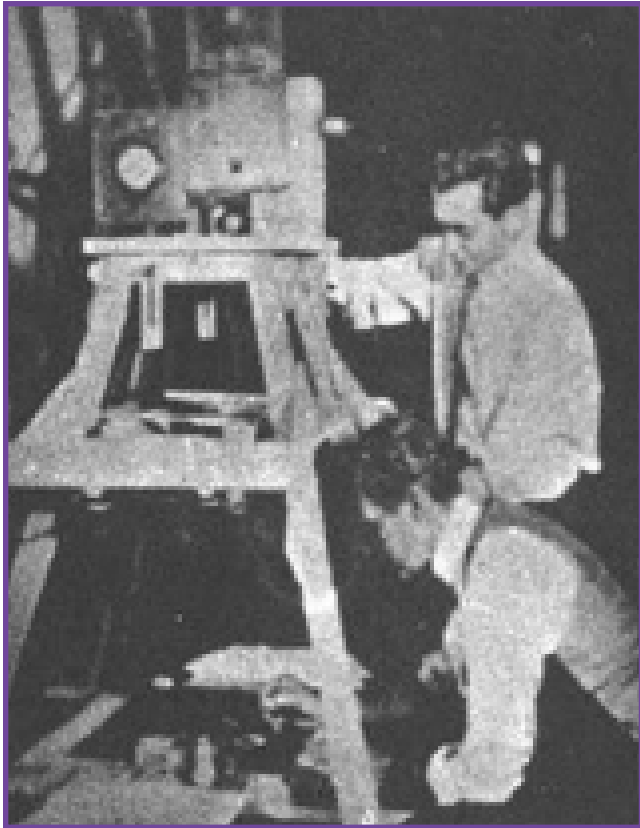
As Aventuras de Virgulino, Luiz Sá, 1939.



Fruvolitá, Luis Seel 1930.

The image features a solid purple background. A white, stylized film strip graphic is draped across the frame, forming a series of peaks and valleys. The film strip has perforations along its edges. In the center of the image, the year "1930" is written in a large, white, rounded, sans-serif font.

1930



Luis Seel e João Stamato fotografando os desenhos.



Macaco feio ... macaco bonito, Luis Seel 1929.

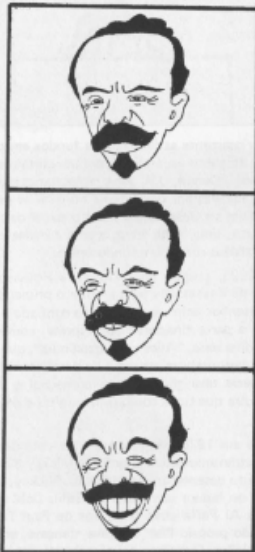
The image features a solid purple background. A white, stylized film strip graphic is positioned diagonally from the top right towards the bottom left. The film strip has a perforated edge and is shown in a looped, three-dimensional perspective. In the center of the film strip, the year "1920" is written in a large, white, bold, sans-serif font.

1920

As novidades no écran

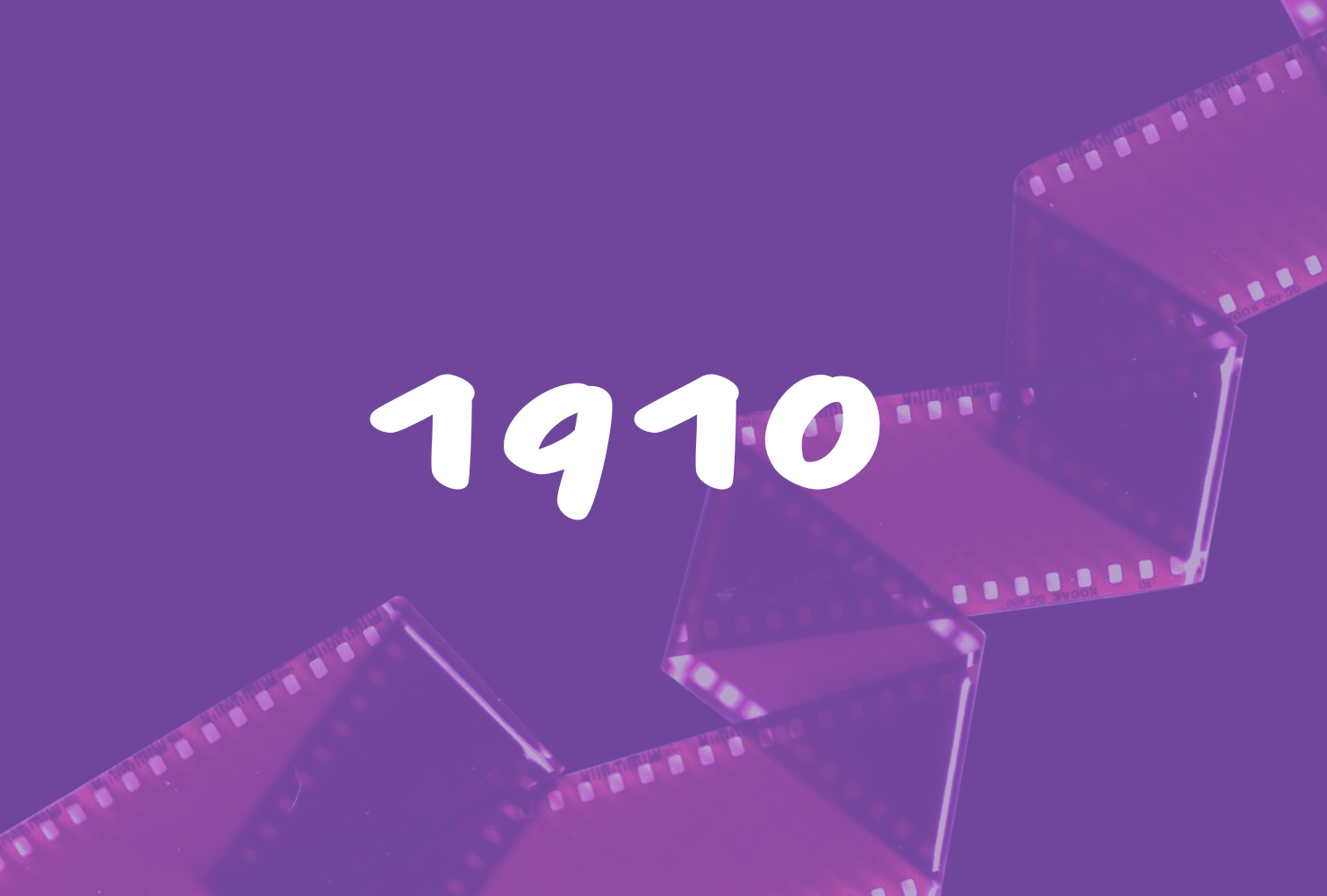
A caricatura cinematographica

A caricatura animada em cinematographia só agora começa a ser explorada, mais ou menos systematicamente pelos americanos. Aliás, as melhores no genero tem sido produzidas pelos "dankers". As primeiras, sã



O Kaiser, Seth, 1917, 1º curta de animação do Brasil.

1910



NAVEGUE PELOS ANOS DE
ACORDO COM CADA SÉCULO



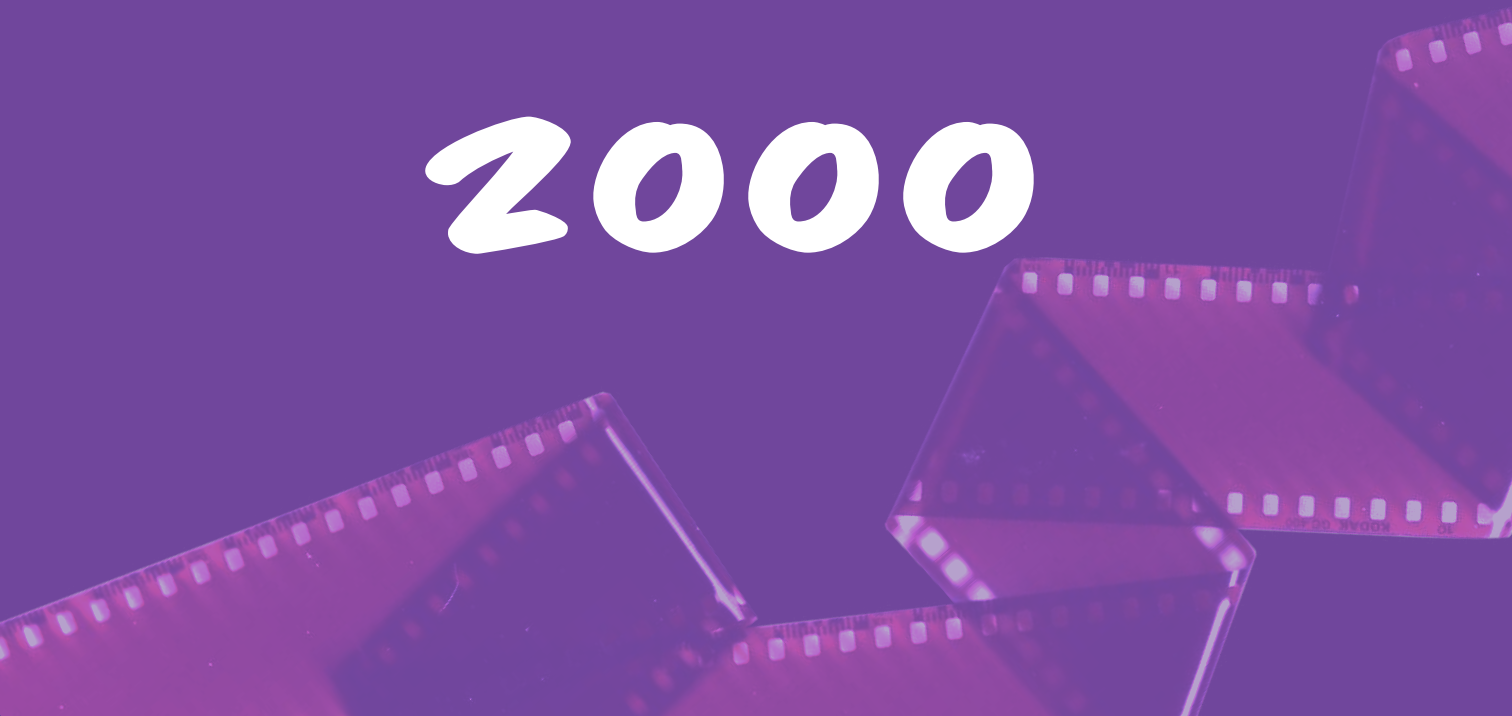
SÉCULO
XX



SÉCULO
XXI



2000





1500 (2000)



Comercial da Brahma – Tartaruga, 2001,
produzido pela F/Nazca

NCA – Núcleo de Cinema de Animação de Campinas, 1975, idealizado por Wilson Lazzaretti e Mauricio Squarizzi, Desenvolvem oficinas de animação nas escolas e produzem filmes de animação para a sala de aula, além de realizar pesquisas e produção de técnicas de animação.



O Grilo Feliz, Walbercy Ribas, 2001, 1º filme animação brasileira a ser exibido nos Estados Unidos e em mais de 60 países.



Abertura da novela O Beijo do Vampiro, 2002.



O Lobisomem e o
Coronel, Ítalo Cajueiro,
2002, curta.

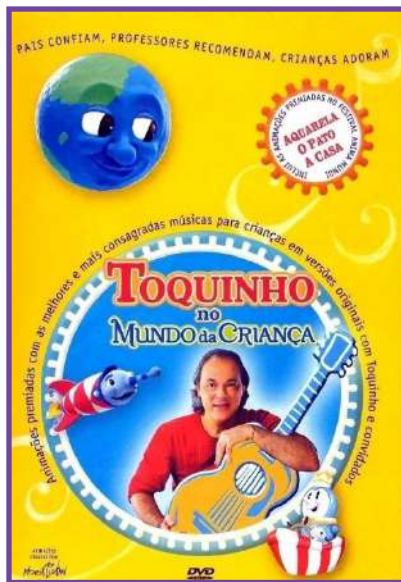


Em 2003, é criada a ABCA:
Associação Brasileira
do Cinema de Animação.

2003 Brasil passa a fazer
parte do “Dia Internacional
da Animação”, evento
realizado em diversos países
em 28 de outubro.



Videoclip da música Segredos,
Frejat, produzido pela
Consequência, 2002



DVD Toquinho no Mundo da Criança, 2003. Sete músicas foram animadas por Andrés Lieban e Carla Schneider: Aquarela, O Pato, O Caderno, Errar é Humano, A Bicicleta, Mundo da Criança e A Casa, produzido pela 2D Lab e Delta.

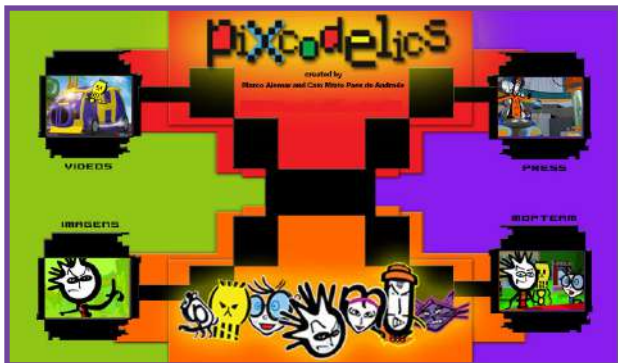


A Lasanha Assassina, Ale McHaddo, 2002, curta.

2004, a Fundação Padre Anchieta, mantenedora da TV Cultura, inaugura a TV Rá-Tim-Bum, primeiro canal infantil brasileiro e também primeiro canal a cabo com programação 100% nacional.



CineGibi, Maurício de Sousa, 2004, longa-metragem, a Maurício de Sousa Produções, realiza o CineGibi 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9.



Pixodelics, 2005, Marco Alemar e Caio Mário Paes de Andrade (MoP Brasil Digital), primeira série de animação brasileira 3D para televisão.



Historietas Assombradas (para crianças malcriadas), Victor-Hugo Borges, 2005. Curta que deu origem a série para TV em 2013



Galinha Pintadinha, Juliano Prado e Marcos Luporini, 2006, websérie. Em 2016 é lançado o filme Galinha pintadinha mini na telona.



Vida Maria, Márcio Ramos, 2006, curta



AmigãoZão, Andrés Lieban, 2006, curta 1 min.
Em 2010 vira a série de TV Meu AmigãoZão.



Limões da Pepsi Twist, 2007, propaganda
produzida pela AlmapBBDO.



Uma Aventura no Tempo, 2007,
Maurício de Sousa Produções.



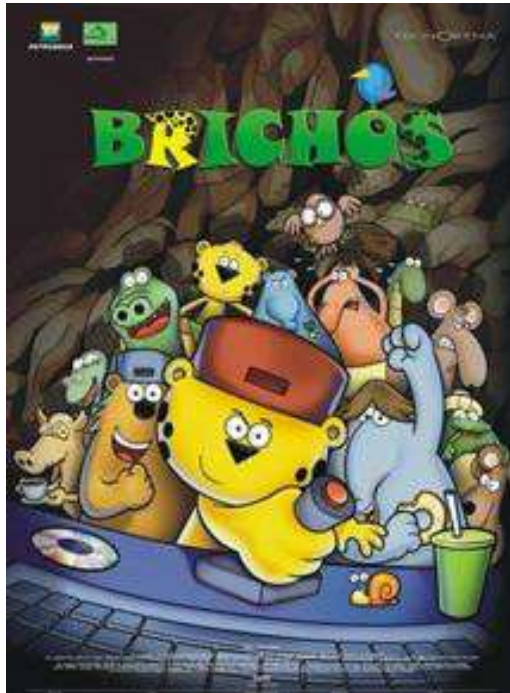
Clipe da Música Pontes Indestrutíveis, Charlie
Brown Jr., 2007, produzido por Ludmilla Rossi
e Matheus Ruas.



Garoto Cósmico, Alê Abreu, 2007.
longa-metragem



Passos, Alê Abreu, 2007. curta



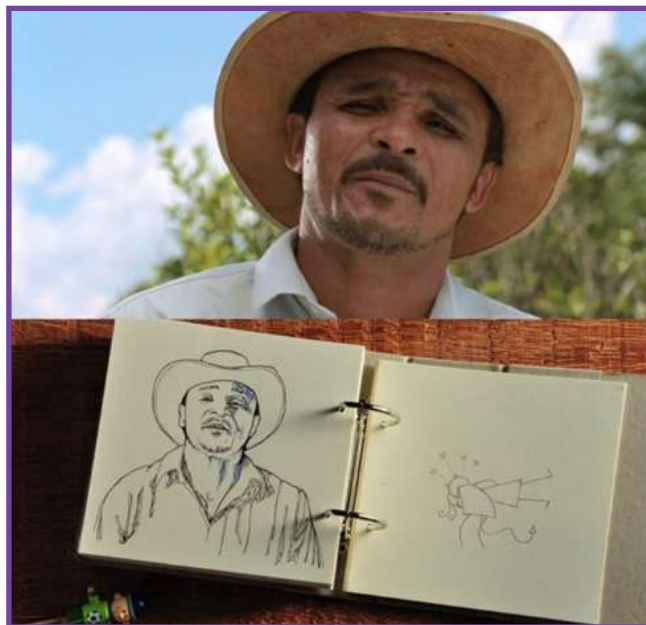
Brichos, Paulo Munhoz, 2007, longa, virou série de TV em 2014.



As aventuras de Gui & Estopa, Mariana Caltabiano, 2008, longa, o 1º exibido pela Cartoon Network. Em 2009 vira série de TV.



Dossiê Rebordosa, Cesar Cabral, 2008 curta-
-metragem temática adulta, em 2017 vira a série
Angeli the Killer.



O Divino, de repente, Fábio
Yamaji, 2009, curta.

Ministério da Cultura assina a Portaria Ministerial nº 68, de 10 de outubro de 2008, na qual institui a criação do Programa Nacional de Fomento à Animação Brasileira, também conhecido por ProAnimação.



Princesas do Mar 2008, série de animação, baseada no livro de Fábio Yabu, produção da brasileira Flamma Films, em parceria com a Southern Star (Austrália) e com o estúdio Neptuno (Espanha).

2009, a ABPI-TV (Associação Brasileira de Produtores Independentes de Televisão), organiza, dentro de seu PIC (Programa Internacional de Capacitação), o 1º Workshop de Formação para Projetos de Séries de Animação para TV.



Eu queria ser um monstro,arão, 2009, curta



O Grilo Feliz e os insetos gigantes, Walbercy Ribas, 2009 exibido em 120 salas no Brasil.



YPE Nakashima. Documentário 1/7, 2009.
Produção executiva: Itsuo Nakashima e
Hélio Ishii. Direção: Hélio Ishii.



O mascate, Fernando Gutierrez, 2009, curta.



A peleja dos Guerreiros Saúde contra os monstros Dó&Ença no país dos Tropic&Ais, Wilson Freire, 2009, Fundação Fiocruz (Fiocruz)



Projeto Universidade das crianças
Universidade Federal de Minas Gerais (UFMG), 2009, objetivo de divulgação científica, produz animações, textos ilustrados, livros e áudios.



Peixonauta, 2009, TV PinGuim - criadora e coprodutora da série de animação ao lado do canal Discovery Kids, em 2016 é lançado o filme.



“Infelizmente com Funérea”, 2009, MTV, série animada, um programa de entrevistas, que mistura a animação da personagem com interação em live action dos entrevistados.

The image features a solid purple background. A white, stylized film strip graphic is positioned diagonally across the frame, starting from the bottom left and moving towards the top right. The film strip has sprocket holes along its edges. In the center of the image, the year "2010" is written in a large, white, bold, sans-serif font.

2010



A Mansão Maluca do Professor Ambrósio, 2010, realizada pelos Estúdios Tortuga.2010.

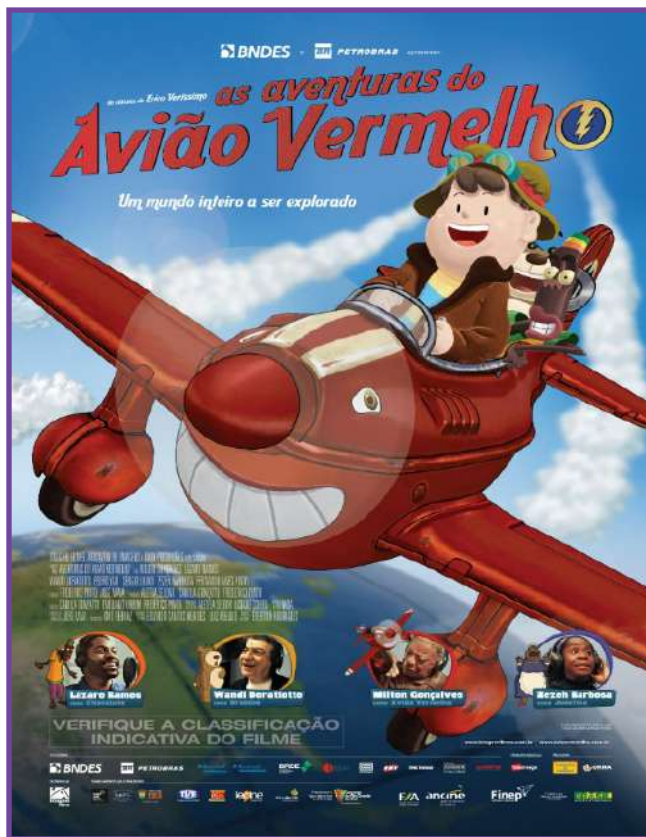


Menina na chuva, Rosarisa, 2010, curta.



Lei 12.485/11 ou a Lei da TV Paga, 2011, define que os canais de televisão por assinatura deverão exibir conteúdo audiovisual brasileiro 3 horas e 30 minutos por semana.

Dramaturgia de série de animação, Sérgio Nesteriuk, 2011. O livro é o resultado das ações continuadas do Programa ANIMATV, fomento para a criação de séries animadas, ligadas ao ProAnimação do Ministério da Cultura. Nesteriuk, apresenta um histórico sobre a série de animação para a TV, em vários países e no Brasil, além disso, aborda uma metodologia para a criação de série, com exemplos e análises.



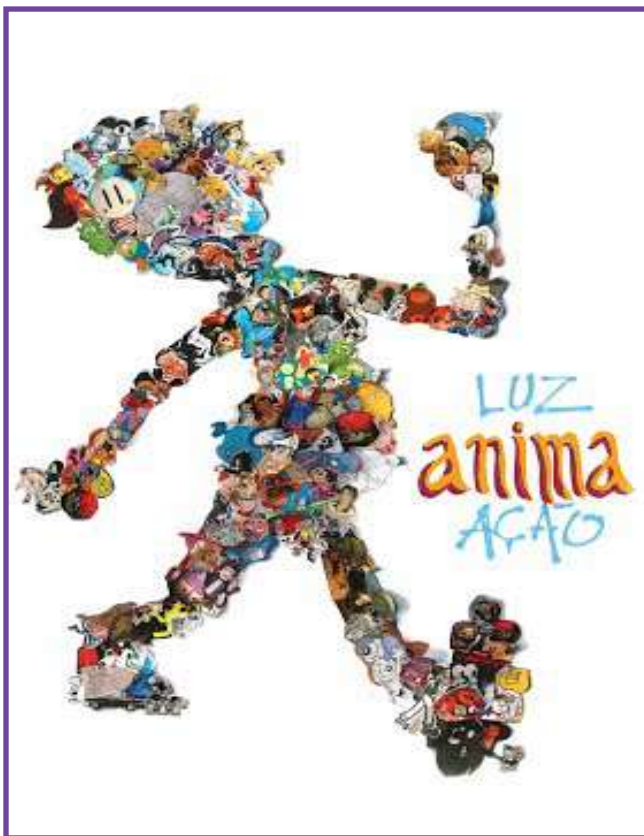
As aventuras do avião vermelho, Frederico Pinto e José Maia, 2012, Longa-metragem baseado no livro de mesmo nome de Érico Veríssimo.



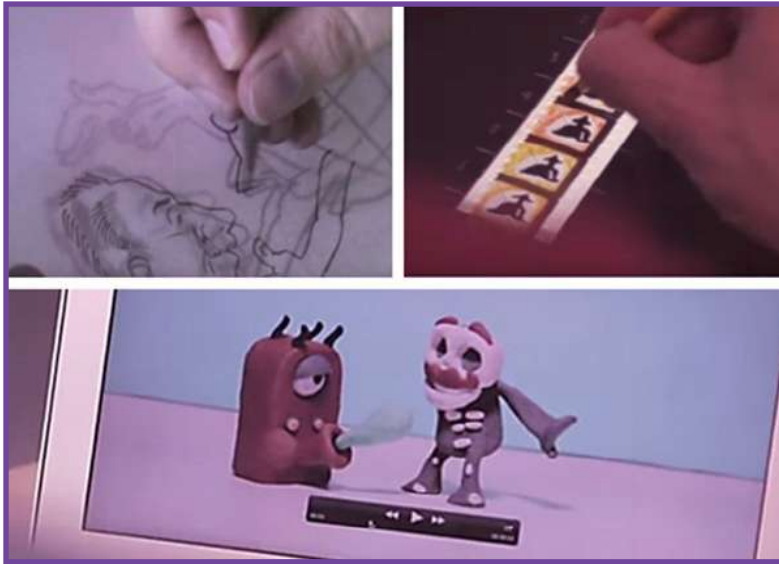
Abertura da novela *Cheias de charme*, 2012. Hans Donner; Alexandre Pit Ribeiro e Alexandre Romano.



Uma História de Amor e Fúria, 2013, Luiz Bolognesi longa-metragem com temática adolescente/adulta.



Documentário Luz Anima, Ação, 2013,
Direção Eduardo Calvet. resgata a
memória audiovisual brasileira voltada
para a animação.

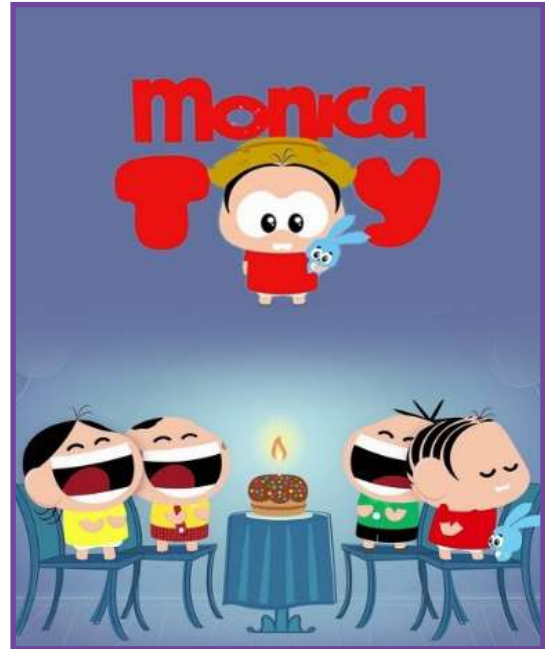


Reanimando O Kaiser (2013)

Em 2013, no documentário sobre animação no Brasil, 'Luz Animação, o diretor Eduardo Calvet convida um grupo de animadores brasileiros para recriar 'O Kaiser'. Realizada por: Marcelo Marão - animação 2D tradicional, Zé Brandão - animação vetorial, Pedroluá - stop motion, Stil - animação em papel sulfite, Rosana Urbes - metalinguagem 2D, Diego Akel - pixilation e pintura no tempo, Marcos Magalhães - animação em película, Fabio Yamaji - light painting,



Minhocas, Paolo Conti, 2013. 1º longa-metragem em Stop Motion brasileiro.



Mônica Toy, Maurício de Sousa Produções, 2013. Série animada para TV os personagens desenhados num estilo Chibi.



O menino e o mundo, 2013, Alê Abreu, longa-metragem indicado ao Oscar em 2016.





Guida, Rosana Urbes, 2014, e foi a primeira animadora brasileira a ser premiada no Annecy 2015 (festival de animação francês).



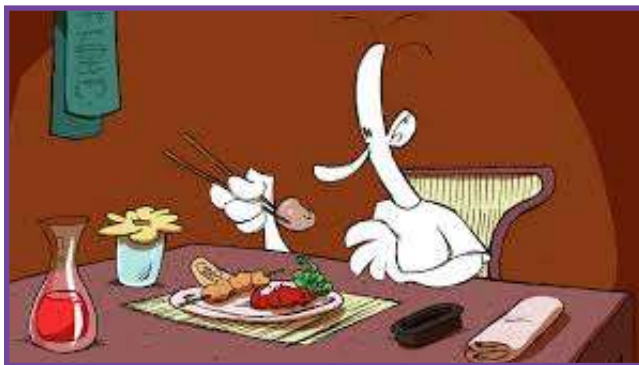
Show da Luna, 2014 criada e dirigida por Célia Catunda e Kiko Mistrorigo (TV PinGuim-1989).



Osmar, a Primeira Fatia do Pão de Fôrma, 2014, dirigido por Ale MacHaddo, produzido pelo estúdio 44 Toons, baseado no curta de mesmo nome de 2008.



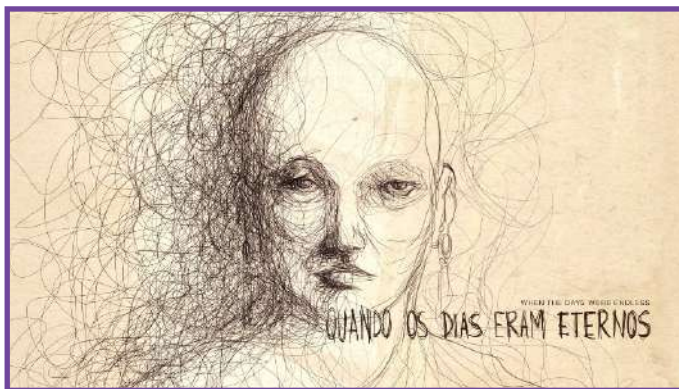
Irmão do Jorel. Juliano Enrico, 2014, série para TV.



Até a China, Março, 2015 curta.



Abertura da novela I love Paraisópolis, 2015.
Criação e Direção: Alexandre Romano e Roberto Stein, esculturas de metais e sucata são artista plástico Berbela de Paraisópolis.



Quando os dias eram eternos, Marcus Quando os dias eram eternos, Marcus Vinícius Vasconcelos, 2016, curta-metragem.



Trajetória da Animação no Brasil, Ana Flávia Marcheti, 2017.

O livro celebra os 100 anos da animação brasileira. Apresenta uma linha do tempo, entrevistas com animadores, além disso, é o primeiro que foca no processo criativo de animadores brasileiros em formato de artbook.



Oswaldo, 2017, Pedro Eboli, série produzida pela Birdo Stúdio.



Lino: uma aventura de sete vidas, Rafael Ribas, 2017. longa-metragem.



Canal da Charlotte, 2018, o escritor, dramaturgo e ator Miguel Fallabela e a artista e escritora Vivian Suppa, dão vida à personagem Charlotte Lunette. Baseada na história do livro “Os óculos de Charlotte” escrito por Suppa em 2016, foi criada uma produtora O Mundo De Charlotte.



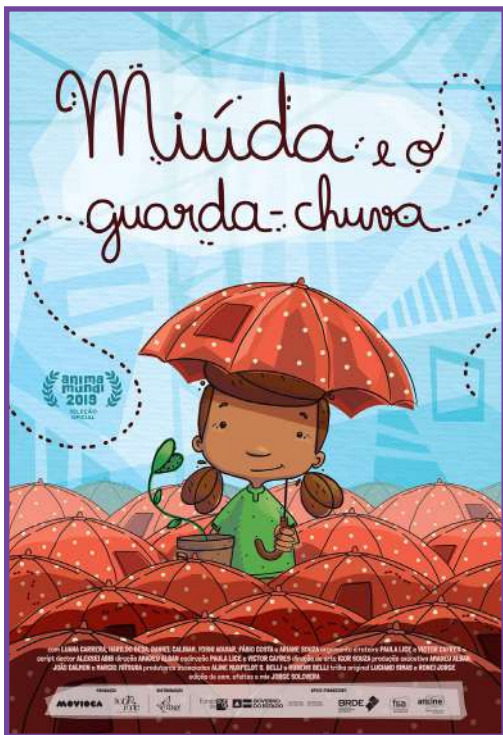
As Aventuras de Fujiwara Manchester, 2018, Alê Camargo e Arnaldo Galvão, Longa-metragem, série exibida pela TV Cultura em 2017.



Animação brasileira: 100 filmes essenciais, 2018. O livro apresenta a animação brasileira a partir de textos analíticos escrito por mais de 100 críticos, professores e estudiosos da técnica.



Senninha na Pista Maluca, 2018, série produzida pela SuperToons em parceria com a Globosat, com autorização do Instituto Ayrton Senna.



Miúda e o Guarda-Chuva, 2019,
Amadeu Alban, longa-metragem



Turma da Mônica Jovem, 2019,
Longa-metragem, coletânea da série
coproduzida pelo Cartoon Network e
pela Mauricio de Sousa Produções.



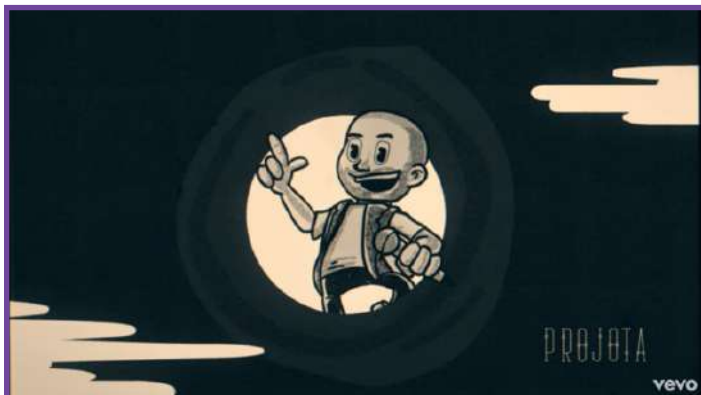
Tito e os Pássaros, 2019, Gabriel Bitar, Gustavo Steinberg e André Catoto, Longa-metragem.



Comercial da Faber-Castell, 2020. Campanha publicitária criada pela agência DAVID, envolvendo várias técnicas de animação, o stop motion foi animado por Fábio Yamaji.

The image features a solid purple background. Several strips of film are arranged in a zig-zag pattern, appearing to be unspooled. The film strips are a darker shade of purple and have white sprocket holes along their edges. In the center of the image, the year "2020" is written in a large, white, bold, sans-serif font.

2020



Projota, Cynthia Luz - clipe da música 'Sai De Rolê', Studio Curva, 2020



Abertura da novela Salve-se quem puder, 2020.
Produção e Animação: Campo4

1.500. Direção e Produção: Maurício Squarisi. Núcleo de Cinema de Animação de Campinas. Campinas: Publicado pelo CuturAr, 2000. 1 vídeo (8min21s). Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=0NlIrmzzy94>. Acesso em: 15 maio 2020.

A MANSÃO Maluca do Professor Ambrósio. Publicado por A Mansão Maluca do Professor Ambrósio. 1 vídeo. (5 min). Disponível em: <https://www.youtube.com/h?v=me9K2vUYtTc&list=PLQ2TQ3FfutfGIlTc2qNIGH4POhKXOrBJN&index=72&t=0s>. Acesso em: 15 maio 2020.

ADOROCIMENA. Luz, anima, ação. 2014. 1 vídeo (2min8s). Disponível em: <http://www.adorocinema.com/filmes/filme-233906/trailer-19542820/>. Acesso em: 14 ago. 2016.

ALENCAR, Lucas. Indicado ao Oscar, "O Menino e o Mundo" pede ajuda a brasileiros para divulgação. Galileu. 2016. Disponível em: <https://revistagalileu.globo.com/Cultura/noticia/2016/01/indicado-ao-oscar-o-menino-e-o-mundo->

<pede-ajuda-brasileiros-para-divulgacao.html>. Acesso em: 16 mar. 2019.

ALMEIDA, Anna Thereza de. Mauricio de Sousa fala sobre os 50 anos da Mônica. Guia da Semana. 2013. Disponível em: <https://www.guiadasemana.com.br/arte/noticia/mauricio-de-sousa-fala-sobre-os-50-anos-da-monica>. Acesso em: 04 dez. 2019.

AS AVENTURAS de Fujiwara Manchester - Teaser #01. Alê Camargo e Arnaldo Galvão. Publicado por Alê Camargo. 1 vídeo. (1 min.). 28 nov. 2014. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=dSXOTsZstwk>. Acesso em: 11 abr. 2019.

BARBADOBULOS. Tatiana. Minhocas. In: CARNEIRO, Gabriel; SILVA, Paulo Henrique (Orgs.). Animação brasileira: 100 filmes essenciais. Belo Horizonte ABRACCINE: abca: Letramento, 2018.

BIRDO. Oswaldo. Criado por Pedro Eboli. 2017. Disponível em:

<https://www.birdo.com.br/oswaldo>. Acesso em: 21 jan. 2019.

BOLSHAW, Claudia. Eu queria ser um monstro. In: CARNEIRO, Gabriel; SILVA, Paulo Henrique (Orgs.). Animação brasileira: 100 filmes essenciais. Belo Horizonte ABRACCINE: abca: Letramento, 2018.

BRASIL. Lei n. 12.485, de 12 de setembro de 2011. Dispõe sobre a comunicação audiovisual de acesso condicionado; altera a Medida Provisória nº 2.228-1, de 6 de setembro de 2001, e as Leis nºs 11.437, de 28 de dezembro de 2006, 5.070, de 7 de julho de 1966, 8.977, de 6 de janeiro de 1995, e 9.472, de 16 de julho de 1997; e dá outras providências. Disponível em: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2011-2014/2011/lei/l12485.htm. Acesso em: 13 abr. 2020.

BRASIL. Lei nº 11.437, de 28 de dezembro de 2006. Altera a destinação de receitas decorrentes da Contribuição para o Desenvolvimento da Indústria Cinematográfica Nacional

-CONDECINE, criada pela Medida Provisória nº 2.228-1, de 6 de setembro de 2001, visando ao financiamento de programas e projetos voltados para o desenvolvimento das atividades audiovisuais; altera a Medida Provisória nº 2.228-1, de 6 de setembro de 2001, e a Lei nº 8.685, de 20 de julho de 1993, prorrogando e instituindo mecanismos de fomento à atividade audiovisual; e dá outras providências. Disponível em: http://www.planalto.gov.br/CCivil_03/_Ato2004-2006/2006/Lei/L11437.htm. Acesso em: 31 nov. 2018.

BRASIL. Ministério da Cultura. Portaria nº 68, de 10 de outubro de 2008. Cria o Programa Nacional de Fomento à Animação Brasileira que tem como objetivos fomentar o desenvolvimento de ações de capacitação, produção, difusão e distribuição da animação brasileira no Brasil e no exterior. (vigente). Brasília: Ministério da Cultura, 2008. Disponível em: <http://www2.cultura.gov.br/site/wp-content/uploads/2008/10/microsoft-word-programa-nacional-de-desenvolvimento-da-animacao-brasileira.pdf>. Acesso em: 19 fev. 2019.

BRAVI. 'Peixonauta – O Filme', da TV PinGuim, será exibido pela primeira vez no Anima Mundi. BRAVI. 2016. Disponível em: <http://bravi.tv/peixonauta-o-filme-da-tv-pinguim-sera-exibido-pela-primeira-vez-no-anima-mundi/>. Acesso em: 06 nov. 2018.

BRICHOS. Diretor/Roteirista Paulo Munhoz. Publicado por BRICHOS Tecnokena. 1 vídeo. (77 min.) Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=wfZoQJcFmU&t=5s>. Acesso em: 05 abr. 2020.

CARNEIRO, Gabriel; SILVA, Paulo Henrique (Orgs.). Animação brasileira: 100 filmes essenciais. Belo Horizonte ABRACCINE: abca: Letramento, 2018.

CAVERNA ILUSTRAÇÕES. Mundo da Criança. Disponível em: <https://www.cavernacriacoes.com/mundodacrianca>. Acesso em: 20 jun. 2020.

CAVANI, Júlio. As aventuras da Turma da Mônica. In: CARNEIRO, Gabriel; SILVA, Paulo Henrique (Orgs.). Animação brasileira: 100 filmes essenciais. Belo Horizonte ABRACCINE: abca: Letramento, 2018.

CHARLOTTE. As Incríveis viagens de Flávia Calina e Charlotte! Roteiro: Vivian Suppa e Miguel Falabella. Direção: Felipe Fratino. 2016. 1 vídeo (6min). Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=Y7xlxSAd2jc>. Acesso em: 11 out. 2018.

CHARLOTTE. Roteiro: Vivian Suppa e Miguel Falabella. Direção: Felipe Fratino. 2016. Publicado por Canal da Chalotte. 07 set. 2019. Episódios de 6 min. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=Y7xlxSAd2jc>. Acesso em: 11 out. 2018.

CHEIAS de Charme. Abertura. 1 vídeo. (1 min.). Postado por Globoplay. 16 abr. 2012. Disponível em: <https://globoplay.globo.com/v/1906669/>. Acesso em: 23 fev. 2019.

CIDADE Fantasma. Direção e Criação: Lisandro Santos. Publicado por Cartunaria. 2013. 1 vídeo (6min41s). Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=AFNExvO5StM>. Disponível em: 23 jan. 2020.

COMERCIAL Brahma. 10 comerciais que marcaram os Anos 2000. Publicado por Erro 500. 1 vídeo (4min51s). Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=LmIYWwvTYKE>. Acesso em: 20 jan. 2020.

COMERCIAL Pepsi (Twist Limão). 2001. 10 comerciais que marcaram os Anos 2000. Publicado por Erro 500. 1 vídeo (4min51s). Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=LmIYWwvTYKE>. Acesso em: 20 jan. 2020.

FOSSATTI, Carolina Lanner. AmigãoZão. CARNEIRO, Gabriel; SILVA, Paulo Henrique (Orgs.). Animação brasileira: 100 filmes

essenciais. Belo Horizonte ABRACCINE: abca: Letramento, 2018.

GALINHA Pintadinha. Canal oficial. Disponível em: <https://www.youtube.com/c/galinhapintadinha/about>. Acesso em: 05 jan. 2019.

GUI & Estopa. Mariana Caltabiano. Publicado por Gui & Estopa. 1 vídeo. 23 nov. 2010. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=2YsfuAdgF6A>. Acesso em: 04 fev. 2019.

GUIDA. Direção: Rosana Urbes. Produção: RR Animation Films/Belisa Proença. Publicado pelo JRC Animation. 2014. 1 vídeo (11min). Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=c5xB5b3dQK8>. Acesso em: 04 ago. 2017.

I LOVE Paraisópolis. Abertura da novela I love Paraisópolis. Criação e Direção: Alexandre Romano e Roberto Stein. Rede Globo de Televisão. Rio de Janeiro: Globo, 2015. 1 vídeo (57seg).

Disponível em: https://www.google.com/s?q=Abertura+da+novela+I+love+Parais%C3%B3polis&rlz=1CIGCEA_889BR889&aq=chrome..69i57j69i59j0l6.1100j0j7&sourceid=chrome&ie=UTF-8. Acesso em: 19 jul. 2020.

INFORTÚNIO com Funérea. Abertura. Publicado por TVeCIA. 1 vídeo (48 seg.) 14 mai. 2012. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=4IsCtRu9-pl>. Acesso em: 14 fev. 2019.

IRMÃO do Jorel. Produção e criação de Juliano Enrico, 2014, série para TV. Abertura. Publicado por To Hell With Ibipitanga. 1 vídeo. (12 seg.). Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=p4uy4faQLgM>. Acesso em: 16 set. 2019.

JOVEM PAN. Pontes Indestrutíveis é o novo single dos caras. Jovem Pan. 2014. Disponível em: [https://jovempan.com.br/entretenimento/musica/pontes-indestrutiveis-e-o-novo-](https://jovempan.com.br/entretenimento/musica/pontes-indestrutiveis-e-o-novo-single-dos-caras.html#:~:text=anim%C3%A1%2Dlo%20em%203D%20no,em%20parceria%20com%20Matheus%20Ruas)

[single-dos-caras.html#:~:text=anim%C3%A1%2Dlo%20em%203D%20no,em%20parceria%20com%20Matheus%20Ruas](https://jovempan.com.br/entretenimento/musica/pontes-indestrutiveis-e-o-novo-single-dos-caras.html#:~:text=anim%C3%A1%2Dlo%20em%203D%20no,em%20parceria%20com%20Matheus%20Ruas).

Acesso em: 01 ago. 2020.

KANITZ, Mônica. As aventuras do avião vermelho. In: CARNEIRO, Gabriel; SILVA, Paulo Henrique (Orgs.). Animação brasileira: 100 filmes essenciais. Belo Horizonte ABRACCINE: abca: Letramento, 2018.

LINO - O Filme - Trailer Oficial - HD. Publicado por 20th Century Studios Brasil. 1 vídeo. (2 min. 11 seg.). 27 jun. 2017. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=7oPxjhBASs>. Acesso em: 09 jul. 2018.

LOPES, Rafael. Senninha na Pista Maluca volta com episódios inéditos na TV. Voando Baixo. 2020. Disponível em: <https://globoesporte.globo.com/motor/blogs/voando-baixo/post/2020/04/21/senninha-na-pista-maluca-volta-com-episodios-ineditos-na-tv.ghtml>. Acesso em: 09 jul. 2020.

MARCHETI, Ana Flávia. Trajetória do cinema de animação no Brasil. São Paulo: Independente, 2017.

MATTOS, Carlos Alberto. Dossiê Rebordosa. In: CARNEIRO, Gabriel; SILVA, Paulo Henrique (Orgs.). Animação brasileira: 100 filmes essenciais. Belo Horizonte ABRACCINE: abca: Letramento, 2018.

MENINA na chuva. Direção e Produção Rosaria. Publicado por Rosaria. 1 vídeo. (6 min. 38 seg.). Disponível em: <https://vimeo.com/30769793>. Acesso em: 15 maio 2019.

MIÚDA e o Guarda-Chuva. Direção: Amadeu Alban. Disponível em: <http://www.adorocinema.com/filmes/filme-275940/>. Acesso em: 05 jan. 2020.

MORENO, Antônio. A experiência brasileira no cinema de animação. Rio de Janeiro: Artenova, 1978.

MORENO, Antônio. Uma História de Amor e Fúria. In: CARNEIRO, Gabriel; SILVA, Paulo Henrique (Orgs.). Animação brasileira: 100 filmes essenciais. Belo Horizonte ABRACCINE: abca: Letramento, 2018.

MUSEU DA VIDA. Biblioteca: vídeos para crianças e jovens. Disponível em: <http://museudavida.fiocruz.br/nostrilhosdaciencia/criancas-e-jovens/>. Acesso em: 23 jan. 2020.

NA-NU BLOG. Assista o premiado e emocionante curta de animação Guida, de Rosana Urbes. Disponível em: <https://nanu.blog.br/guida-rosana-urbes/>. Acesso em: 04 set. 2019.

NESTERIUK, Sérgio. Dramaturgia de série de animação. São Paulo: Sérgio Nesteriuk, 2011.

O BEIJO do Vampiro (2002): confira a abertura da

novela. Publicado por Globo. 1 vídeo (1 min.). 9 jan. 2018.

Disponível em: https://www.youtube.com/results?search_query=abertura+da+novela+o+beijo+do+vampiro+2002.

Acesso em: 12 dez. 2019.

O DIVINO, De Repente Diretor, Roteirista, Montador e Diretor de Arte: Fábio Yamaji. Diretor de Produção: Murillo Baskerville. Co-produção Skerzo Cinema e Rocambole Produções. 2009. 1 vídeo (6min28s). Disponível em: <https://vimeo.com/43560440>. Acesso em: 28 mar. 2017.

O Grilo Feliz. Direção Walbercy Ribas. Disponível em: <http://www.startanima.com.br/longa-metragens/o-grilo-feliz-e-os-insetos-gigantes-longa>. Acesso em: 13 fev. 2019.

O Grilo Feliz e os insetos gigantes. Direção de Walbercy Ribas e Rafael Ribas. Disponível em: <http://www.startanima.com.br/longa-metragens/o-grilo-feliz-e-os-insetos-gigantes-longa>. Acesso em: 13 fev. 2019.

O LOBISOMEM e o Coronel. Direção e Produção: Ítalo Cajueiro. Publicado por Exemplus Comunicação. 2002. 1 vídeo (10min10s). Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=qLTzbfopMmE>. Acesso em: 20 fev. 2017.

O MASCATE. Direção e Produção: Fernando Gutierrez. 2009. 1 vídeo (4min). Disponível em: <https://www.youtube.com/h?v=pw5HGbcScxC8&list=PLDD147BEFB26ED065&index=4&t=0s&app=desktop>. Acesso em: 12 abr. 2016.

O MENINO e o mundo. Direção e Roteiro: Alê Abreu. Produção: Filme de Papel/Tita Tessler, Fernanda Carvalho. Publicado por Prêmios Platino Xcaret. 2013. 1 vídeo (80min). Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=l7x8oi_1GBo. Acesso em: 19 jan. 2018.

O SHOW da Luna. Uma mão lava a outra. Publicado por OShowDaLuna. 1 vídeo. (11 min. 40 seg.) 10. Mai. 2019.

Disponível em: <https://www.youtube.com/user/OShowDaLuna>.
Acesso em: 07 jun. 2019.

OSMAR, a Primeira Fatia do Pão de Forma. Publicado por 44 Toons. 1 vídeo. (22 seg.) 07 fev. 2014. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=phG_faFBbMw. Acesso em: 30 nov. 2019.

PEIXONAUTA – O filme. Direção: Rodrigo Eba, Kiko Mistrorigo, Célia Catunda Produção: Ricardo Rozzino. (77min.) 29. out. 2016.

PONTES Indestrutíveis. Produzido por Ludmilla Rossi e Matheus Ruas. Publicado por Charlie Brown Jr. 2007. 1 vídeo (3min24s). Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=bZTwKUJDUIM>. Acesso em: 12 jul. 2020.

PORTA CURTAS. Estrela de oito pontas. 2015. Disponível em: http://portacurtas.org.br/filme/?name=estrela_de_oito_pontas.

Acesso em: 12 jan. 2020.

PRADO, Larissa. Miguel Falabella virou animador? MAZOQUE? Brazilian Animation. 2020. Disponível em: <https://www.branimation.com.br/post/miguel-falabella-virou-animador-mazoque>. Acesso em: 29 jan. 2020.

PRINCESAS do Mar. Fabio Yabu. Disponível em: <http://www.portal-anime.com/2012/02/fabio-yabu.html>. Acesso em: 29 mar. 2019.

PROJOTA, Cynthia Luz - Sai De Rolê. Publicado por Projota. 1 vídeo. (3 min. 24 seg.) 06 ago. 2020. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=D9vLifwohGw>. Acesso em: 10 ago. 2020.

QUANDO os dias eram eternos. Produção e criação de Marcus Vinícius Vasconcelos. Publicado por Vitrine Filmes. 1 vídeo. (58 seg.). Disponível em: <https://www.youtube.com/>

watch?v=P5qLxtJVoqg. Acesso em: 09 set. 2019.

REANIMANDO O Kaiser - Animação Coletiva. Direção: Eduardo Calvet. 2013. Publicado em Adoro Cinema. 05 dez. 2014.

2min.08s. Disponível em: <http://www.adorocinema.com/filmes/filme-233906/trailer-19542820/>. Acesso em: 14 ago. 2016.

SALDANHA. Beatriz. Historietas Assombrosas (para crianças mal criadas). In: CARNEIRO, Gabriel; SILVA, Paulo Henrique (Orgs.). Animação brasileira: 100 filmes essenciais. Belo Horizonte ABRACCINE: abca: Letramento, 2018.

SALVE-SE Quem Puder: confira a abertura da novela. Publicado por Globo. 1 vídeo (1min05s). Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=Zmy29YDovNc>. Acesso em: 30 abr.2020.

SEGREDOS – Frejat. Publicado por Warner Music Brasil. 1 vídeo. (3 min. 52 seg.). 01 jun. 2012. Disponível em: <https://www>.

[youtube.com/watch?v=Y73opo2RAPE](https://www.youtube.com/watch?v=Y73opo2RAPE). Acesso em: 12 jan. 2019.

SENNINHA na Pista Maluca| Ep.02 | Enfrentando Dinossauros | Desenho Infantil. Publicado por Senninha. 1 vídeo. (9 jul. 2020) Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=9uXWVnGrxYo>. Acesso em: 12 ago. 2020.

SERRA. Jennifer Jane. Animando a realidade: o documentário animado no Brasil. In: CARNEIRO, Gabriel; SILVA, Paulo Henrique (Orgs.). Animação brasileira: 100 filmes essenciais. Belo Horizonte ABRACCINE: abca: Letramento, 2018.

SERRA. Jennifer Jane. Até a China. In: CARNEIRO, Gabriel; SILVA, Paulo Henrique (Orgs.). Animação brasileira: 100 filmes essenciais. Belo Horizonte ABRACCINE: abca: Letramento, 2018.

TITO E OS PÁSSAROS Trailer Brasileiro (2019) Publicado por Melhores Trailers de Filmes (2 min. 18 seg.) 14 fev.

2019. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=oRn7-NVmO48>. Acesso em: 09 abr. 2019.

TV BRASIL. Luz, anima, ação! obra faz retrospectiva da animação brasileira. Cine Nacional. 2018. Disponível em: <https://tvbrasil.ebc.com.br/cine-nacional/2018/08/luz-anima-acao>. Acesso em: 17 abr. 2018.

TV Pinguim. Conheça a TV PinGuim. Publicado por Pinguim Content. 2 fev. 2016. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=JZR6VbRCSHY>. Acesso em: 16 mar. 2019.

UNIVESP. Lições de animação: animação no Brasil. Produção: UNIVESP TV. São Paulo: UNIVESP TV, 2018. 1 vídeo (51min36s). Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=WqklB6oln7k>. Acesso em: 22 de fev. 2020.



O MELHOR PASTEL DO MUNDO, ANIMA BARRETOS 2013.