

EXPERIMENTANIMA  
EXPERIMENTANIMA  
EXPERIMENTANIMA

# ANAIS DO ENCONTRO NACIONAL DE ANIMAÇÃO EXPERIMENTAL

v.1 n.1 agosto  
de 2020



24/08 e 25/08  
Online

UTFPR

da  
din

NÚCLEO  
DE DESIGN  
DE ANIMAÇÃO

# **Anais do Encontro Nacional de Animação Experimental**

v.1 n.1 agosto de 2020

**Núcleo de Design de Animação**

**UTFPR - Universidade Tecnológica Federal do Paraná**

O conteúdo dos trabalhos publicados nesta edição reflete a opinião dos autores, não refletindo, necessariamente, a opinião dos organizadores do ExperimentAnima ou do Núcleo de Design de Animação da UTFPR.

## **Expediente**

### **Organização**

*Elisangela Lobo Schirigatti*

### **Revisão**

*Marcelo Abilio Públio*

*Bruno Azzani Braga*

### **Projeto Gráfico**

*Guilherme Mendel*

*Milene Ramos*

### **Corpo editorial**

*Elisangela Lobo Schirigatti*

*Marcelo Abilio Públio*

*Marcos Varassin Arantes*

*Leonardo Sandim*

*Carla Schneider*

*Ismael Scheffler*

*Sávio Leite*

*Janiclei Mendonça*

*Marcos Magalhães*

### **Periodicidade da publicação**

*Evento anual*

### **Logradouro completo**

*DADIN – Departamento de Desenho Industrial da Universidade Tecnológica  
Federal do Paraná*

*Telefone: +55 (41) 3310-4593*

*[dadin.ct.utfpr.edu.br](mailto:dadin.ct.utfpr.edu.br)*

*Universidade Tecnológica Federal do Paraná*

*CAMPUS CURITIBA – SEDE CENTRO Direção Geral e Setores Acadêmicos Av.  
Sete de Setembro, 3165 – Rebouças CEP 80230-90*

*Curitiba – PR – Brasil*

*Telefone Geral: +55 (41) 3310-4545*

*[www.utfpr.edu.br](http://www.utfpr.edu.br)*

*Anais do Encontro Nacional de Animação*

*Experimental*

*v.1 n.1 agosto de 2020*

*Todos os agradecimentos às voluntárias, aos professores e profissionais que participaram da organização e possibilitaram a realização do evento. Além do apoio do projeto de extensão parceiro, o Tão longe, tão perto, que apoiou nossas transmissões e auxiliou na estruturação do cronograma.*

---

## SUMÁRIO

|    |                               |             |
|----|-------------------------------|-------------|
| 01 | Edição atual                  | p.3         |
|    | <i>Apresentação</i>           | <i>p.5</i>  |
|    | <i>Normas para publicação</i> | <i>p.11</i> |
| 02 | Programação                   | p.14        |
| 03 | Artigos                       | p.34        |
| 04 | Mostra de animação            | p.47        |
| 05 | TCCs Aprovados                | p.57        |
| 06 | Cadastros realizados          | p.60        |
| 07 | Expediente                    | p.69        |



**EDIÇÃO ATUAL**

# AGRADECIMENTOS

O evento ExperimentAnima propõe, durante esses dois dias, debruçar um olhar sobre a questão da animação experimental, partindo da experiência de diversos profissionais da área e de diferentes instituições. Profissionais que se propuseram ficar disponíveis online, com o objetivo de compartilhar seus conhecimentos, apesar de todos os desafios pelos quais o país está enfrentando.

Ficamos felizes em saber que, o evento, que a princípio seria local e singelo, devido a seu formato online, tomou proporções maiores, ultrapassou barreiras e obteve a aderência de diversas partes do Brasil, evidenciando, desta forma, a necessidade de mais oportunidades com essa temática em nosso meio.

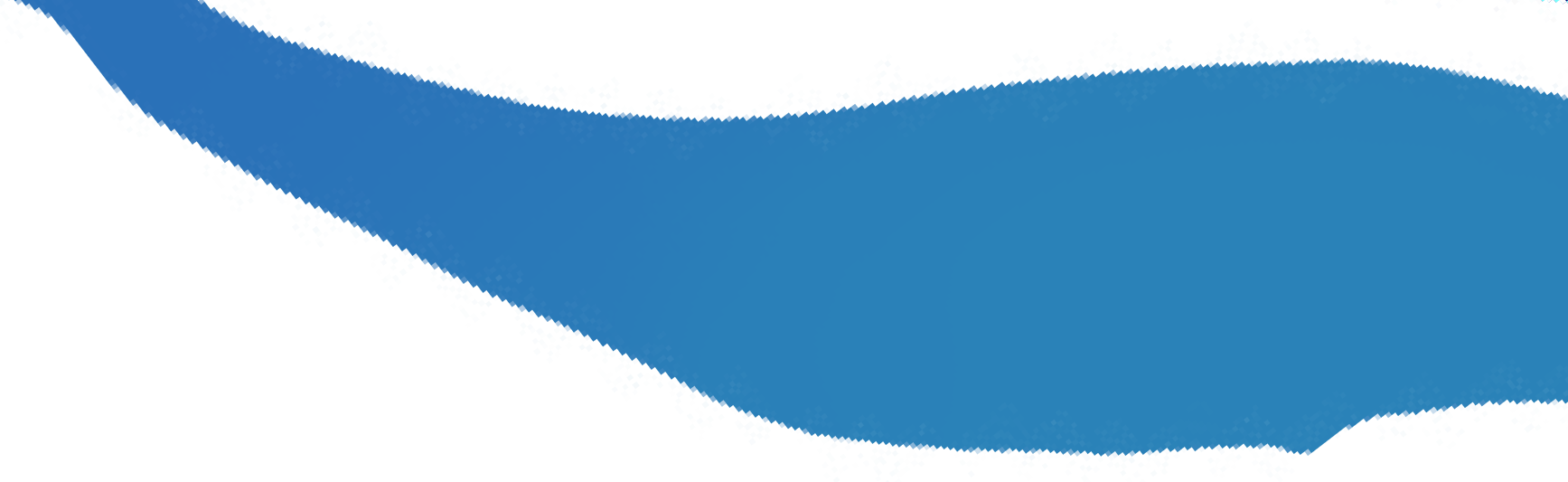
Importante ressaltar, que o ExperimentAnima está sendo possível porque contamos com a colaboração de uma equipe de execução formatada por estudantes, professores e profissionais, participantes do Núcleo de Design de Animação. Contamos hoje também, com a participação especial da Equipe do Projeto Tão Longe e Tão Perto que ficará responsável pela exibição do evento, além do reforço na divulgação. E por isso, não podemos deixar de reconhecer o papel de cada um nesta jornada. Foram 02 meses dedicados à concretização dos preparativos necessários para que a gente pudesse estar aqui hoje com vocês.

Acreditamos que ao ofertar um evento como este, estamos cumprindo o papel da universidade como espaço público gerador de conhecimento, na área de ensino, pesquisa e extensão. Acreditamos que, ao incentivar atividades de debate, discussão e reflexão na área de animação, a universidade contribui para proporcionar a ampliação deste campo de atuação, que vai além da visão de suprir demandas de mercado. Inspirando assim, novos caminhos, estilos, conceitos na esfera tecnológica, cultural e artística.

Neste momento de reflexão sobre a diversidade e potencialidade artística da animação, gostaríamos de poder reunir todos os profissionais que continuam ajudando a trilhar a história da animação brasileira, seja pelo caminho teórico ou prático, mas infelizmente, a dimensão tempo e aspectos tecnológicos não nos permitem. Por isso, com muito respeito e consideração a todos, iremos tratar o assunto de maneira a incentivar, valorizar e explorar as diversas vertentes da animação experimental.

Muito obrigada a todos!

**Prof<sup>a</sup>. Dra. Elisangela Lobo Schirigatti**



# APRESENTAÇÃO

## ANAIS DO ENCONTRO NACIONAL DE ANIMAÇÃO EXPERIMENTAL

V.1 N.1 AGOSTO DE 2020

O ExperimentAnima é um evento técnico científico, mas o isso quer dizer? Significa que promove a divulgação e discussão de trabalhos sobre animação e de animação, considerando essas duas vertentes.

No âmbito científico, o evento envolve pesquisas em fase de conclusão ou já concluídas produzidas no meio acadêmico, em diversos níveis de atuação, tais como a iniciação científica, conclusão de curso, especialização, mestrado, doutorado e pós-doutorado. Nesta categoria estão as mesas de discussão e as apresentações de trabalhos, promovendo a divulgação de referências e entrelaçamento dos polos de pesquisas.

No âmbito técnico, o evento trata de questões voltadas a cadeia produtiva da animação, incluindo diversos temáticas de natureza profissional ou amadora. Nesta categoria se encaixam a divulgação de projetos e iniciativas em andamento ou concluídas de animação, por meio da mostra de animação, lives, galeria de animadores e biblioteca de posts. Promovendo assim, o repertório audiovisual, a troca de experiências, as inspirações criativas e a aproximação entre universidade e o mundo do trabalho.

# INTRODUÇÃO

Os primeiros ensaios teóricos sobre animação despertaram na década de 1980, mas a literatura só floresceu mesmo no final do século XX (FURNISS, 2012). A escrita crítica se desenvolveu parte refletindo o crescimento das imagens animadas na sociedade, com o advento da Internet, programação de televisão a cabo, publicidade na televisão, materiais de treinamento, jogos, aplicativos, recursos teatrais, entre outros (STARR, 2012).

Diante das mudanças tecnológicas, contexto de novas mídias e características de arte, nos questionamos - Será que, o entendemos por animação experimental não mudou também? Por isso, compreender os princípios teóricos, nos permite utilizá-lo como um ponto de partida para pautar a discussão sobre novos tempos da animação experimental (PENG, 2016).

Visto que a pesquisa é regida pelo questionamento para entendimento da realidade e novas proposições, surgiram as primeiras reflexões - O que realmente é a animação experimental? Que tipo de animação podemos caracterizar como experimental?

Quem pode responder? Animação experimental é uma arte específica? É um gênero distinto de animação? São experimentos de imagem em movimento? Só o uso de determinados materiais, técnicas ou estilos gráficos podem configurar uma animação experimental?

Os conceitos da animação experimental, segundo a literatura, são diversos e

muitas vezes estão ligados ao cinema de caráter abstrato onde o trabalho criativo busca novas formas de expressão e abusa das várias técnicas que a animação oferece (YAMAJI, 2019). É comum, o trabalho é caracterizado pela pouca sofisticação e dotado de traços rudimentares, mas ao mesmo tempo, o resultado se sobressai pelas provocações sensoriais pautadas na riqueza de emoção e autenticidade...em geral é uma animação para estimular o sentidos por meios das formas, cores, sons e movimentos.

Sob essa ótica, um curta de animação experimental não requer a integridade de uma história de padrão comercial, ou seja, muitas vezes, ignora temas básicos e enredo. No entanto, sua performance requer uma forte linguagem audiovisual para prender a atenção do público, principalmente, pelo sentimento que é aflorado pela forte subjetividade exploratória, o que torna o conteúdo, às vezes, de difícil entendimento por parte do público.

Dentro de um caráter comum, as animações são utilizadas para o entretenimento ou para descrever ou explicar algo no contexto religioso, científico, educacional, dentre outros. Então, Podemos compreender animações experimentais como aquelas que não buscam suprir alguma finalidade?

Por serem resultado da liberdade criativa, os filmes desta natureza se distanciam dos padrões impostos pela indústria cinematográfica (YAMAJI, 2019). E devido a sua força expressiva, a animação experimental é sinônimo da animação

autoral ou marginal ou underground ou como é conhecida aqui no Brasil, Udigrudi (YAMAJI, 2019), porque geralmente refletem pontos de vista vanguardistas ou heterodoxos, isso quer dizer, que contrariam padrões, normas ou dogmas estabelecidos em certo domínio.

A animação experimental é considerada a base de toda linguagem audiovisual (MAGALHÃES, 2011) e por causa dos avanços tecnológicos na computação gráfica, podemos alcançar uma expressão visual e auditiva mais rica na animação, inserindo-a no campo da New Media Art. O universo digital disponibiliza mais recursos de suporte e mais possibilidades de expansão para a animação experimental, permitindo maior poder de criação e interação, fazendo com que estes processos estejam em constante transformação (PENG, 2016).

Cecile Starr já questionava em 1987.... O que distingue os animadores experimentais dos outros animadores de entretenimento e de publicidade?

Ao coletar informações para formatar um perfil desse profissional me deparei com diversas características, mas antes de relatá-las, gostaria que você animador que está nos acompanhando, identificasse em quais destas características você se encaixa.

Então, podemos descrever como animadores experimentais aqueles que atuam isolados ou em pequenas equipes, realizando projetos próprios e que tendem a não obedecer as demandas externas. Diferente das obras comerciais, a categoria experimental não visa o lucro como objetivo final (PENG, 2016). Será que por isso, que a designamos como um trabalho independente? O resultado do trabalho filmográfico de

animação experimental reflete a visão e habilidades de um único animador, em conceito, forma e em estilo. Será que, por refletirem sua “auto-expressão”, ou seja, o estilo pessoal único e o conceito do criador (PENG, 2016), Podemos reconhecer a animação experimental como uma arte?

Continuando na descrição... Há quem diga que os animadores experimentais não buscam sucesso popular e reconhecem que a arte é um processo longo. São persistentes, automotivados, pacientes e inventivos.

Para ser mais assertiva, fui buscar no dicionário o significado de inventivo. O primeiro conceito diz que Inventivo é aquele que tem o dom de inventar, de conceber, através da imaginação e/ou do estudo e do experimento, coisas (concretas ou abstratas), são pessoas geralmente originais ou que criam novos usos para o que já existe. O segundo conceito, entende-se por Inventivo é aquilo que é fruto, produto da imaginação, da criatividade, da engenhosidade (diz-se de coisa concreta ou abstrata inventada, criada). -Será que não é aí que está o elo que une o animador experimental ao caráter abstrato e ao trabalho criativo?

Outro aspecto importante da animação experimental, devido ao potencial de personalização e de hibridização com outras artes, a permite envolver diversas áreas profissionais, tais como a curadoria para instalações e os estudos de expressão corporal no teatro.

## Referências

FURNISS, Maureen. **Animation: Art & Industry**. John Libbey Publishing Ltd: United Kingdom, 2012.

MAGALHÃES, Marcos. **Novos Caminhos para a Animação Experimental**. In.: Filme Cultura. Rio de Janeiro, n. 54, p. 47 - 50, 2011.

MORITZ, William. Mary Ellen Bute: Seeing Sound. Disponível em: <<https://www.awn.com/mag/issue1.2/articles1.2/moritz1.2.html>>. Acesso em 23 agosto, 2020.

PENG, Changrong. **Art Characteristics of Experimental Animation Short Film Studie: Under the Background of New Media**. 2nd International Conference on Education Technology, Management and Humanities Science (ETMHS 2016), Atlantis Press, p. 756 - 764, 2016.

ROSA, Guilherme Carvalho da. **O átomo brincalhão**. In.: Animação Brasileira: 100 filmes essenciais. Letramento: Belo Horizonte. 2018, p. 139 - 140.

STARR, Cecile. **Papers Relating to Mary Ellen Bute**. General Collection, Beinecke Rare Book and Manuscript Library, Yale University. Disponível em: <<https://archives.yale.edu/repositories/11/resources/807>>. Acesso em 23 agosto, 2020.

YAMAJI, Fabio. **Animação de invenção**. In.: Animação Brasileira: 100 filmes essenciais. Letramento: Belo Horizonte. 2018, p. 354 - 356.

# EIXOS TEMÁTICOS



## INICIATIVAS E AÇÕES APLICADAS AO ENSINO

A animação experimental permite o estudo de movimentos complexos que podem ajudar a compreender diversos fenômenos naturais, físicos ou sociais. Diversas áreas de ensino podem utilizar essas animações: desde as ciências exatas como acústica, física quântica, matemática, mecânica, elétricos e também estudos de fenômenos sociais como migração de povos, fluxos econômicos, ciclos históricos...

Algumas dessas animações experimentais podem ser utilizadas como ferramentas para ensinar e elucidar esses conceitos complexos. Assim, nesse eixo temático você pode propor temas e projetos que ilustram iniciativas e ações de animações experimentais aplicadas ao ensino de uma temática qualquer.



## PROCESSOS E TÉCNICAS DE ANIMAÇÃO AUTORAL

Partimos do pressuposto que toda animação, quando nasce, é experimental. Técnicas diferentes, temáticas inéditas, estética inusitada, novos usos de tecnologias conhecidas, tudo isso pode ser um processo ou técnica de animação autoral.

Se você tem um trabalho interessante em animação ou uma técnica inusitada, compartilhe com a gente, queremos propostas de trabalhos voltados para o processo e o uso de diferentes técnicas na produção de animações autorais.



## SOLUÇÕES NA LINHA COMERCIAL OU PUBLICITÁRIA

Nós sabemos que uma grande parte dos animadores, para sobreviver, trabalham com animações patrocinadas por marcas, produtos ou instituições. Mas isso não impede que essa animação não seja experimental ou que use técnicas inusitadas. Animadores renomados como Émille Cohl ou Alexandre

Alexeieff possuem trabalhos muito interessantes na publicidade.

Se você tem trabalhos de animação experimental na linha comercial ou publicitária, você poderá submeter-los aqui e compartilhar conosco suas experiências em animação nas áreas comerciais ou dentro do ramo publicitário.



## ANIMAÇÃO EXPERIMENTAL E ARTE

Não ousaremos aqui a definir arte. Mas sabemos que muitos trabalhos em animação experimental possuem por finalidade a beleza estética do movimento e do casamento do movimento com o som.

Se você tem trabalhos nessa linha, submeta trabalhos que abordem a temática artística ou experimental relatando processos, métodos, problemas ou soluções encontrados na sua trajetória de pesquisa.



## PRECURSORES DA ANIMAÇÃO EXPERIMENTAL

Se você se interessa pela história da animação, e possui pesquisas sobre pessoas que foram precursoras de diversas técnicas ou estéticas, você poderá propor trabalhos relacionados a esses precursores.

Trabalhos, curiosidades, percursos de vida, contexto histórico-social, tudo isso é muito interessante para conhecermos aqueles autores e títulos que deram origem e inspiraram o que fazemos hoje.



## ANIMAÇÃO EXPERIMENTAL E SAÚDE

Diversos trabalhos de animação estão relacionados ao funcionamento do corpo humano e à compreensão de doenças e de infecções. Esses trabalhos tornaram-se ainda mais relevantes no contexto atual. Se você tem trabalhos de animação relacionados à saúde, ou estuda trabalhos nessa área, compartilhe conosco tua experiência.

A animação é um ramo muito fértil para compreender o corpo humano, suas funções, suas forças e suas fraquezas. Dessa forma, faça a submissão de trabalhos que abordem a relação da animação experimental com temas ou problemas encontrados na área da saúde.



## ANIMAÇÃO TEATRAL: EXPANSÃO DE CONCEITOS

A representação teatral sempre teve forte correlação com a animação. Movimento dos personagens, cenários, iluminação, estudos de movimento, dança, expressões faciais, expressões corporais, marionetes, bonecos, teatro de sombras, acrobacias circenses, o teatro de vaudeville, espetáculos de

horrores, festas forenses, tudo isso faz parte do universo dessas duas áreas. Dessa forma, você poderá propor trabalhos que correlacionam a animação experimental e o teatro, uma expansão entre estas duas áreas e as possibilidades encontradas nessa fértil correlação.



## DESAFIOS E NECESSIDADES NA PRÉ-PRODUÇÃO

A animação experimental é o resultado de diversas artes, essas também experimentais. Se você tem trabalhos dessas artes que compõem a animação experimental: técnicas, equipamentos, cenários, bonecos, roteiros, softwares, adaptações enjambres, jeitinho, adaptações, luzes, desenhos, storyboards, técnicas, objetos de cena, som, efeitos

sonoros, efeitos acústicos, música experimental, etc...

Tirando o foco do produto final, essa categoria é para aqueles trabalhos voltados as fases inovadoras de pré-produção dos trabalhos animados e os desafios e necessidades dessa fase tão importante da animação.



## EXIBIÇÃO E DIVULGAÇÃO DE OBRAS ANIMADAS

Não apenas a realização da animação é importante, mas sabemos também que as formas de difusão desse material é também importante. Como diria McLuhan “o meio é a mensagem”.

Dessa forma, realize a submissão de trabalhos que possam contar para a gente detalhes sobre as formas de exibição e maneiras com que a divulgação de obras animadas podem ocorrer.



## NARRATIVAS E ANIMAÇÃO EXPERIMENTAL

A história que está por trás da animação é importante para todo o processo. Se você tem detalhes sobre a narrativa que gerou a animação, seja ela tua, ou de outros autores, ou de materiais

consagrados, compartilhe com a gente. Esperamos aqui a submissão de trabalhos que tratem sobre diferentes narrativas e abordagens na animação experimental.



## PERSPECTIVA DE ANIMAÇÃO EXPERIMENTAL EM TEMPOS DE COVID-19

O ano de 2020, com o Covid-19 e a situação mundial do “novo normal” trouxe novas perspectivas para a animação. Se você tem alguma história relativa a esses novos tempos, compartilhe co-

nosco. Esperamos aqui a submissão de trabalhos relacionados às novas realidades trazidas pela pandemia de covid-19 e as perspectivas da animação experimental nesses novos tempos.

# NORMAS PARA PUBLICAÇÃO

- O autor deverá estar inscrito no Encontro para pleitear a apresentação de trabalho. Quando houver mais de um autor, ou coautores, pelo menos um deve estar inscrito no Encontro. A elaboração do texto dos resumos deverá atender às normas de formatação disponíveis no modelo disponibilizado.
- O trabalho deve se enquadrar em um dos eixos temáticos do evento.
- Título: Deve ser informativo e breve, em negrito, centralizado, fonte calibri 16, espaço simples, apenas a primeira letra maiúscula, seguido do(s) nome(s) do(s) autor(es) e sua(s) respectiva(s) instituição(ões). O e-mail, do autor inscrito, para contato deve vir após as filiações.
- Texto: Parágrafo único e com espaço simples entre as linhas, fonte Calibri 12, com margens justificadas a 3 cm e formato A-4, editado em Word for Windows (.doc ou .docx).
- O resumo expandido deve conter entre 2500 a 4000 caracteres – incluindo espaços e excluindo as palavras-chaves, e estruturado com introdução, metodologia, resultados e conclusões. Destaques, como negrito ou sublinhado, não devem ser utilizados no corpo do texto. O resumo não deve conter tabelas, gráficos, citações ou referências bibliográficas. As instituições de fomento devem constar no final do texto e entre parêntesis. As palavras-chaves devem conter no máximo cinco termos e vir em destaque como um segundo parágrafo. O órgão financiador deve constar no final do texto e entre parêntesis, como um terceiro parágrafo. Para melhor visualização e soluções de dúvidas em relação à elaboração do resumo. Resumos enviados com mais de 2500 caracteres, fora das especificações, não serão aceitos.
- Referências bibliográficas com até 2000 caracteres com espaço
- Minibio com até 1000 caracteres com espaço

# PROGRAMAÇÃO

Dia 24/08

13h - 13h20

## **ABERTURA DO EVENTO**

Elisangela Lobo Schirigatti

13h20 - 14h

## **ANIMAÇÃO ESPONTÂNEA**

Marcos Magalhães

14h - 14h40

## **ANIMAÇÃO EXPERIMENTAL NO CURSO DE CINEMA DE ANIMAÇÃO DA UFPEL (RS)**

Carla Schneider

14h40 - 15h20

## **OBRAS DE PIOTR KAMLER NO “SERVIÇO DA PESQUISA” NA RÁDIO TELEVISÃO FRANCESA**

Marcelo Abilio Públio

15h20 - 16h

## **PUBLICAÇÕES BRASILEIRAS EM CINEMA DE ANIMAÇÃO**

Sávio Leite

16h - 16h40

## **A ANIMAÇÃO ERRADA - O ERRO, O IMPROVISO E A PREGUIÇA COMO ELEMENTOS DE PROVOCAÇÃO E CRIAÇÃO**

Diego Akel

17h30-18h30

## **MINI MOSTRA DE CURTAS E TCC**

18h40 - 19h20

## **ANIMAÇÃO EXPERIMENTAL EM JOGOS**

Leonardo Sandin



13h - 13h20

## ABERTURA DO EVENTO

Elisangela Lobo Schirigatti

### LINK DA TRANSMISSÃO

<https://www.youtube.com/watch?v=RVEPkllcy0w>

### MINI BIO

Profa. Dra Elisangela Lobo Schirigatti é designer e docente do Departamento Acadêmico de Desenho Industrial (DADIN) da Universidade Tecnológica do Paraná (UTFPR), onde leciona as disciplinas de fotografia e animação. É coordenadora do Núcleo de Design de Animação e do Núcleo de Fotografia, ambos da UTFPR. É responsável pela organização dos eventos de extensão: Encontro Nacional de Animação Experimental - ExperimentAnima, Semana de Jogos, Quadrinhos e Animação - JoQA,

Momento Animação, Roda de Conversa Animada e o Laboratório Aberto de Animação - LAAB. Fez parte da equipe de organização do Seminário Brasileiro de Estudos em Animação - SEANIMA 2020, é membro da Red Latinoamericana de Estudios de Animación - Sur a Sur. Na área da pesquisa coordena os projetos Observatório Internacional do Ensino em Animação e a Cadeia Produtiva da Animação, onde estuda as competências dos profissionais de animação.



13h20 - 14h

## ANIMAÇÃO ESPONTÂNEA

Marcos Magalhães

### LINK DA TRANSMISSÃO

<https://www.youtube.com/watch?v=6bFQNoKL1Bw>

### MINI BIO

Cineasta de animação autor de “Meow!” (Prêmio Especial do Júri em Cannes), “Animando” (filmado no National Film Board of Canada) e criador do Ratinho de Massinha do programa de TV Castelo Rá-tim-bum, entre outros. Foi o Coordenador do Núcleo de Animação do CTAv e o responsável pela primeira formação oficial de animadores no Brasil,

durante o acordo entre National Film Board e Embrafilme nos anos 1980. Artista visitante na USC (University of Southern California) em Los Angeles/USA, em 1998-99, onde realizou o curta “DoiS”. Bolsista da Fundação Guggenheim em 2004. Graduado em Arquitetura na UFRJ, é Professor Doutor de Animação na PUC-Rio.

### DESCRIÇÃO

Animação Espontânea é um termo que procura definir o processo de criação de mensagens audiovisuais advindas de impulsos gestuais e intuitivos, nos quais a arte e tecnologia, subjacentes ao meio, podem e devem ser subvertidas e readaptadas. Métodos básicos e fundamentais para a animação, como o uso de a animação contínua ou de posições-chave, podem se constituir em pistas para se definir o uso processos intuitivos ou racionais na animação.

Os processos de três grandes artistas da animação, o animador escocês radicado no Canadá Norman McLaren (1914-1987), o artista plástico brasileiro Fernando Diniz (1918-1999), do Museu de Imagens do Inconsciente, e o animador e escultor neo-zelandês Len Lye (1901-1980), são analisados nesta perspectiva. São abordadas também iniciativas didáticas que favorecem e valorizam esta abordagem da expressão individual através da linguagem da animação.



14h - 14h40

## ANIMAÇÃO EXPERIMENTAL NO CURSO DE CINEMA DE ANIMAÇÃO DA UFPEL (RS)

Carla Schneider

### LINK DA TRANSMISSÃO

<https://www.youtube.com/watch?v=FwvYY1mNd2g>

### MINI BIO

Professora e pesquisadora no curso Cinema de Animação na Universidade Federal de Pelotas (UFPel), desde a sua criação em 2010. Doutora em Comunicação e Informação (UFRGS, 2014) pesquisa os modos de produção das imagens do cinema de animação; o contexto brasileiro sobre escolas e

pesquisadores em animação no Brasil; a animação experimental brasileira e as mulheres no mercado brasileiro de produtos audiovisuais com animação. Participa do comitê que fundou, organiza e realiza o SEANIMA (Seminário Brasileiro de Estudos em Animação), desde 2018.

### DESCRIÇÃO

Como integrar, no ambiente universitário, projetos de ensino, pesquisa e extensão sobre animação experimental? Apresento atividades propostas no curso de bacharelado em Cinema de Animação (Universidade Federal de Pelotas) que objetivam oportunizar aos estudantes: a) grupo de pesquisa teórica e historiográfica

(dados brasileiros); b) grupo de estudos para explorar práticas envolvendo materiais, técnicas e tecnologias e, c) grupo extensionista com ações nas quais eles são agentes autônomos e protagonistas que utilizam a animação enquanto linguagem expressiva e artística junto à comunidade pelotense.



14h40 - 15h20

## OBRAS DE PIOTR KAMLER NO “SERVIÇO DA PESQUISA” NA RÁDIO TELEVISÃO FRANCESA

Marcelo Abilio Públio

### LINK DA TRANSMISSÃO

<https://www.youtube.com/watch?v=ZCYPZ4-B1Ic>

### MINI BIO

Professor com dedicação exclusiva da Universidade Tecnológica Federal do Paraná (UTFPR). Co-coordenador dos núcleos de design de animação e de fotografia nessa Universidade. Faz doutorado na UPJV/França onde estuda as políticas francesas para promover séries de desenhos animados que ao

mesmo tempo divertem e educam os telespectadores promovendo as ciências. Estuda também os interesses políticos que envolvem a difusão dos desenhos animados na televisão francesa. Possui mestrado em Desenvolvimento econômico pela UFPR (2001) e graduação pela ESPM São Paulo (1997).

### DESCRIÇÃO

O ano é 1960, o mundo está em plena Guerra fria. A batalha encontra-se no campo das “tecnociências”. A nação que conseguir a supremacia nesse campo será vista mundialmente como aquela que possui “o melhor dos regimes dominantes”. De um lado, a URSS prova que é até o momento a única potência capaz de atingir o espaço sideral. Ela lança assim o primeiro satélite artificial Sputnik 1 (com seu “bip-bip” infernal) sobre a cabeça dos norte-americanos. De outro lado, o presidente Kennedy apresenta o maior desafio de toda humanidade: chegar à Lua até o fim da década (evidentemente investindo um grande orçamento para esse fim). As artes desse período – principalmente a animação experimental – não

poderiam ficar de fora desse arcabouço “tecnocientífico”. A partir desse contexto, pretendemos demonstrar em nossa apresentação como a arte e as “tecnociências” se entrecruzam, principalmente no campo da animação experimental. Paratanto, nos focaremos principalmente nas obras do artista Piotr Kamler realizadas no serviço da pesquisa da televisão francesa (Service de la Recherche de la RTF/ORTF). Usaremos como contexto, não somente a Guerra fria, mas também os serviços de pesquisa da televisão, pois é nesse período que a “telinha” se consolida como um vetor de difusão.



15h20 - 16h

## PUBLICAÇÕES BRASILEIRAS EM CINEMA DE ANIMAÇÃO

Sávio Leite

### LINK DA TRANSMISSÃO

[https://www.youtube.com/watch?v=Gx1vIQ-Yw\\_Q](https://www.youtube.com/watch?v=Gx1vIQ-Yw_Q)

### MINI BIO

Cineasta e professor. Estudou Comunicação e é Mestre em Artes Visuais pela UFMG. É diretor de curtas-metragens, professor de cinema de animação no Centro Universitário UNA e coordenador de workshops de vídeo e imagem, tendo colaborado ainda em vários projetos cinematográficos. Seus trabalhos foram apresentados e premiados em importantes festivais ao redor do mundo. Nominado quatro

vezes ao Grande Prêmio do Cinema Brasileiro e vencedor do Melhor Curta Metragem em animação desse prêmio em 2018. Foi júri em festivais na Finlândia, Chile, Colômbia, Equador, Peru e Armênia e em diversos outros no Brasil. Fundador e um dos diretores do TIMELINE – Festival Internacional de Video Arte de Belo Horizonte. Fundador e um dos diretores da Múmia.

### DESCRIÇÃO

É minha preocupação enquanto docente, pesquisador e diretor de festival (MUMIA) voltado ao mundo da animação, trazer estudos e livros que virão acrescentar ao pensamento e ordenamento do cinema de animação e levar esse conhecimento a um público ávido de novidades não só em Minas Gerais, mas no Brasil como um todo. Esta é uma forma de incentivo ao compartilhamento do conhecimento que venho adquirindo ao longo da caminhada. Nosso objetivo é divulgar e revelar os segredos das produções e de suas técnicas. A partir dos anos 2000

o mercado editorial começou a prestar atenção nesse nicho de mercado e um número significativo de publicações foi lançado. No Brasil somos carentes de livros sobre animação, e tem sido preocupação constante da MUMIA procurar sanar de alguma forma essa brecha. Pela mostra já foram lançados 3 livros e uma tradução. A bibliografia tem se estendido e muitos livros abriram muitas mentes para o rico potencial educativo que o cinema de animação possui, sendo cada vez mais reconhecido na contemporaneidade.



16h - 16h40

## A ANIMAÇÃO ERRADA - O ERRO, O IMPROVISO E A PREGUIÇA COMO ELEMENTOS DE PROVOCAÇÃO E CRIAÇÃO

Diego Akel

### LINK DA TRANSMISSÃO

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

### MINI BIO

Diego Akel é animador, realizador, produtor criativo, curador e instrutor de oficinas. Seu trabalho no campo da animação experimental é reconhecido internacionalmente, com participação em festivais e oficinas ministradas pelo Brasil, Europa e América Latina, e em 2019 foi entrevistado para o

livro Experimental Animation - From Analogue to Digital, de Miriam Harris, Lilly Husbands e Paul Taberham, da editora Routledge. Entre suas pesquisas, Akel estuda a animação como uma forma espontânea de criação artística, mesclando tecnologias de ponta com abordagens artesanais.

### DESCRIÇÃO

Num universo repleto de produções de alto nível, com acabamento impecável e animação primorosa, onde o domínio estilístico, dramático, técnico e logístico do meio já foi há muito superado, como surpreender a si mesmo? Fazer uma produção declaradamente “errada” pode ser o caminho para um trabalho mais autoral, com mais personalidade?

Seria possível a falta de recursos ou conhecimentos ou talento - ou mesmo apenas a preguiça - levar a um filme mais sincero? Diego Akel dividirá seu questionamento e pesquisa atual, mostrando algumas referências de seu acervo e novas produções e estudos que tem conduzido em busca de criar filmes estranhos, mesmo esquisitos.



18h40 - 19h20

## ANIMAÇÃO EXPERIMENTAL EM JOGOS

Leonardo Sandin

### LINK DA TRANSMISSÃO

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

### MINI BIO

Bacharel em Design pela UTFPR (2014). Graduado com M.F.A. na área de “Interactive Design and Game Development” pela Savannah College of Art and Design (2017). Cursando doutorado em Ciência e Tecnologia pela UTFPR (2018).

Seu foco de pesquisa é a relação de jogos com a cultura e sociedade. Possui mais de 5 anos de experiência como UX e Game Designer. Hoje é professor de animação na UTFPR.

### DESCRIÇÃO

Essa não é uma palestra sobre como desenvolver animações experimentais. A proposta é apresentar um curto panorama sobre a relação entre animações e jogos digitais e como o uso de

experimentaçõespropôsa possibilidade de novas representações fantásticas e psicológicas. Esta conversa é dedicada aos que têm curiosidade de entender o encantamento por jogos.

19h10-20h45

## APRESENTAÇÃO DE ARTIGOS

**19H30-19H45**

Animações experimentais nas oficinas do CINE SESI - Marcos Buccini e Mauricio Martins Nunes

Link: <https://www.youtube.com/watch?v=ToRf6JfY-WA>

**19H45-20H**

Softwares e plug-ins livres: um memorial crítico sobre o uso de programas livres para produção audiovisual” - Jéssica Ramos Marinho e Rodrigo Leite Souza Enoque

Link: <https://www.youtube.com/watch?v=I9PV03MnEKg>

**20H-20H15**

Proposta de como gerar produções experimentais brasileiras oriundas de artistas não animadores - Bruno Azzani Braga e Marcelo Abilio Públio

Link: [https://www.youtube.com/watch?v=62E\\_BEqIPrc](https://www.youtube.com/watch?v=62E_BEqIPrc)

**20H15-20H30**

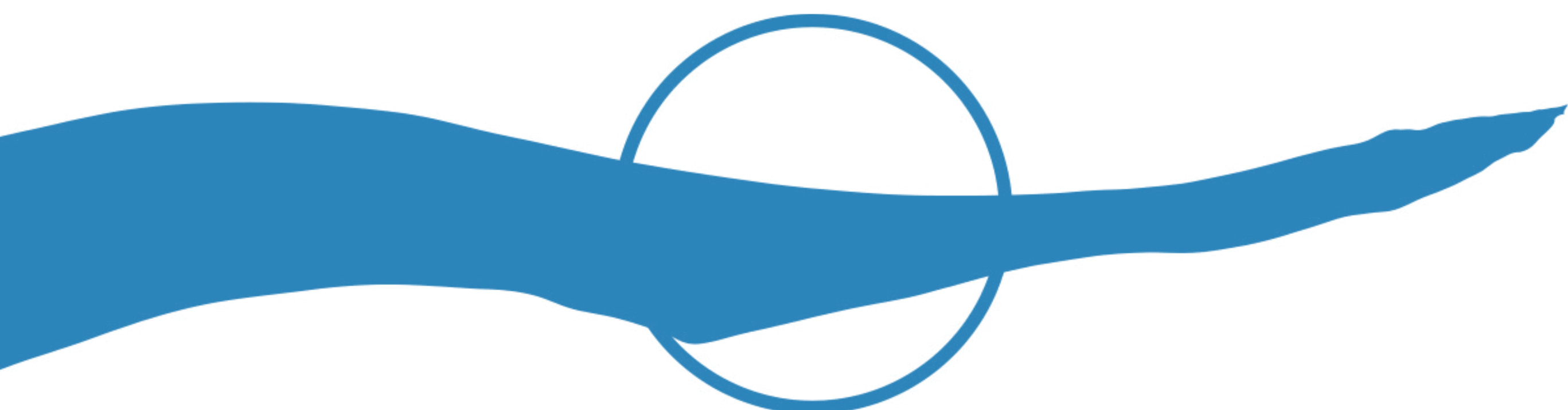
Construção de bonecos articulados para stop motion - Barbara Carranca Valente e Marcos Varassin Arantes

Link: <https://www.youtube.com/watch?v=VSyxdwDexL50>

**20H30-20H45**

Jim Randall's facial animation design for stop-motion by mechanical miniaturization - Leonardo Rocha Dutra e Maurício Silva Gino

Link: <https://www.youtube.com/watch?v=HjSdt5eyPo0>



# PROGRAMAÇÃO

Dia 25/08

13h - 13h20

## ABERTURA DO EVENTO

Elisangela Lobo Schirigatti

13h20 - 14h

## ANIMAÇÃO EXPERIMENTAL EM PERNAMBUCO

Marcos Buccini

14h - 14h40

## HACKEANDO A ESTRUTURA CLÁS- SICA DE EXIBIÇÃO DE ARTE DIGITAL EM CURITIBA

Flávio Carvalho

14h40 - 15h20

## TEATRO DE ANIMAÇÃO: PANORAMA DAS TRADIÇÕES À CONTEMPORA- NEIDADE

Ismael Scheffler

15h20 - 16h

## ANIMISMO - INTERCRUZAMENTOS ENTRE O TEATRO DE ANIMAÇÃO E O CINEMA DE ANIMAÇÃO

Fábio Medeiros

16h - 16h40

## PROTAGONISMO FEMININO NO STOP MOTION BRASILEIRO, PROFISSIO- NAIS E PERSONAGENS MARCANTES

Giuliana Danza

16h40 - 17h20

## NARRATIVA MULTIDIMENSIONAL: UMA NOVA PROPOSTA DO CONTAR UMA HISTÓRIA EM ANIMAÇÃO

Janiclei Mendonça

17h20-18h20

## MINI MOSTRA DE CURTAS E TCC



13h20 - 14h

## ANIMAÇÃO EXPERIMENTAL EM PERNAMBUCO

Marcos Buccini

### LINK DA TRANSMISSÃO

[https://www.youtube.com/watch?v=T\\_alUwLhQtA](https://www.youtube.com/watch?v=T_alUwLhQtA)

### MINI BIO

É formado em Design, mestre em Design da Informação e Doutor em Comunicação pela UFPE. De 2008 a 2019 trabalhou como professor efetivo do Núcleo de Design da UFPE/CAA, onde Coordenou o Maquinário - Laboratório de Animação UFPE. Hoje ministra as disciplinas de animação do Curso de Cinema, na mesma instituição. Em 2005, fundou e coordenou o Núcleo de

animação Digital da AESO/Barros Melo. Produziu 10 filmes, ganhando mais de 50 prêmios no total. Pesquisa a história da animação Brasileira com o foco na animação pernambucana. Já publicou diversos artigos científicos sobre os assuntos. Em 2017, lançou o livro História da Animação em Pernambuco, pela Editora Serifa Fina.

### DESCRIÇÃO

A animação pernambucana tem seu (possível) início no fim dos anos 1960 com uma animação feita diretamente na película. Em seguida, impulsionada pelo Super-8 acontece a primeira safra de filmes animados que tinham em comum o amadorismo e a experimentação técnica. Essa tradição foi mantida mesmo com a chegada da tecnologia

digital. Hoje a animação de Pernambuco ainda possui uma geração de autores que atuam à margem da animação comercial, criando curtas, séries e, em breve, um longa a partir de técnicas experimentais. A ideia dessa palestra é mostrar um pouco desta história, seus personagens e obras.



14h - 14h40

## HACKEANDO A ESTRUTURA CLÁSSICA DE EXIBIÇÃO DE ARTE DIGITAL EM CURITIBA

Flávio Carvalho

### LINK DA TRANSMISSÃO

<https://www.youtube.com/watch?v=ayo52gbYO6Q>

### MINI BIO

Artista de media art e curador de arte digital que vive e trabalha em Curitiba, Brasil. Flávio Carvalho estudou especialização em Interdisciplinar de Artes e Ensino das Artes na Universidade Estadual do Paraná UNESPAR/FAP em 2012. Desde então, exibiu coletivamente em Berlim, Paris, Nova York, Madrid, Toronto, Curitiba, entre outras cidades. Em 2017/18 foi o curador da exposição

Subli\_me da The Wrong – New Digital Art Biennale em Curitiba. Integrou em 2018 a curadoria da Bienal Internacional de Curitiba ganhando o Prêmio Jovens Curadores. Atualmente é líder da embaixada da The Wrong – New Digital Art Biennale em Curitiba e curador convidado da Bienal Internacional de Arte de Curitiba.

### DESCRIÇÃO

Qual é a “estrutura clássica” de exibição de videoartes? Partindo dessa premissa, a ideia é retirar videoartes da exibição de circuitos “clássicos” como museus e galerias, e subverter este momento, ampliando a exibição para um maior número de pessoas. Isso aconteceu dentro das telas dos ônibus e terminais

de Curitiba e região metropolitana. Para exemplificar, serão apresentados os cases das exposições da “Subli\_me” da The Wrong - New Digital Art Biennale e “Fluxo Fluido” da edição de 25 anos da Bienal Internacional de Arte de Curitiba que aconteceram entre 2017 e 2019.



14h40 - 15h20

## TEATRO DE ANIMAÇÃO: PANORAMA DAS TRADIÇÕES À CONTEMPORANEIDADE

Ismael Scheffler

### LINK DA TRANSMISSÃO

<https://www.youtube.com/watch?v=UCja6L9XauA>

### MINI BIO

Ismael Scheffler é doutor em teatro, diretor do projeto de extensão TUT - Teatro da UTFPR-Curitiba e professor nos cursos de graduação em Design e em Letras e nos cursos de Especialização em Narrativas Visuais, Especialização

em Cenografia e Especialização em Artes Híbridas. Pesquisador sobre design cênico com ênfase em cenografia e teatro de animação. É autor de “Teorias da cena: teatro e visualidades” (InterSaberes, 2019), entre outros livros e artigos.

### DESCRIÇÃO

O teatro de animação possui variadas técnicas e materiais, sendo as manifestações mais conhecidas as diversas modalidades de bonecos, envolvendo também as sombras, máscaras, objetos diversos além de tecnologias variadas. Tudo pode receber vida e ser animado.

Embora existam tradições orientais e ocidentais seculares, as manifestações teatrais de animação contemporâneas são amplamente diversas e instigantes e proporcionam discussões provocadoras sobre a imagem e as narrativas visuais.



15h20 - 16h

## ANIMISMO INTERCRUZAMENTOS ENTRE O TEATRO DE ANIMAÇÃO E O CINEMA DE ANIMAÇÃO

Fábio Medeiros

### LINK DA TRANSMISSÃO

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

### MINI BIO

Diretor de teatro, pesquisador em dramaturgia visual e animação; Doutor em Artes pela ECA-USP, com pesquisa interdisciplinar em teatro e cinema, sendo parte da pesquisa desenvolvida na Alemanha, França e República Tcheca; Mestre em Teatro pela UDESC; Tem pós-doutoramento em Artes Cênicas pela USP, com pesquisa em História, técnica e estética do teatro de animação na televisão e no cinema brasileiros; Atuou como professor de Design na UNIVILLE, nas habilitações: Produto, Visual, Moda

e Animação Digital; É professor da FAP/UNESPAR, atuando nas disciplinas Teatro de Animação, Cinema de Animação, Direção de Atores, entre outras; Coordenou o Projeto Salve o Cinema - Leitura e crítica da linguagem cinematográfica; É organizador de quatro livros (coletâneas), entre eles: Salve o Cinema I e II; Criou e coordenou o projeto LAICA - Laboratório de Investigação do Cruzamento de Animações (teatro de animação e cinema de animação), na FAP-UNESPAR.

### DESCRIÇÃO

As questões de aproximação entre o teatro de animação e o cinema de animação vão muito além de um motivo identitário ou de nomenclatura, uma vez que, se pensarmos em parâmetros fenomenológicos, nos quais se observa as essências, buscando desvelá-las no fenômeno, ambos estão alicerçados numa espécie de animismo contemporâneo. Assim sendo, essa abordagem tem como enfoque introduzir uma observação sobre inter cruzamentos entre o teatro de ani-

mação e o cinema de animação, partindo da premissa que as duas linguagens têm nas suas gêneses o animismo como força motriz, e, por consequência, em seus modus operandi. Gosto da ideia de que a percepção modela a realidade. É a percepção que anima tudo. Meu professor querido Arlindo Machado, que nos deixou há pouco, dizia que o homem das cavernas tinha a mente de cineasta e a mão de pintor.



16h - 16h40

## PROTAGONISMO FEMININO NO STOP MOTION BRASILEIRO, PROFISSIONAIS E PERSONAGENS MARCANTES

Giuliana Danza

### LINK DA TRANSMISSÃO

<https://www.youtube.com/watch?v=MSFtChv8ua4>

### MINI BIO

Cineasta de animação pela Universidade Federal de Minas Gerais. Nasceu no “Curral Grande” ou cidade de Belo Horizonte, para compor a safra de artistas de 1977. Sonhadora incorrigível e inquietina vitalícia da infância, optou pelo caminho do stop motion para poder materializar universos mágicos. Trabalhou com grandes diretores brasilei-

ros de curtas e longas, como Marcelo Marão (Engole ou Cospervilha?), Rafael Conde (Bili com Limão Verde na Mão) e Diego Doimo (Teca e Tuti - Uma Noite na Biblioteca). Dirige atualmente o Danza Studio, onde produz animações exibidas em canais brasileiros, festivais e mostras nacionais e internacionais.

### DESCRIÇÃO

O cinema de animação stop motion utiliza a fotografia sequencial de diversos materiais, com ligeiras diferenças de posição, formato ou cor, para criar a ilusão de movimento. No Brasil, a técnica encanta as pessoas no cinema, na televisão e na internet, porém há poucos profissionais no mercado ou estúdios especializados. Dentro deste universo, encontramos um número relevante de

mulheres, que se dedicaram ou dedicam à produção desta linguagem. Se o mercado audiovisual, segundo dados da Ancine, de 2016, contou com apenas 18% de representantes femininas, em cargos importantes, cabe a nós mudar isso. Para tanto, precisamos conhecer nossas profissionais, nos inspirar e encarar novas produções, ocupando um lugar criativo e igualitário.



16h40 - 17h20

## **NARRATIVA MULTIDIMENSIONAL: UMA NOVA PROPOSTA DO CONTAR UMA HISTÓRIA EM ANIMAÇÃO**

Janiclei Medonça

### **LINK DA TRANSMISSÃO**

<https://www.youtube.com/watch?v=GF9wT46-IFs>

### **MINI BIO**

Jani Mendonça é doutora em Cinema e Audiovisual, professora dos cursos de Publicidade Propaganda, Design de Animação e Jogos Digitais do Centro Universitário Curitiba ministrando as disciplinas de Produção em Cinema e TV, Produção Audiovisual, História da Animação e do Cinema, Técnicas Audio-

visuais, Semiótica e Projeto Integrador II: Curta-metragem de Animação. Sócia da Caulim Filmes desde 2018, atua como Diretora, Montadora e Diretora de Fotografia. Pesquisadora das temáticas narrativa seriada, direção cinematográfica, montagem cinematográfica, semiótica e narrativa do fantástico.

### **DESCRIÇÃO**

Contar histórias seriadas pressupõe organizar os enredos em episódios que compõem o universo da série. Em especial nas séries de animação, esses enredos devem ser contados entre 7 e 10 minutos o que, por sua

vez, determinam uma abordagem objetiva das tramas. O modo de contar essas tramas, contudo, tem evoluído para narrativas multifacetadas, hiper/intertextuais, multidimensionais.

18h30-20h30

## APRESENTAÇÃO DE ARTIGOS

**18H30-18H45**

A importância das ações de extensão no campo da animação experimental - Bruno Azzani Braga e Elisangela Lobo Schirigatti

Link: <https://www.youtube.com/watch?v=ej6Kss6Ojyw>

**18H45-19H**

Apoio técnico e pesquisas com o público-alvo como norteadores para o desenvolvimento de animação sobre a doença celíaca - Giovana Tows, Marco Mazzarotto Filho e Elisangela Lobo Schirigatti

Link: <https://www.youtube.com/watch?v=fDoJl6gs8iQ>

**19H-19H15**

Design Thinking aplicado na pré-produção de série de animação voltada à educação de adultos - Lucas Alves Frank e Elisangela Lobo Schirigatti

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

**19H15-19H30**

I'm fine - Sabrina Favarin dos Santos

Link: <https://www.youtube.com/watch?v=sVA62gPynjU>

**19H30-19H45**

Stratacut – uma inusitada forma de pensar e produzir animação - Mauricio Martins Nunes e Marcos Buccini

Link: <https://www.youtube.com/watch?v=fl43PnTdIF8>

**19H45-20H**

O experimental nas representações da ditadura: um estudo a partir de “Na pele”, - Firmino Holanda e Christiane Quaresma Medeiros

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

**20H-20H15**

UM DIA FRIO: Diálogos entre Animação e Cinema - Victor Percy Nadolny Eloy e Emanuelle Muzy Gois

Link: <https://www.youtube.com/watch?v=V-7590w5Mb0>

**20H15-20H30**

Astro Gato - Bruno Orsolon

Link: <https://www.youtube.com/watch?v=OfZL8zUoUWY>

The background of the image is a classic marbled paper pattern, featuring swirling, organic shapes in various shades of grey, black, and white. A semi-transparent blue layer is overlaid on the entire image, creating a monochromatic effect. The word "ARTIGOS" is printed in a bold, white, sans-serif font, positioned in the lower-left area of the frame.

**ARTIGOS**

# ANIMAÇÕES EXPERIMENTAIS NAS OFICINAS DO CINE SESI

Marcos Buccini e Mauricio Martins Nunes

O projeto Cine Sesi Cultural exibia longas e curtas, com temáticas populares, em cidades do interior e oferecia uma oficina de stop motion com o objetivo de realizar filmes que retratassem aspectos das localidades, para serem exibidos no início de cada sessão. Entre 2009 e 2019, mais de cem filmes foram realizados. Com uma estrutura enxuta, tinha-se o prazo de uma semana para realizar a oficina. Assim, uma metodologia foi sendo desenvolvida, com foco na prática, desmitificando o processo animado do quadro a quadro, oferecendo uma vivência coletiva de produção desde a ideia original, passando por todas as etapas da produção. Este trabalho propõe observar os aspectos experimentais das técnicas utilizadas nos filmes das Oficinas do Cine Sesi. Para isso, observamos 77 obras que tivemos acesso. Nas quais, apesar de uma predominância do stop motion com bonecos de massinha, constata-se a utilização de uma multiplicidade de processos e materiais, desde animação com objetos do cotidiano dos alunos, como materiais de cozinha, peças do artesanato local, tecidos, bordados, até alimentos, como carne e peixe cru. Muitas obras foram feitas em table top, que permite a captura quadro a quadro em uma ou múltiplas superfícies planas. Mais uma vez, uma diversidade de objetos e materiais foram usados: recorte de papel, barro, sementes, algodão, tinta, mas-

sa de modelar, areia, etc. Outras técnicas também utilizadas foram o Light Painting, a Rotoscopia com imagens impressas, a Animação Reversa ou por “Desconstrução” (quando interfere-se quadro a quadro em um objeto e depois inverte-se os frames), Pixilation, e talvez a mais inusitada aconteceu na oficina realizada em São Francisco/MG, na qual a turma escolheu contar sua história utilizando uma mistura peculiar de técnicas, inspirados pelo trabalho da artista Miwa Matreyek, pois o filme mistura 2D tradicional projetado em uma tela, com pixilation de sombra, por trás da tela e cut out com retroprojetor, também projetado e capturado como sombra. O uso de técnicas experimentais para oficinas de curta duração, como as do Cine Sesi, além de revelar o funcionamento basilar do processo animado, não exige conhecimento prévio em animação dos participantes, ou domínio de softwares, e pode ser oferecida em qualquer lugar, a qualquer faixa etária, e se os instrutores possuírem um repertório rico que ofereça as respostas adequadas aos dilemas de cada turma, permite que o resultado seja de excelência, com pouco tempo e com pouco recurso.

**Palavras-Chave:** Oficina de Animação, Cine Sesi Cultural, Animação Experimental.

# SOFTWARES E PLUG-INS LIVRES: UM MEMORIAL CRÍTICO SOBRE O USO DE PROGRAMAS LIVRES PARA PRODUÇÃO AUDIOVISUAL

Jéssica Ramos Marinho e Rodrigo Leite Souza Enoque

*Centro universitário Curitiba, Design de animação, Campus Milton Vianna Filho, Curitiba, Paraná*

O presente trabalho realiza um estudo sobre o processo criativo de estabelecer uma análise comparativa no estudo de Softwares e Plug-ins livres, na criação de edição e design com pixel arte e sound effects para mídias audiovisuais. Com a intenção de demonstrar quais são as vantagens e desvantagens de uso dos softwares livres, em projetos independentes e estudantis. A pesquisa se concentra em um relato de usuário sobre o uso desses softwares livres e a viabilidade de aplicação dos programas para fins educacionais e na criação de assets visuais e sonoros. Softwares são sequências de instruções escritas para serem interpretadas por um computador com o objetivo de executar tarefas específicas. No computador, o software é classificado como a parte lógica cuja função é fornecer instruções para o hardware. Neste artigo trabalharemos com uma análise comparativa sobre os softwares livres em programas de mídia audiovisual. Na análise comparativa de programas de software livre, foram

explorados dois editores de pixel arte, com objetivo de pesquisar como seria a experiência do usuário de softwares ao realizar o download e a instalação do programa em seu hardware de uso (social) e como funciona as ferramentas para uso desenho e edição digital e audiovisual. Neste trabalho serão analisados dois softwares livres de produção em pixel arte: o Piskel, é um software gratuito que pode ser executado no seu próprio browser; e o Pixilart, outro software gratuito para a criação de animações e sprites; que pode ser instalado por meio do (Google Play store e da App store) que também pode ser acessado em seu próprio browser o que possibilita a seus usuários terem acesso ao uso do programa em qualquer dispositivo eletrônico.

**Palavras-Chave:** Software livre; Sound effects, Assets, Pixel arte, Mídia audiovisual.

# A IMPORTÂNCIA DAS AÇÕES DE EXTENSÃO NO CAMPO DA ANIMAÇÃO EXPERIMENTAL

Bruno Azzani Braga<sup>(1)</sup> e Elisangela Lobo Schirigatti<sup>(2)</sup>

*(1) & (2) DADIN - Departamento de Design, Universidade Tecnológica Federal do Paraná, Curitiba – Paraná. E-mail para contato: brunoazzanibraga@gmail.com*

O presente trabalho objetiva descrever a trajetória do projeto de extensão “Design Anima-Ação na UTFPR” e compartilhar as experiências obtidas sobre animação experimental durante a sua execução. Para isso, foi realizada uma pesquisa qualitativa de âmbito descritivo com base na análise documental. A coleta de informações foi realizada em sites e relatórios institucionais, incluindo relatos da vivência dos autores. A iniciativa surgiu por parte dos estudantes de design e foi coordenada por professores da disciplina de animação, sendo que a execução contou com a participação de monitores voluntários e convidados externos. As atividades foram desenvolvidas entre março de 2018 e julho de 2019. Os encontros duravam duas horas semanais e incentivavam a produção de curtas de animação e a troca de conhecimento na área. As etapas produtivas simulavam o sistema da “pipeline” do mercado profissional, contemplando a pré-produção, produção e pós-produção. No entanto, durante a condução destes projetos experimentais era estimulado a criatividade e o desenvolvimento de conceitos. Promovendo assim, logo nos primeiros semestres do curso, debates sobre o tema com ênfase na abordagem do conteúdo básico e com foco na animação como expressão artística. Na prática, a abordagem foi dividida em 2 momentos: no primeiro foram realizadas as discussões das etapas produti-

vas com embasamento teórico, utilizando-se para isso o referencial de artigos, livros e produções animadas. O segundo momento era voltado à aplicação de exercícios com a finalidade de fixar conceitos e usar o próprio tema da obra de animação como guia inspirador, estimulando a busca de soluções a partir da interpretação pessoal. No total, foram contabilizadas 147 inscrições, mas devido ao tamanho do Laboratório de Narrativas Visuais, as turmas tiveram que ser adaptadas para no máximo 35 pessoas; Foram registrados 85 participantes, incluindo neste rol membros da comunidade externa e interna; e por fim, foram convidados 06 profissionais da área para realizar oficinas, palestras e feedback sobre as produções. O projeto contribuiu para fortalecer a área de animação na UTFPR, visto não haver registros antecedentes de projetos de longo prazo similares na instituição. O número de inscrições mostrou um grande interesse pelo assunto, evidenciando potencialidade da extensão e do tema no meio acadêmico. A principal dificuldade encontrada foi a falta de estrutura disponível para desenvolver projetos de animação 3D e motion design.

**Palavras-Chave:** Ensino de Animação, processo produtivo, expressão artística, organização da produção animada e desenvolvimento técnico

# CONSTRUÇÃO DE BONECOS ARTICULADOS PARA STOP MOTION

Barbara Carranca Valente<sup>(1)</sup> e Marcos Varassin Arantes<sup>(2)</sup>

*<sup>(1)</sup> & <sup>(2)</sup> DADIN - Departamento de Design, Universidade Tecnológica Federal do Paraná, Curitiba – Paraná. E-mail para contato: bvalente.work@gmail.com*

Na técnica de animação em stop motion, quando se trata da subcategoria de animação com bonecos, a estrutura anatômica de um boneco quanto a flexibilidade e resistência é fundamental para o sucesso no processo de animação, e os mesmos podem ser elaborados de diversas maneiras no que diz respeito a materiais e processos. Porém, na literatura nacional a respeito da construção de bonecos articulados para stop motion, constata-se uma lacuna considerável de informações, seja por dispersão de conteúdo ou barreiras linguísticas. Diante disso, surgiu a oportunidade de pesquisa e desenvolvimento de manual de instruções especificamente para o ensino da construção de um modelo básico de boneco articulado para stop motion. Considerando como público-alvo inicial uma amostra de alunos de design da UTFPR cursando a disciplina de animação, identificou-se potencial interesse em aprofundar os conhecimentos sobre bonecos articulados para stop motion, especificamente pela proposta de utilizar materiais alternativos e de baixo custo já disponíveis no mercado para a construção do esqueleto interno de um boneco próprio. Nesse contexto, foram aplicados testes qualitativos e observações in loco com o propósito de identificar as principais dificuldades encontradas pelos alunos durante os exercícios de animação em sala, referentes à bonecos para stop motion. Foram elencados como pontos importantes a questão anatômica/estrutural

do boneco, materiais resistentes para construção dos mesmos, e técnicas de fixação do boneco em cena. Simultaneamente a esse processo, aconteceu a pesquisa teórica de anatomia de bonecos articulados para stop motion, e em seguida testes práticos com materiais de baixo custo considerados adequados para a confecção de um modelo de boneco, assim como a construção do mesmo. Para o desenvolvimento do manual de instruções, foram feitas análises de materiais similares e sob a metodologia de design instrucional, aliada a conceitos do design da informação, foi elaborado um capítulo do manual, em formato digital, com ilustrações passo a passo do processo de montagem dos membros superiores do boneco. A confecção desse manual de instruções revelou um interessante desafio criativo no que diz respeito à compreensão de como o processo de aprendizagem acontece, além da identificação de um real interesse de outros públicos no projeto após a conclusão e divulgação do mesmo, permitindo a possibilidade de expansão e aperfeiçoamento da primeira versão desenvolvida.

**Palavras-Chave:** Animação tridimensional, projeto gráfico, design instrucional, materiais alternativos.

# JIM RANDALL'S FACIAL ANIMATION DESIGN FOR STOP-MOTION BY MECHANICAL MINIATURIZATION

Leonardo Rocha Dutra<sup>(1)</sup> e Maurício Silva Gino<sup>(2)</sup>

<sup>(1)</sup> *Doctoral student in the Cinema Studies of PPGArtes of EBA-UFMG - School of Fine Arts at the Federal University of Minas Gerais, Belo Horizonte, MG. Contact email: design.audiovisual@gmail.com*

<sup>(2)</sup> *Associated tenure teacher at EBA-UFMG Contact email: mauriciogino@globo.com*

The impression of change in a face animated by stop-motion can be given by alternating between different objects, but which are analogous to the poses of a single object or by the real modification of a single structure. Among other reasons, when reversibility to a certain pose is desired this structure needs to be articulated for this. The activation of these structures can be direct, pushing joints under the skin of the face. But the animator's gesture can be broader than the intended difference, making it difficult to control in subtle increments. In addition, certain structures may not properly hold the necessary poses, yielding to the interaction of other forces, such as the shape memory of the material that covers them. This problem is solved in the jaw articulation mechanism of the protagonists of *Corpse Bride* (2005) (directed by Mike Johnson). They are conceptions of the English artisan Peter Saunders. A mechanical gear reduction miniaturizes the animator's action, resulting in fluid and precise movements. Other artisans have developed similar systems, such as the one designed by the north American Jim Randall in 2015 for the title character of *Moi Barnabé* (I, Barnabas) - a short film by Canadian director Jean-François Lévesque, premiered on the 16th of June last at Annecy Festival

2020. Randall brings his experience in animatronics to the extended temporality of stop-motion, developing a unique system that is well known for the abundant visual documentation on the artisan's social media. But that does not elucidate its operation, much-requested information for which I created under his guidance a series of animated infographics covering all the functionality of the system. He generously asks for his technique to be widely disseminated. Therefore, in addition to the text in English with static images, we propose the availability of animations on the event's video channel for a better understanding of the design. In this analysis, we intend to demonstrate how this modality of facial animation is the most appropriate to the performance aspect of stop-motion and therefore a way of deepening its specificity.

**Keywords:** audiovisual technologies, performance, expression, spatiotemporal resolvability.

**Funding:** FAPEMIG and CAPES-PROEX

# APOIO TÉCNICO E PESQUISAS COM O PÚBLICO-ALVO COMO NORTEADORES PARA O DESENVOLVIMENTO DE ANIMAÇÃO SOBRE A DOENÇA CELÍACA

Giovana Tows <sup>(1)</sup> , Marco A. Mazzarotto Filho <sup>(2)</sup> & Elisangela Lobo Schirigatti <sup>(3)</sup>

*<sup>(1), (2) & (3)</sup> Departamento de Desenho Industrial, UTFPR, Curitiba, Paraná. E-mail para contato: giovana.tows@gmail.com*

Uma em cada oito pessoas no mundo sofrem todos os dias com os inúmeros problemas de saúde provenientes da doença celíaca, sem ao menos saber que ela existe. Em geral, o diagnóstico tardio da doença pode deixar sequelas mesmo depois de um tratamento correto. Muitas vezes a doença celíaca pode ser fatal e apresenta diversos sintomas, o que dificulta o seu diagnóstico pelos médicos. O único tratamento disponível até o momento constitui em uma dieta isenta de glúten e contaminação cruzada, por toda a vida. Mesmo diante da gravidade da doença e o crescente uso de internet no país nos últimos anos poucos conteúdos audiovisuais disponibilizados on-line tratam sobre o assunto. As pesquisas qualitativas indicaram que uma animação com o objetivo de reconhecer os principais sinais e sintomas da doença celíaca, identificar possíveis tratamentos e orientar a busca de auxílio médico seria a solução digital mais adequada para disseminar informações e melhorar a saúde das pessoas afetadas. Diante deste desafio, a metodologia adotada para o desenvolvimento desse projeto foi o Design Thinking, que foca na criação de soluções. Essa metodologia leva em consideração: entender, analisar, sintetizar, idealizar, prototipar e testar, em um ciclo que se repete diversas vezes durante as etapas do projeto. Desta forma, o acompanhamento técnico de

profissionais da saúde, as informações científicas cedidas por uma associação específica da área, bem como o contato constante com pacientes que possuem a doença foram fatores primordiais de apoio na execução do projeto. Após a publicação da animação foram realizadas duas avaliações, uma quantitativa e outra qualitativa. A qualitativa ficou disponível por 5 dias e das 750 pessoas que assistiram a animação, 430 participaram da avaliação, obtendo-se uma nota média geral de 4,75 (considerando notas de 1 a 5). Já na qualitativa, foram entrevistadas 18 pessoas, entre elas leigos, celíacos e especialistas em doença celíaca. Eles forneceram diversas sugestões de melhoria, além de ajudar a revisar o conteúdo técnico da animação. Na sequência, as alterações foram aplicadas, o vídeo final foi publicado e então divulgado por meio das redes sociais mais populares. Hoje, mais de 2 anos após sua publicação, a animação já tem mais de 5.400 visualizações no Youtube, além da sua publicação no site da ACELPAR (Associação dos Celíacos do Paraná), da FENACELBRA (Federação Nacional das Associações de Celíacos do Brasil) entre outros.

**Palavras-Chave:** digital, flat design, design thinking, motion graphics, motion design.

# DESIGN THINKING APLICADO NA PRÉ-PRODUÇÃO DE SÉRIE DE ANIMAÇÃO VOLTADA À EDUCAÇÃO DE ADULTOS

Lucas Alves Frank <sup>(1)</sup> e Elisangela Lobo Schirigatti <sup>(2)</sup>

*<sup>(1)</sup> & <sup>(2)</sup> DADIN - Departamento de Design, Universidade Tecnológica Federal do Paraná, Curitiba – Paraná. E-mail para contato: lucas.alves.frank@hotmail.com*

Animações com intuito educacional são realizadas há mais de um século. No entanto, foi a partir dos anos 60, com os estudos sociais que identificavam efeitos nocivos de cenas inapropriadas para o público infantil em séries de animação, que este estilo de animação se popularizou. O entretenimento educativo (ou “edutenimento”, do inglês “edutainment”) pode ir além do público infantil, visto que, animações que abordam temas do cotidiano, incluindo a saúde sexual, tendem a interessar adolescentes e adultos. Apesar das Infecções Sexualmente Transmissíveis (IST) contaminarem 376 milhões de pessoas todos os anos, o assunto ainda é abordado com certo preconceito pela sociedade e é pouco explorado em recursos audiovisuais. A pré-produção de uma animação cujo objetivo é educar o público-alvo das IST a se prevenir pode adotar a metodologia do Design Thinking, cujas etapas englobam a análise do público-alvo e a coleta de sua avaliação com relação ao animatic. Diante deste pressuposto e seguindo a metodologia citada, o estudo em questão realizou uma pesquisa qualitativa com a finalidade de coletar informações relacionadas ao público-alvo das IST, identificou e analisou as séries animadas já produzidas com este mesmo objetivo. Em adição,

foram investigadas quais plataformas de vídeo mais atraíam o público-alvo e quais séries animadas destas plataformas este público-alvo consumia. As informações obtidas conduziram à proposição de um projeto de pré-produção. Neste caso, o canal Mundo Canibal, do Youtube, guiou o estilo gráfico do projeto, enquanto a série animada infantil “De Onde Vem?” guiou a estrutura narrativa. A série proposta conta em seus episódios a história de uma super heroína chamada Capitã Kapa (em referência à uma gíria que indica o “preservativo masculino”), que surge em situações onde há problemas de saúde sexual e responde a dúvida principal dos personagens. Após a roteirização, o storyboard e a dublagem, foi criado um animatic. O animatic foi disponibilizado para o público-alvo em grupos de redes sociais de pessoas com HIV, a fim de que elas avaliassem o material por meio de um formulário. Os resultados mostraram um potencial informativo e cômico da série animada desenvolvida, indicando que a metodologia aplicada foi adequada.

**Palavras-Chave:** HIV, IST, Arte conceitual, Animação, Entretenimento Educativo.

# I'M FINE

## Sabrina Favarin dos Santos

*Centro Universitário Curitiba – UNICURITIBA. Curitiba/PR. E-mail para contato: sabrina\_favarin@hotmail.com*

O curta-metragem intitulado “I’m Fine” foi produzido na disciplina de Projeto Integrador – Business e Arte em Animação, do curso de Design de Animação do UNICURITIBA. Desenvolvido a partir da técnica de animação 2D o projeto teve como referência a animação “Overcomer” produzida por Hannah Grace (2016), embasamento no livro “O Demônio do Meio-Dia: Uma Anatomia da Depressão” de Andrew Solomon e acompanhamento do psicólogo Jonas Diniz Machado em todo o desenvolver do projeto. Com o objetivo de apresentar ao espectador o que é a depressão do ponto de vista de quem está doente, buscando quebrar os paradigmas atuais de preconceito e falta de compreensão do que é a doença e da importância de prestar atenção a quem está ao seu redor e em si mesmo. Trata-se de uma animação em primeira pessoa que leva o espectador a uma simulação do sentimento de depressão, tendo pensamentos negativos, maus presságios ou lembranças e até mesmo pensamentos suicidas, encaminhando tal experiência para um fechamento contrário, chamando o espectador a lutar contra a doença. O filme foi produzido utilizando a técnica 2D, tendo como artifício para a obtenção de desenhos mais realistas, a partir da utilização de referência de filmagens com modelo

vivo, com o intuito de promover a imersão do espectador, dando a sensação e que tudo ocorre em sua própria cabeça, promovendo uma imersão ao mesmo, lhe transmitindo a experiência de sentir os efeitos da doença. A animação foi produzida com os recursos do software Adobe Photoshop CC 2017. Todos os frames da animação foram desenvolvidos digitalmente e a produção dos efeitos sonoros foi realizada no Laboratório de Áudio do UNICURITIBA. A trilha sonora foi desenvolvida para a própria animação, por Gabriel Godarth. Na montagem e edição de todo o filme, foi utilizado o software Adobe Premiere Pro CC 2017. O projeto foi entregue em uma caixa personalizada contendo o DVD, pôster do filme, toda a documentação de desenvolvimento do projeto e uma exemplificação da sala de exibição, tendo sido esta em duas salas: a primeira apresentava informações sobre o tema e depoimentos de pessoas que enfrentam a doença, a segunda, uma sala pequena e escura, com uma almofada em frente a TV, onde ocorre individualmente a exibição do filme.

**Palavras-Chave:** 2D, animação, doença, imersão, depressão.

**Órgão financiador:** Centro Universitário Curitiba – UNICURITIBA.

# STRATACUT – UMA INUSITADA FORMA DE PENSAR E PRODUZIR ANIMAÇÃO

Mauricio Martins Nunes <sup>(1)</sup>, Marcos Buccini <sup>(2)</sup>

*<sup>(1)</sup> Profissional e pesquisador independente, Recife/PE, <sup>(2)</sup> UFPE, Departamento de Comunicação Social, Recife/PE. E-mail para contato: mnunes00@gmail.com*

A presente pesquisa se dedica a estudar as particularidades do stratacut, técnica de animação que vem sendo experimentada há mais de cem anos, mas ainda com pouca fluência entre os animadores. Apesar de muito provavelmente Tarkovski não ter se deparado com a complexidade dessa técnica, a expressão “esculpir o tempo” ganha uma materialidade definitiva nessa exclusiva maneira de animar. A técnica foi experimentada por Oskar Fischinger em 1920, mas só foi realmente desenvolvida por David Daniels nas décadas de 80 e 90, em seus “time blocks”. Apesar de Daniels concentrar boa parte do volume de experimentos produzidos nessa técnica já vemos ela ser trabalhada e repensada por outros artistas, como Keith Skretch no curta Wave of Grain (2014), e Akinori Goto em seus zootrópios impressos em 3D. No Brasil temos poucos casos conhecidos, e os que encontramos só aconteceram por estímulo da Masterclass oferecida por David Daniels, no Anima Mundi de 2011. No mesmo ano um coletivo de animadores de Recife animou a vinhetta do 3º Festival Animage, com todos os BG’s em stratacut, sendo exibida ainda em 2011. Em 2012, os animadores cearenses Diego Akel e Josimário Façanha, animaram um trecho da homenagem aos 20 anos do Anima Mundi, e em 2016, novamente a dupla cearense, animou a abertura da série “Angeli The Killer”, realizada pela Coala Filmes, com

trechos em stratacut. Diante de tudo, o que unifica o trabalho de Daniels com outras possibilidades semelhantes, é que no stratacut o tempo é de fato trabalhado como uma escultura. As imagens e seus movimentos estão escondidas internamente a escultura, e mesmo sendo reveladas de maneiras diferentes, mantêm o mesmo sentido, apresentar um estrato da imagem, para frame a frame, camada a camada compor o movimento. A técnica é considerada uma variação do stop motion, pois além de usar câmeras fotográficas e um set tridimensional para captura, é fundamentalmente um trabalho de concepção de objetos tridimensionais. Porém a forma de pensar as imagens que serão capturadas é muito semelhante as técnicas de animação 2D. As especificidades nascem dessa quebra dos processos tradicionais, pois no stratacut se pensa na imagem como em 2D mas se produz e captura como no stop motion. Animar em stratacut é esculpir. E apesar de poder utilizar os princípios tradicionais de composição do movimento o stratacut cria uma gama de novos vocábulos técnicos, os quais pretendemos apresentar e debater no desenvolvimento dessa pesquisa.

**Palavras-Chave:** David Daniels, Animação Experimental, Técnicas de Animação, Cinema de Animação, Stratacut.

# O EXPERIMENTAL NAS REPRESENTAÇÕES DA DITADURA: UM ESTUDO A PARTIR DE “NA PELE”, DE FIRMINO HOLANDA

Christiane Quaresma Medeiros <sup>(1)</sup>

*(1) Programa de Pós-graduação em Comunicação da UFPE, Recife, PE. E-mail para contato: quaresma.christiane@gmail.com*

Situações de conflito – tais como guerras, ditaduras, revoltas, manifestações, etc. – geram imagens. Que imagens são produzidas sobre estes eventos ou na forma de resistência aos mesmos? Que alcance estas imagens possuem? Quais narrativas sobre o evento elas legitimam e o que elas cumprem invisibilizar? Todo o nosso entendimento sobre os conflitos é mediado por imagens. Nós temos, por exemplo, as imagens do fotojornalismo, dos documentários, das ficções que colocam o evento no centro da narrativa ou no pano de fundo, as ilustrações das charges que acompanham estes processos históricos. Todas essas imagens possuem limites e potencialidades de narrativa, de resistência, de alcance, de efeito de testemunho e de verdade. Todas elas possuem seu próprio esquema de inteligibilidade e respondem a um determinado conjunto de expectativas de uma dada audiência culturalmente “treinada” para recebê-las e interpretá-las. O objetivo do presente texto é lançar o olhar sobre o potencial experimental dentro desse contexto das imagens que mediam nosso entendimento sobre as tragédias. Quais seriam os limites e potencialidades do cinema experimental e especificamente da animação experimental em suas representações

dos eventos conflituosos da nossa história? A discussão tem como vetor uma animação experimental produzida por Firmino Holanda durante a ditadura militar no Brasil intitulada “Na Pele” (1979), produzida com a técnica da “animação direta” na película de super 8. Como amparo teórico, busca-se tanto estudos que versam sobre as dimensões políticas do experimental, à exemplo de Oiticica, passando por teóricos da imagem, como Didi-Huberman em sua noção de “imagem crítica”, bem como autores de outros campos do conhecimento com afinidades com o tema, como Bataille. Observa-se, a partir da discussão levantada, como a animação de Firmino Holanda articula os signos das violências diretas e simbólicas do período, em seu tratamento experimental do dispositivo técnico do cinema. Nota-se que afastar a câmera do processo, como é próprio da técnica utilizada, pode implicar um efeito de distância dos eventos retratados, porém abre-se um leque de possibilidades de expressão e de outros usos do dispositivo.

**Palavras-Chave:** animação experimental, animação direta, super 8.

# UM DIA FRIO: DIÁLOGOS ENTRE ANIMAÇÃO E CINEMA

Victor Percy Nadolny Eloy, & Emanuelle Muzy Gois

*Curso de Design de Animação, UNICURITIBA, Curitiba, Paraná. E-mail para contato: manumuzygois@gmail.com*

O curta metragem intitulado “Um Dia Frio” foi criado pela produtora A44, na disciplina de Projeto Integrador – Curta metragem em Animação, do curso de Design de Animação da UNICURITIBA. Desenvolvido a partir de técnicas híbridas de animação 2D e Live Action, o projeto teve como referência o film noir, um estilo cinematográfico existente no período de 1939 a 1950. O filme noir foi uma designação dada a um subgênero do filme policial, sendo marcado pelo uso de sombras dramáticas, contraste e low light, com personagens desesperados em um mundo sombrio cuja moralidade é ambígua, alguns exemplos sendo: os Quatro Desconhecidos (Phil Karlson, 1952) e Casa Blanca (Michael Curtiz, 1942). O curta metragem de animação, conta a história de Jack Harris um detetive e reservista que sobreviveu a segunda guerra e volta para casa com graves sequelas do que viveu durante o confronto. Tomado por seus demônios, ele acaba por cometer um crime terrível. A técnica de animação em rotoescopia que se baseia em desenhar movimentos a partir de movimentos reais, junto a ela foram gravadas cenas em Live Action. Foram utilizados os softwares Autodesk Sketchbook e Adobe Premiere e After Effects. Os frames foram fotografados nas instalações e estúdio fotográfico da UNICURITIBA, com uma média de 15 a 20 frames por segundo e mais de 2.000 fotos, tiradas com as câmeras Canon 70D e Nikon D500 e com o auxílio de refletores e pouca luz para dar um melhor efeito

do film noir. Foram desenhados cenários para a animação, também com o auxílio de rotoescopia, o grupo se utilizou de tons de cinza, preto e branco para os cenários e uma manipulação de frames em itens que contavam com movimento na cena, como fogo e sombras, o cenário foi criado com base no estilo arquitetônico da época, o mesmo foi feito com os demais objetos desenhados e utilizados no curta. Quanto a produção o grupo continha 6 pessoas que foram divididas e encarregadas de gravação, edição, desenho etc. Durante a produção a maior dificuldade era os prazos de entrega, por se tratar de um trabalho acadêmico alguns membros não produziam na mesma frequência que outros, gerando um atraso na produção, para resolver isso foram realizadas reuniões e montagem planilhas melhorando a organização. O trabalho alcançou uma qualidade superior ao esperado, no lançamento agradou os membros da equipe, professores e colegas. A animação teve sua versão final lançada em fevereiro de 2020, desde seu lançamento já passou por sete festivais ao redor do mundo.

**Palavras-chaves:** Film Noir, Live Action, Suspense, Curta-metragem em Animação, Um Dia Frio

**Órgão financiador:** UNICURITIBA

# ASTRO GATO, ANIMAÇÃO EXPERIMENTAL LO-FI

Bruno Orsolon <sup>(1)</sup>, Marcia Maria Alves <sup>(2)</sup>, & Lucina Reitenbach Viana <sup>(3)</sup>

<sup>(1)</sup>, <sup>(2)</sup> & <sup>(3)</sup> Centro universitário Curitiba, Design de Animação, Campus Milton Vianna Filho, Curitiba, Paraná. E-mail para contato: [brunorsolon@hotmail.com](mailto:brunorsolon@hotmail.com)

O trabalho ao qual este resumo se refere foi desenvolvido para o quarto e último período do curso de Design de Animação do UNICURITIBA. Ele é composto por uma instalação artística que abriga um curta em animação no estilo 2D, em que vários desenhos são passados rapidamente dando a sensação de movimento. O curta tem em torno de cinco minutos de duração e foi apresentada no evento UNICULT 2019. A animação intitulada Astro Gato, conta a história de um gato que selou um contrato com a Morte para explorar o universo. Com uma história longa e vários personagens, o projeto apresenta o episódio piloto para uma série de animação. O projeto foi realizado com uma temática retrô com foco na nostalgia, e traz elementos das décadas de 1980 e 1990 e das estéticas Vaporwave e Lo-fi. O Vaporwave é uma estética que traz elementos de nostalgia e explora elementos como animes antigos, Windows 95 e cultura pop. Já o Lo-fi é uma estética que traz imperfeições no vídeo e no áudio e geralmente utiliza de tecnologia antiga para fazer algo novo. Além de trazer o aspecto da nostalgia, a animação tem o objetivo de entreter os espectadores. A nostalgia é algo que está sendo muito explorado no mercado do entretenimento, o que pode ser percebido através da grande quantidade de remakes de filmes e games que

vem sendo lançados. Outro assunto em que a história toca, é no equilíbrio entre vida e morte. A temática espacial do filme remete à época dos fliperamas, que eram casas de jogos onde haviam muitos games com essa temática. O Processo de planejamento e produção da animação durou três meses e contou com as seguintes etapas: roteiro, concepts, storyboard, animatic, dublagem e design de som, animação, edição e pós produção. O curta busca alcançar algo que se assemelhe a um desenho antigo mas que ao mesmo tempo seja possível notar um toque atual. Já nos espectadores, o projeto busca criar um sentimento de nostalgia, através do ritmo e estrutura narrativa, estética e pela ambientação da instalação. É possível notar a evolução da aplicação da técnica de produção no decorrer do curta, que foi produzido em ordem cronológica. A instalação foi inspirada nas salas de estar dos anos 80/90, estética que foi utilizada para ambientar a apresentação do curta no UNICULT em uma TV antiga com o uso de um videocassete. O projeto conseguiu atingir todos os objetivos propostos, causando nostalgia nos visitantes da instalação e nos espectadores da animação.

**Palavras-Chave:** Animação, Lo-fi, Instalação, Retrô, Gato.

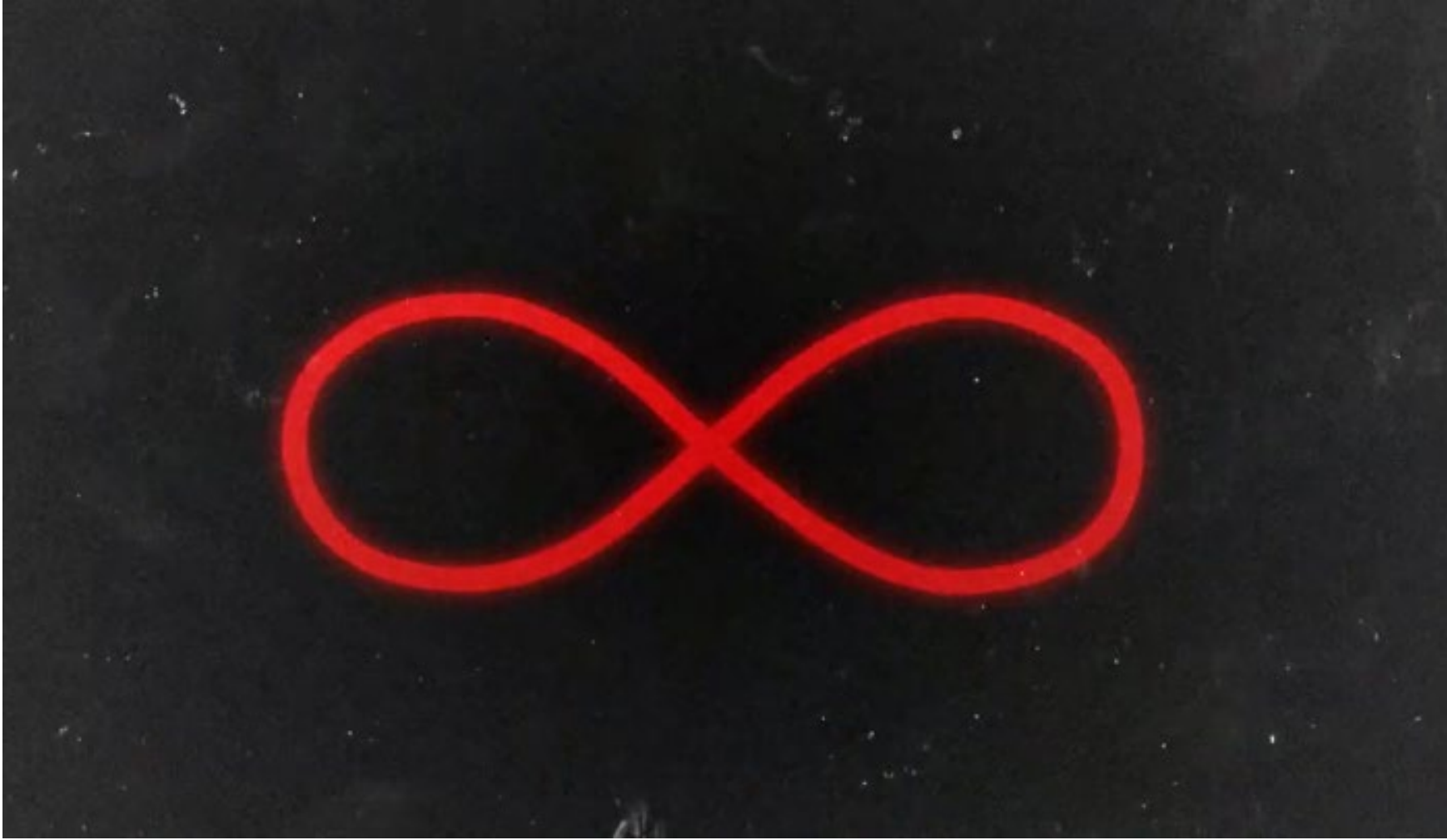


# MOSTRA DE ANIMAÇÃO

Curador: Sávio Leite

# THE UNEXPECTED TALES

Brasil, 2020; Londrina - PR; 00:03:00



**Direção e produção:**  
Bruno Azzani Braga

**Layouts e Concept Art:**  
Clara Okiishi

**Musicista:** Yan Braga

**Técnica:** Digital 2D

**Descrição:** Esta animação foi parte do projeto de conclusão de curso superior de Tecnologia em Design Gráfico pela UTFPR, e teve como objetivo reunir artistas que nunca animaram para terem seus trabalhos animados, além de ser um experiência sobre a produção de conteúdo autoral no Brasil compartilhando de privilégios.

# EXPRESSO

Brasil, 2011; Camaragibe - PE; 00:02:00



**Direção e produção:**  
Paulo Leonardo Fialho de Paiva e Souza

**Técnica:** Tradicional 2D e Rotoscopia

**Descrição:** Registro animado das primeiras horas da manhã de um dia comum.

**Festival de estreia:** ANIMAGE

**Outros Integrantes:** Daniel Fialho

# O SILÊNCIO LÁ DE BAIXO

Brasil, 2019; Recife - PE; 00:02:28



**Direção e produção:**  
Pamella Araújo

**Trilha sonora e sound design:** Val Santos e Rafael de Almeida

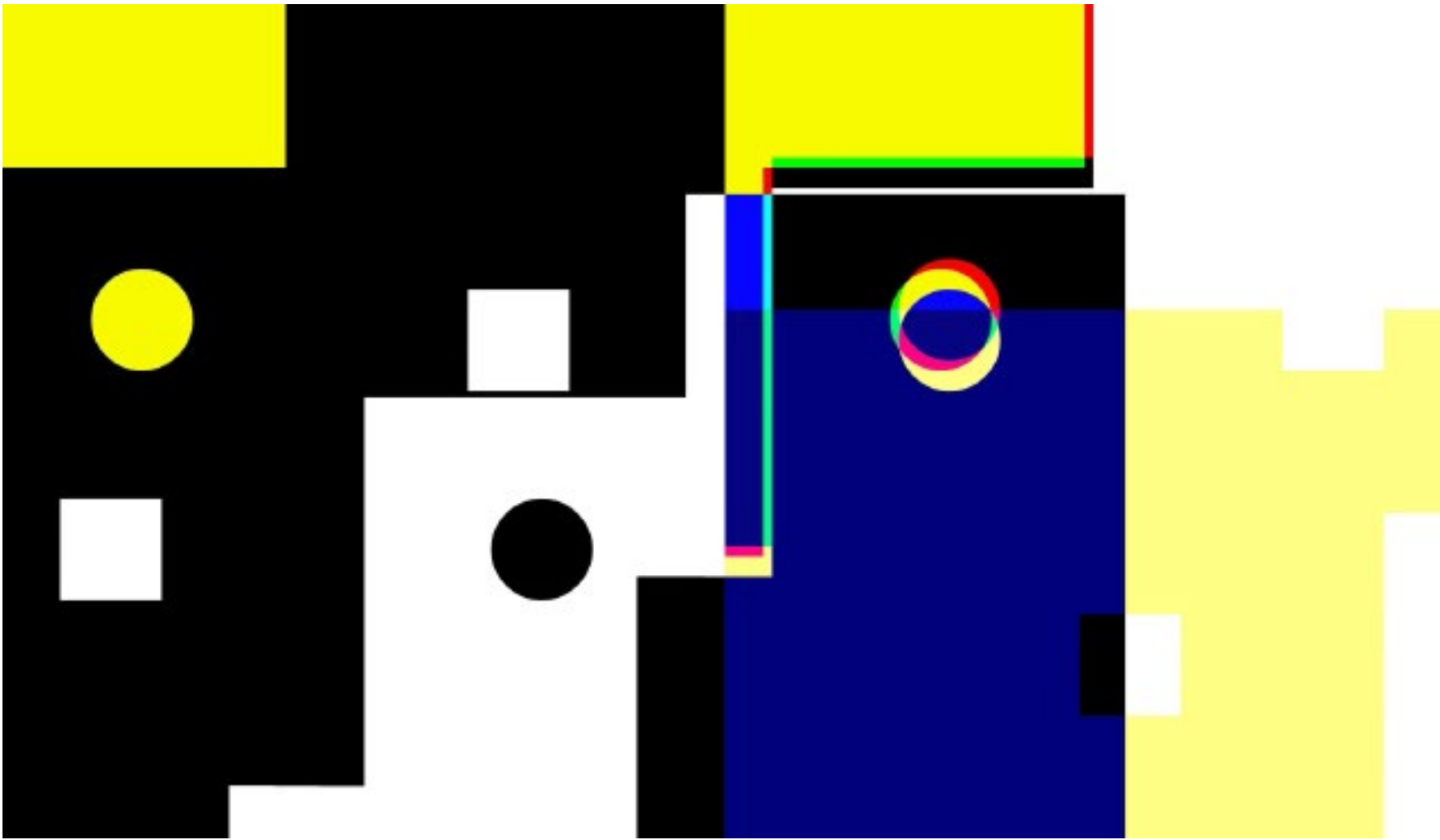
**Técnica:** Tradicional 2D

**Descrição:** O silêncio lá de baixo é um curta de animação de 2 minutos e meio que é parte do meu projeto de mestrado em Artes Visuais. Seu processo de produção foi acima de tudo sobre experimentação e descobertas. Experimentação porque não houve roteiro formal e a proposta não era contar uma história no padrão tradicional de início, meio e fim ou jornada dx herói/heroína. Descobertas porque aprendi e explorei possibilidades e desafios do que é ser uma animadora-artista. A ideia do filme surgiu a partir de inquietudes suscitadas no encontro com os termos assexualidade e demissexualidade. O que inicialmente seria um quadrinho, foi ganhando forma e movimento dentro de mim e então me propus a mergulhar ainda mais fundo. Assim, com o intuito de falar sobre silêncio, invisibilidade e outras maneiras de ser, a trajetória da personagem Demi desenrola-se sobre a tela deixando rastros de azul e nanquim.

**Festival de estreia:** Mostra FRESTA 4ª Edição/2019 - Universidade do Rio Grande (FURG), Rio Grande - RS, Brasil

# PHASING LOOPS

Brasil, 2016; Curitiba - PR; 00:10:01



**Direção e produção:**  
Rodrigo Guinski

**Compositor:**  
Alexandre Gonçalves

**Técnica:** Digital 2D

**Descrição:** Animação criada por sistema de arte generativa

**Festival de estreia:** Exposição Phasing Loops

# FREE TO PLAY

Brasil, 2017; Curitiba - PR; 00:05:16



**Direção:** Sabrina Favarin dos Santos

**Animação, Storyboards e Concept Art:**  
Gabriella de Oliveira

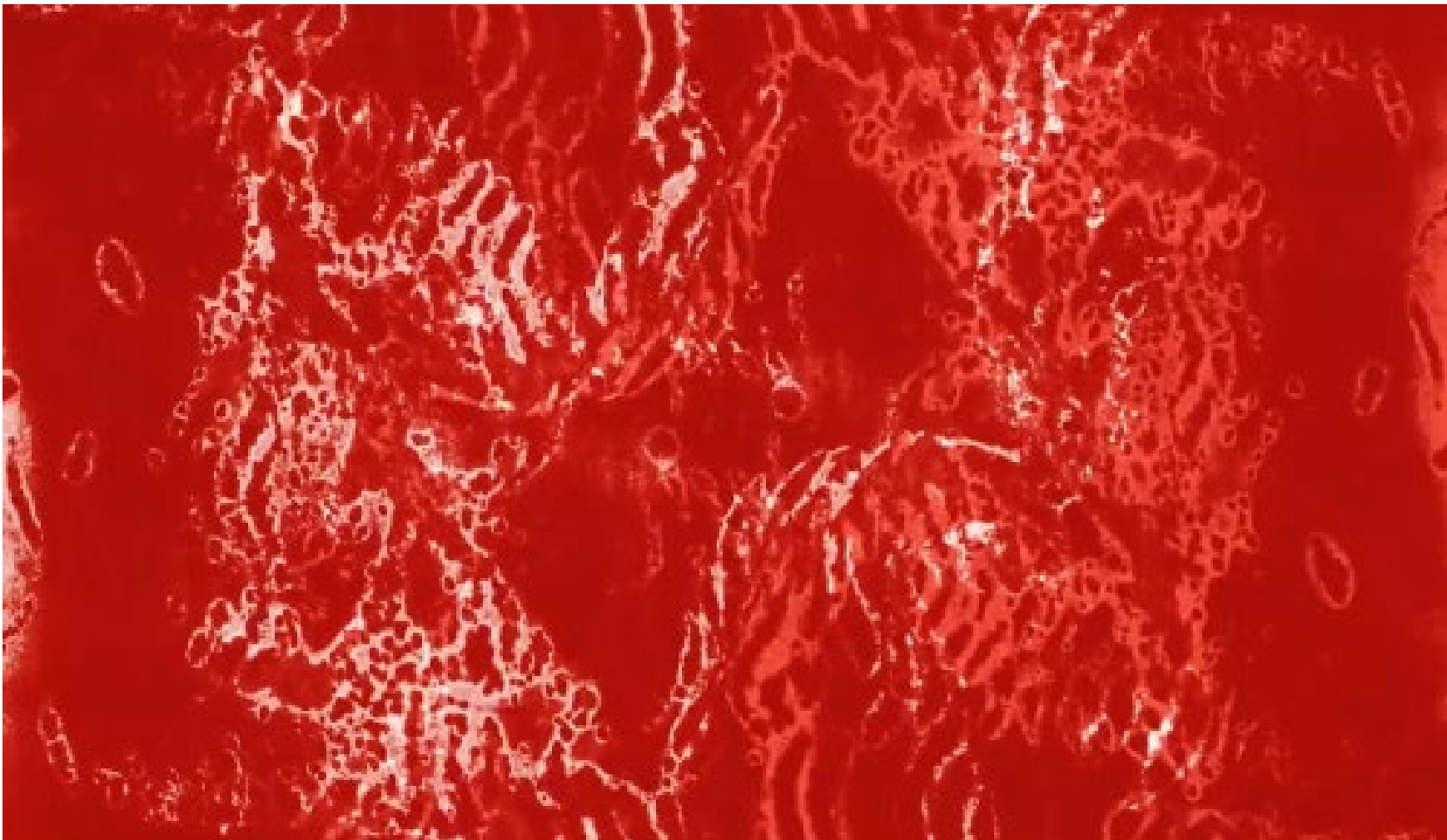
**Técnica:** Digital 2D e Mescla no Audiovisual

**Descrição:** Uma animação desenvolvida sob a presença das mulheres no cenário de jogos, uma luta contra o machismo e assédio que ocorre no mesmo.

**Outros Integrantes:** Henrique Camargo e Rodrigo Torezin

# RÚTILO CAUTÉRIO

Brasil, 2020; São Paulo - SP; 00:03:00



**Direção e produção:**  
Rodrigo Faustini  
e jpedrinho9

**Música:** jpedrinho9

**Técnica:** Digital 2D, Tra-  
dicional 2D

**Descrição:** Colaboração entre Rodrigo e jpedrinho9 de performance gestural sobre papel termossensível e manipulações digitais metamórficas. Inspirado no texto de Stan Brakhage “Geometric versus Meat Ineffable”. Sinopse: Gestos abrasivos numa superfície termossensível são processados eletrônico e digitalmente, gerando efeitos psicofísicos de vagueza imagética e movimentos erráticos em convolução. Mitigações cáusticas para os sentidos, ruídos dinâmicos de carnadura inefável.

# UM DIA FRIO

Brasil, 2020; Curitiba - PR; 00:09:19



**Direção:**  
Victor Percy

**Assistente de direção:**  
Felipe Ribas

**Animação e Storyboards:**  
Victor Percy e Felipe  
Ribas

**Técnica:** Digital 2D

**Layouts:** Aline Santos e Felipe Ribas

**Concept Art:** Felipe Ribas, Aline Santos e Julio Cesar

**Outros integrantes:** João Ploszaj e Emanuelle Gois

**Festival de estreia:** The Lift-Off Sessions - 2020

# ONE NIGHT AT MOUNT HAT - EPISODE 1: FIREFLIES

Brasil, 2020; Curitiba - PR; 00:03:44



**Direção e produção:**  
Jeniffer Siebeneichler

**Assistente de Direção:**  
Johnny C. Siebeneichler

**Música:** Johnny C. Siebeneichler

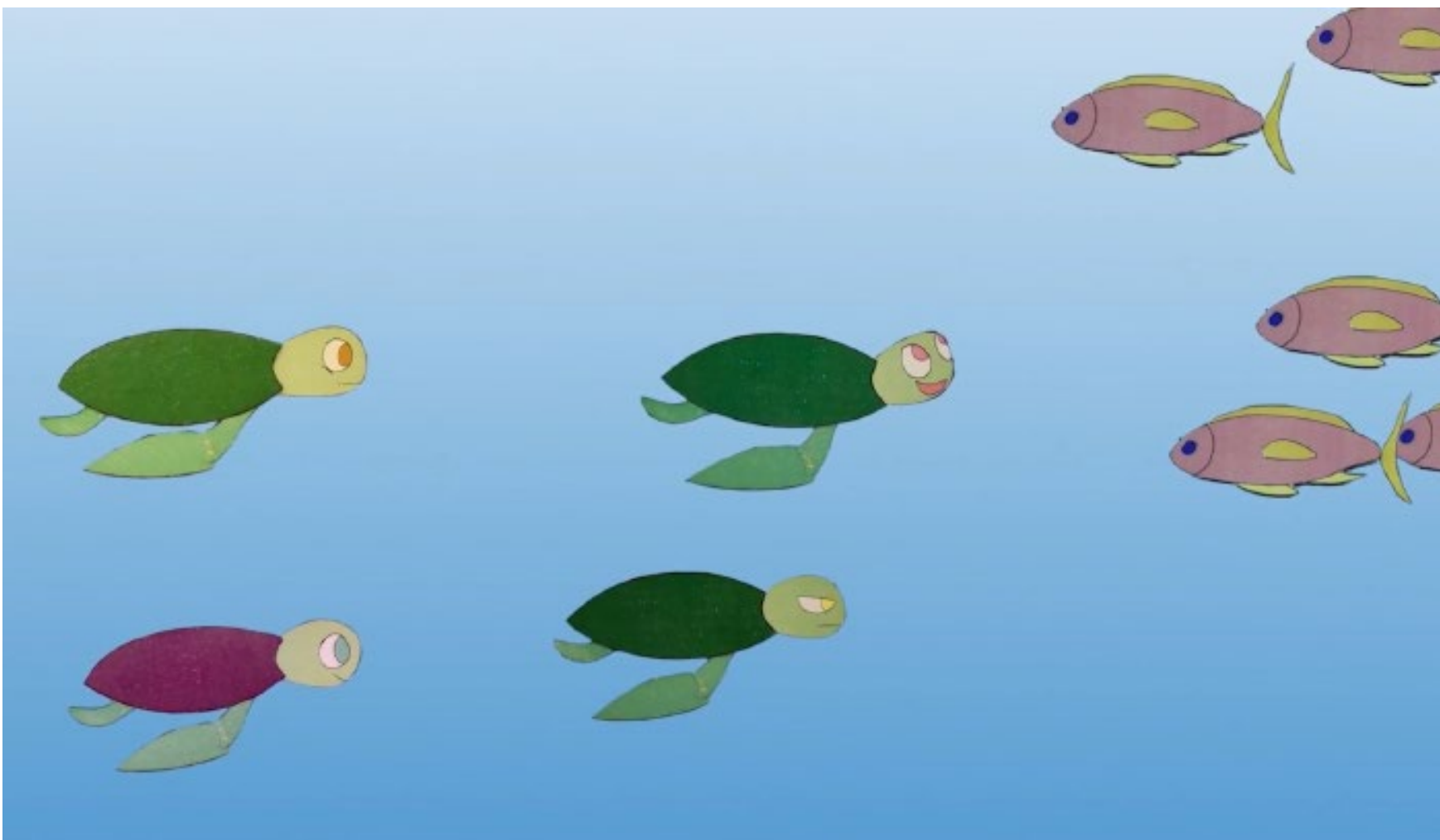
**Técnica:** Digital 2D

**Outros Integrantes:** Bruno Orsolon, Emili Dubiella, Silvinha P. Ferreira, Alexsander Carneiro e Camila Ferreira

**Festival de estreia:** ExperimentAnima 2020

# TORTURUGA

Brasil, 2018; Curitiba - PR; 00:03:45



**Direção:** Gustavo Souza Pereira

**Animação:** Jeniffer Siebeneichler, Emili Dubiella, Silvinha Pontes

**Storyboards:** Jeniffer Siebeneichler

**Layouts e Trilha sonora:**  
Bruno Orsolon

**Concept Art:** Jeniffer Siebeneichler, Alexsander Carneiro, Amanda Vargas

**Festival de estreia:** X Simpósio de Pesquisa e Iniciação Científica do UNICURITIBA (SPIC)

# RPGZÃO DOS BROTHER

Brasil, 2018; Curitiba - PR; 00:18:14



**Direção:** Jeniffer Siebeneichler e Igor A. Belles

**Animação:** Jeniffer Siebeneichler, Igor A. Belles, Emili Dubiella, Giulia Woitzchoski, Fernanda Nicoluzzi, Alexander Carneiro, Bruno Orsolon

**Técnica:** Digital 2D e Live-action

**Storyboards:** Jeniffer Siebeneichler

**Layouts:** Bruno Orsolon, Juliano Orsolon, Alexander Carneiro

**Concept Art:** Bruno Orsolon, Alexander Carneiro, Jeniffer Siebeneichler, Igor A. Belles, Emili Dubiella

**Festival de estreia:** X Simpósio de Pesquisa e Iniciação Científica (SPIC)

# PINTAINHO ESPACIAL

Brasil, 2019; Curitiba - PR; 00:06:58



**Direção:** Jeniffer Siebeneichler

**Assistente de direção:** Marcus V. Bittencourt

**Animação:** Marcus V. Bittencourt, Calebe L. Franciscan, Jeniffer Siebeneichler

**Técnica:** Digital 3D

**Storyboards:** Jeniffer Siebeneichler, Silvinha Pontes Ferreira

**Layouts:** Sabrina Favarin

**Concept Art:** Marcus V. Bittencourt, Calebe L. Franciscan, Jeniffer Siebeneichler, Silvinha Pontes Ferreira, Sabrina Favarin

**Festival de estreia:** XI Simpósio de Pesquisa e Iniciação Científica (SPIC)

# ASTRO GATO

Brasil, 2019; Pinhais - PR; 00:06:56



**Direção e Produção:**  
Bruno Orsolon

**Técnica:** Digital 2D  
e Digital 3D

**Festival de estreia:** Unicult 2019

# MAIS DO QUE UM BRONZER

Brasil, 2020; 00:05:00



**Direção e Produção:**  
Júlia Biavatti Rocha e Patrick José Buchner

**Técnica:** Digital 2D

**Descrição:** Projeto audiovisual desenvolvido para a disciplina de Storytelling e Narrativas Audiovisuais, sob orientação do professor Michael Pizzatto Bahr, no curso de Design na FAE Centro Universitário.

# QUERO CAFÉ

Brasil, 2019; 00:01:53



**Direção e Produção:**  
Patrick José Buchner

**Técnica:** Digital 2D

**Descrição:** Animação desenvolvida para um trabalho da faculdade, na disciplina de Design, Arte e Estética, ministrado pela professora Caroline Cavalcanti de Oliveira, na FAE Centro Universitário.

# A DIFERENÇA ENTRE PUBLICIDADE E PROPAGANDA

Brasil, 2019; 00:02:37



**Direção e Produção:**  
Patrick José Buchner

**Assistente de direção:**  
Santiago Tobias e Pedro Henrique

**Técnica:** Digital 2D

**Descrição:** Projeto desenvolvido na Agencia Talento, afiliada a FAE Centro Universitário, com o intuito de explicar a diferença entre publicidade e propaganda.

**Dublagem:** Santiago Tobias e Wagner Sassi

**Roteiro:** Bianca Chrystina, Patrick José Buchner, Pedro Henrique e Santiago Tobias

**Orientação:** Randy Rachwal

# FRIEND ECLIPSE

Brasil, 2018; 00:01:13



**Direção e Produção:**  
Patrick José Buchner

**Assistente de direção:**  
Santiago Tobias e Pedro Henrique

**Técnica:** Digital 2D

**Descrição:** Trabalho acadêmico realizado na disciplina de Motion Design, ministrada pela professora Raquel Kowalski, na FAE Centro Universitário. Teste de animação realizado com After effects (e um pouco de Blender), começou como uma pequena introdução ao software numa aula de Motion Design.

# ME

Brasil, 2020; 00:02:00



**Direção e Produção:**  
Adriana do Prado Lisbôa Siqueira

**Técnica:** Digital 2D e Digital 3D

**Descrição:** Uma garota com bateria baixa indo para algum lugar. Talvez ela aprenda como continuar, mesmo quando as condições não são as mais favoráveis.

**Festival de estreia:** First-Time Filmmaker Sessions



**TCCS APROVADOS**

# ANIMAÇÃO SOBRE DOENÇA CELÍACA

Giovana Tows; Orientador: Marco Mazzarotto

*Tecnologia em Design Gráfico - UTFPR, 2018*

## Descrição:

Animação digital bidimensional, no estilo gráfico flat, explicando brevemente o que é a doença celíaca, como ela funciona, quais são os principais sintomas e doenças relacionadas, e como é feito o seu tratamento. A metodologia adotada para o desenvolvimento desse projeto foi o Design Thinking.

Hoje, mais de 2 anos após sua publicação, a animação já tem mais de 5.400 visualizações no Youtube, além da sua publicação no site da ACELPAR (Associação dos Celíacos do Paraná), da FENACELBRA (Federação Nacional das Associações de Celíacos do Brasil) entre outros.

## I'M FINE

Sabrina Favarin dos Santos; Orientadora: Marcia Maria Alves

*Design de Animação - UNICURITIBA, 2018*

## Descrição:

O curta-metragem intitulado “I’m Fine” foi produzido na disciplina de Projeto Integrador – Business e Arte em Animação, do curso de Design de Animação do UNICURITIBA. Desenvolvido a partir da técnica de animação 2D o projeto teve como referência a animação “Overcomer” produzida por Hannah Grace (2016), embasamento no livro “O Demônio do Meio-Dia: Uma Anatomia da Depressão” de Andrew Solomon e acompanhamento do psicólogo Jonas Diniz Machado em todo o desenvolver do projeto. Com o objetivo de apresentar ao espectador o que é a depressão do ponto de vista de quem está doente, buscando quebrar os paradigmas atuais de preconceito e falta de compreensão do que é a doença e da importância de prestar atenção a quem está ao seu redor e em si mesmo. Trata-se

de uma animação em primeira pessoa que leva o espectador a uma simulação do sentimento de depressão, tendo pensamentos negativos, maus presságios ou lembranças e até mesmo pensamentos suicidas, encaminhando tal experiência para um fechamento contrário, chamando o espectador a lutar contra a doença. O filme foi produzido utilizando a técnica 2D, tendo como artifício para a obtenção de desenhos mais realistas, a partir da utilização de referência de filmagens com modelo vivo, com o intuito de promover a imersão do espectador, dando a sensação e que tudo ocorre em sua própria cabeça, promovendo uma imersão ao mesmo, lhe transmitindo a experiência de sentir os efeitos da doença. A animação foi produzida com os recursos do software Adobe Photoshop CC 2017.

Todos os frames da animação foram desenvolvidos digitalmente e a produção dos efeitos sonoros foi realizada no Laboratório de Áudio do UNICURITIBA. A trilha sonora foi desenvolvida para a própria animação, por Gabriel Godarth. Na montagem e edição de todo o filme, foi utilizado o software Adobe Premiere Pro CC 2017. O projeto foi entregue em uma caixa personalizada contendo o

DVD, pôster do filme, toda a documentação de desenvolvimento do projeto e uma exemplificação da sala de exibição, tendo sido esta em duas salas: a primeira apresentava informações sobre o tema e depoimentos de pessoas que enfrentam a doença, a segunda, uma sala pequena e escura, com uma almofada em frente a TV, onde ocorre individualmente a exibição do filme.

## PROJETO INTEGRADOR IV: DAYDREAM

Jeniffer Siebeneichler; Orientadora: Marcia Maria Alves

*Design de Animação - Unicuritiba, 2019*

### Descrição:

Objetivos: Fazer um video-clipe com música original, utilizando persona-

gens originais e com temática surrealista. Metodologia: Pesquisa.

## LANTERNA DOS AFOGADOS

Emili Dubiella; Orientadoras: Marcia Maria Alves e Lucina Viana

*Design de Animação - Unicuritiba, 2019*

### Descrição:

Lanterna dos Afogados é o TCC produzido no final de 2019 para o curso de Design de Animação do UNICURITIBA. O objetivo é transmitir um sentimento de calma, proporcionar ao espectador uma reflexão sobre si mesmo e trazer uma nostalgia para as pessoas que já conhecem a música.

A animação foi fundamentada com base em pesquisas, produzida em 2D usando o software Medibang Paint Pro e editado no Adobe Premiere Pro. No final, ele foi apresentado em formato de instalação artística, em uma animação em 360°, no evento acadêmico intitulado UNICULT.

## ASTRO GATO

Bruno Orsolon; Orientadoras: Marcia Maria Alves e Lucina Viana

*Design de Animação - Unicuritiba, 2020*

### Descrição:

Execução de uma instalação artística no evento UNICULT 2019 que acompanhasse um curta em animação, ambos direcionados em causar o sentimento de nostalgia. Foram utilizadas estéticas

retrô como Lo-Fi e Vaporwave. A instalação e animação atingiram seus objetivos causando o sentimento de nostalgia nos visitantes.

## VIAGEM POLAR

Silvinha Pontes Ferreira; Orientadoras: Marcia Maria Alves e Lucina Viana

*Design de Animação - Unicuritiba, 2020*

### Descrição:

O curta-metragem Viagem Polar, foi produzido pela produtora experimental Little Silvia Studio, desenvolvida na disciplina de Projeto Integrador – Business e Arte em Animação, do curso de Design de Animação do CENTRO UNIVERSITÁRIO CURITIBA – UNICURITIBA. O curta-metragem de animação, gira em torno de um pinguim filhote, que se perde de seus pais e através de um bloco de gelo que se desprende de uma geleira, é levado ao Polo Norte. Chegando ao Ártico, ele é ameaçado por um pássaro mandrião-antártico, mas acaba sendo salvo por um urso-polar que ao vê-lo em perigo, espanta o predador e decide adotar o pinguim. Essa história foi criada para as crianças, com o objetivo de gerar empatia ao próximo, através do afeto demonstrado entre os

personagens. Além disso, a animação leva como estética o termo kawaii, que adota elementos que normalmente são aceitáveis de se amar, por serem fofos e graciosos, conceito esse demonstrado na animação através das formas dos personagens e das cores utilizadas na animação. Para instalação artística no Evento Uncult 2019, foi produzido um iglu com aproximadamente 1,70 metros de altura, utilizando arame e papelão. Dentro do iglu, foi inserido um computador, onde foi transmitida a animação e no chão, foi colocado tecido tnt azul e uma almofada para o público se sentar, além da decoração com luzes pisca-pisca na cor roxa. A exposição durou uma semana e contou com a visita de diversas pessoas que foram conhecer o evento.

# CAPITÃ KAPA: ARTE CONCEITUAL DE UMA SÉRIE DE ANIMAÇÃO SOBRE INFECÇÕES SEXUALMENTE TRANSMISSÍVEIS

Lucas Alves Frank; Orientadora: Elisangela Lobo Schirigatti

*Tecnologia Em Design Gráfico - UTFPR, 2019*

## Descrição:

Animações com intuito educacional são realizadas há mais de um século. No entanto, foi a partir dos anos 60, com os estudos sociais que identificavam efeitos nocivos de cenas inapropriadas para o público infantil em séries de animação, que este estilo de animação se popularizou. O entretenimento educativo (ou “edutenimento”, do inglês “edutainment”) pode ir além do público infantil, visto que, animações que abordam temas do cotidiano, incluindo a saúde sexual, tendem a interessar adolescentes e adultos. Apesar das Infecções Sexualmente Transmissíveis (IST) contaminarem 376 milhões de pessoas todos os anos, o assunto ainda é abordado com certo preconceito pela sociedade e é pouco explorado em recursos audiovisuais. A pré-produção de uma animação cujo objetivo é educar o público-alvo das IST a se prevenir pode adotar a metodologia do Design Thinking, cujas etapas englobam a análise do público alvo e a coleta de sua avaliação com relação ao animatic. Diante deste pressuposto e seguindo a metodologia citada, o estudo em questão realizou uma pesquisa qualitativa com a finalidade de coletar informações relacionadas ao

público alvo das IST, identificou e analisou as séries animadas já produzidas com este mesmo objetivo. Em adição, foram investigadas quais plataformas de vídeo mais atraíam o público alvo e quais séries animadas destas plataformas este público-alvo consumia. As informações obtidas conduziram à proposição de um projeto de pré-produção. Neste caso, o canal Mundo Canibal, do Youtube, guiou o estilo gráfico do projeto, enquanto a série animada infantil “De Onde Vem?” guiou a estrutura narrativa. A série proposta conta em seus episódios a história de uma super heroína chamada Capitã Kapa (em referência à uma gíria que indica o “preservativo masculino”), que surge em situações onde há problemas de saúde sexual e responde a dúvida principal dos personagens. Após a roteirização, o storyboard e a dublagem, foi criado um animatic. O animatic foi disponibilizado para o público alvo em grupos de redes sociais de pessoas com HIV, a fim de que elas avaliassem o material por meio de um formulário. Os resultados mostraram um potencial informativo e cômico da série animada desenvolvida, indicando que a metodologia aplicada foi adequada.

The background of the image is a dramatic landscape. The upper portion shows a deep blue sky with wispy white clouds. The lower portion is dominated by a bright, intense orange and red glow, resembling a sunset, sunrise, or a large fire. The overall composition is vertical, with the text centered horizontally across the middle.

**CADASTROS REALIZADOS**

# CADASTRO NACIONAL DE TRABALHOS EM ANIMAÇÃO

ARAÚJO, Pamella Emília de Queiroz. **O silêncio lá de baixo: autobiografia em cinema de animação**. 2019. 175 p. Dissertação (Mestrado) - Universidade do Estado de Santa Catarina, Centro de Artes, Mestrado em Artes Visuais, Florianópolis, 2019.

Acesso: [pergamumweb.udesc.br/biblioteca/index.php?codAcervo=14575](http://pergamumweb.udesc.br/biblioteca/index.php?codAcervo=14575)

RAMALHO, Felipe C.; BELO, Fábio. **Identidade de gênero não-inteligível e o cinema de animação o caso de Lenny, de O Espanta Tubarões**. Bagoas-Estudos gays: gêneros e sexualidades, v. 11, n. 16, 2017.

Acesso: [periodicos.ufrn.br/bagoas/article/download/12522/8644/](http://periodicos.ufrn.br/bagoas/article/download/12522/8644/)

BRAGA, B. A. **The unexpected tales ou como multiplicar privilégios para diversificar animação**. 2020. 108 p. Trabalho de Conclusão de Curso Superior (Tecnologia em Design Gráfico) - Departamento de Design, Universidade Tecnológica Federal do Paraná (UTFPR), Curitiba, 2020.

VALENTE, Barbara Carranca. **Desenvolvimento de material instrucional sobre a construção de bonecos para stop motion**. 2019. 114 f. Trabalho de Conclusão de Curso (Tecnologia em Design Gráfico) - Universidade Tecnológica Federal do Paraná (UTFPR), Curitiba, 2019.

Acesso: [repositorio.roca.utfpr.edu.br/jspui/handle/1/12065](http://repositorio.roca.utfpr.edu.br/jspui/handle/1/12065)

GUSSO, Mikhael Luitgy de Araujo. **Desenvolvimento de um livro infantil multiplataforma, com recursos de realidade aumentada, direcionado para o ensino de karatê**. 2019. 104 f. Trabalho de Conclusão de Curso (Tecnologia em Design Gráfico) - Universidade Tecnológica Federal do Paraná (UTFPR), Curitiba, 2019.

*Acesso: [repositorio.roca.utfpr.edu.br/jspui/handle/1/12085](https://repositorio.roca.utfpr.edu.br/jspui/handle/1/12085)*

DUTRA, Leonardo R. GINO, Maurício S. **Evolution of spatio-temporal resolvability in the technical development of stop-motion**. AVANCA Cinema International Conference 2019. Avanca, Portugal. Edições Cineclube de Avanca, 2019. p.723-732.

*Acesso: [academia.edu/43666418/Evolution\\_of\\_spatiotemporal\\_resolvability\\_in\\_the\\_technical\\_development\\_of\\_stop-motion](https://academia.edu/43666418/Evolution_of_spatiotemporal_resolvability_in_the_technical_development_of_stop-motion)*

SANTOS, S. F. **I'm Fine**. 2018. 51 f. Projeto Integrador IV - TCC (Tecnólogo Design de Animação) - Centro Universitário Curitiba, Curitiba, 2018.

MUNHOZ, P. R. **O Conceito de Mise-en-technologie**. Revista Científica/FAP. Curitiba - Pr. V. 19 n. 2 p. 95-116 jul./dez. 2018

*Acesso: [periodicos.unespar.edu.br/index.php/revistacientifica/article/view/2435](https://periodicos.unespar.edu.br/index.php/revistacientifica/article/view/2435)*

MUNHOZ, P. R.; ARAUJO, D. C. **O QUE É ANIMAÇÃO: o conceito de Grau de Controle como elemento distintivo dos campos artístico-técnicos da realização audiovisual**. ANIMUS - Revista Interamericana de Comunicação Midiática. E-ISSN 2175-4977. V. 18 n. 38. p. 269-286, 2019.

*Acesso: [periodicos.ufsm.br/animus/article/view/29470](https://periodicos.ufsm.br/animus/article/view/29470)*

MUNHOZ, P. R. **BRICHOS: uma experiência de realização audiovisual e construção de franquia**. In. SIRINO, S. P. M (org.) PINHEIRO, F. L. F (org.). CINEMA BRASILEIRO NA ESCOLA: pra começo de conversa. ISBN: 978-85-68399-00-2. CURITIBA: UNESPAR, 2014, 248 p. CAPÍTULO 18 - p. 210 a 226.

MUNHOZ, P. R. **O POETA: a realização de um filme como experiência de construção narrativa e de produção tecnológica**. Dissertação de Mestrado. Programa de Pós-Graduação em Tecnologia. Centro Federal de Educação Tecnológica do Paraná. Curitiba, 2002. 148 p.

MUNHOZ. P. R. **GRAVIDADE: da mise-en-scène à mise-en-technologie**. Tese de Doutorado. Programa de Pós-Graduação em Comunicação. Universidade Tuiuti do Paraná. Curitiba, 2018. 219 p.

MOURA, Mônica Totini Leme de. **(OvO)**. 2018. 47p. Trabalho de Conclusão de Curso - Departamento de Artes Plásticas/Escola de Comunicações e Artes/USP, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2018

MOURA, Mônica Totini Leme de. **Representação e Realidade -Dos Dispositivos Pré-Cinema às Sequências De Imagens Digitais**. Iniciação Científica (Artes Visuais) - Departamento de Artes Plásticas, Escola de Comunicação e Artes, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2017.

Lima, Felipe Souza Gomes. **Os cativantes personagens da Pixar: Um estudo sobre as técnicas de desenvolvimento de personagens dentro da Pixar Animation Studios**. 2017. 81 f. Monografia (Graduação em Cinema e Audiovisual) - Departamento de Cinema e Vídeo, Universidade Federal Fluminense, Niterói, 2017.

*Acesso: [app.uff.br/riuff/handle/1/5149](http://app.uff.br/riuff/handle/1/5149)*

SANTOS, Rodrigo Faustini dos. **Materia Obscura (2009): metamorfose alquímica e a transmigração analógico-digital**. Rebeca, São Paulo, v. 8, n. 1, pp.35-5

*Acesso: [rebeca.socine.org.br/1/article/view/549/334](http://rebeca.socine.org.br/1/article/view/549/334)*

## CADASTRO PROFESSORES E PESQUISADORES EM ANIMAÇÃO

### MARCIA MARIA ALVES

*Professora e Pesquisadora - UNICURITIBA*

Participa do projeto: Design de Animação: elementos de criação, desenvolvimento e processos de produção audiovisual;

Leciona as disciplinas: Projeto em Animação, Projeto Integrador, Viabilidade em projetos, pareceres e laudos e Meios de Expressão e Ilustração;

## **MARINA MORAES DE ARAUJO**

*Professora - PUCPR*

Leciona as disciplinas: Finalização e Mixagem, Montagem e Composição Visual, Direção de Arte ;

## **LEONARDO ROCHA DUTRA**

*Professor, Pesquisador e Doutorando - EBA - UFMG*

Participa do projeto: Expressões Artísticas em Animação;

Leciona as disciplinas: Design Gráfico-Movente I e II no bacharelado em design gráfico da ED-UEMG (2001 a 2017);

## **RODRIGO FAUSTINI DOS SANTOS**

*Pesquisador - USP*

Participa do projeto: Ruidologia: intensidade, percepção e poéticas audiovisuais ruidosas;

## **RAPHAEL GUARANÁ SAGATIO**

*Professor e Pesquisador - UFPE*

Participa do projeto: O motion graphics e a narrativa nas aberturas fílmicas: história, técnica, estética e linguagem;

Leciona as disciplinas: Cinema de Animação, Animação 2D, Animação 3D, Motion Graphics para Jogos Digitais;

## **IVANILDO LUBARINO PICCOLI DOS SANTOS**

*Professor - UFAL*

Participa do projeto: Pós doutorado em pedagogias das máscaras;

Leciona as disciplinas: Pedagogia das máscaras cênicas, Commedia dell'arte, confecção de máscaras cênicas;

# CADASTRO ESPAÇO NETWORKING

## CARRANCA DINOSSAURO

*por Caio Sávio Almeida Murta*

Produções, estudos e composições narrativas de animação no instagram e no Youtube

Links: [instagram.com/carranca\\_dinossauro/?hl=pt-br](https://www.instagram.com/carranca_dinossauro/?hl=pt-br) ; [youtube.com/caiomurta](https://www.youtube.com/caiomurta)

## ANIMÁTIBUS

*por Felipe Souza Gomes Lima*

Página dedicada ao ofício da produção de animação, e desmistificar a gestão do trabalho artístico, passando informações úteis a profissionais e estudantes que desejem montar suas próprias estruturas.

Link: [instagram.com/animatibus/](https://www.instagram.com/animatibus/)

The background is a solid black field filled with a dense, chaotic network of thin, white, curved lines that resemble scratches or light trails. Overlaid on this are several thick, vibrant red lines that follow more pronounced, sweeping paths, creating a sense of dynamic movement and contrast.

**EXPEDIENTE**

# ANAIS DO ENCONTRO NACIONAL DE ANIMAÇÃO EXPERIMENTAL

V.1 N.1 AGOSTO DE 2020

## PERIODICIDADE DA PUBLICAÇÃO

Evento anual

## LOGRADOURO COMPLETO

**Universidade Tecnológica Federal do Paraná**  
CAMPUS CURITIBA – SEDE CENTRO  
Direção Geral e Setores Acadêmicos  
Av. Sete de Setembro, 3165 – Rebouças  
CEP 80230-90  
Curitiba – PR – Brasil  
Telefone Geral: +55 (41) 3310-4545  
[www.utfpr.edu.br](http://www.utfpr.edu.br)

**DADIN** – Departamento de Desenho Industrial da Universidade Tecnológica Federal do Paraná  
Telefone: +55 (41) 3310-4593  
[dadin.ct.utfpr.edu.br](mailto:dadin.ct.utfpr.edu.br)

# COMISSÃO CIENTÍFICA



UTFPR - Organização do evento  
**ELISANGELA LOBO SCHIRIGATTI**



UTFPR - Organização do evento  
**MARCELO ABILIO PÚBLIO**



UTFPR  
**MARCOS VARASSIN ARANTES**



UTFPR  
**LEONARDO SANDIM**



UFPel

**CARLA SCHNEIDER**



UTFPR

**ISMAEL SCHEFFLER**



UNA

**SÁVIO LEITE**



UniCuritiba

**JANICLEI MENDONÇA**



PUC-RJ

**MARCOS MAGALHÃES**

## VOLUNTÁRIAS



UTFPR

**ANA MARIA H. DE CARVALHO**



FAE

**THALITA FERREIRA**



UFPR

**LUCIANA SANTOS NOGUEIRA DE MELO**



UTFPR

**ANA GABRIELA RAMOS DA SILVA**



UTFPR

**MARIA EDUARDA LIMA LOPES**



Instagram

[instagram.com/nucleo.designanimacao/](https://www.instagram.com/nucleo.designanimacao/)



Youtube

[youtube.com/NúcleoDesigndeAnimaçãoUTFPR](https://www.youtube.com/NúcleoDesigndeAnimaçãoUTFPR)



E-mail

[ndesignanimacao@gmail.com](mailto:ndesignanimacao@gmail.com)



Site

[experimentanima.ct.utfpr.edu.br](http://experimentanima.ct.utfpr.edu.br)



Grupo de WhatsApp

[chat.whatsapp.com/DWmLqksBO7AAY5pDsqaSkS](https://chat.whatsapp.com/DWmLqksBO7AAY5pDsqaSkS)

UTFPR

da  
uiip

NÚCLEO  
DE DESIGN  
DE ANIMAÇÃO