

EXPERIMENTANIMA

Anais do Encontro Nacional de Animação Experimental

v.2 n.1 agosto de 2021

Anais do Encontro Nacional de Animação Experimental

v.2 n.1 agosto de 2021

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

Dra. Ana Cláudia França

Dra. Carla Schneider

Dra. Elisangela Lobo Schirigatti

Dr. Ismael Scheffler

Dr. Leonardo Rocha Dutra

Me. Marcelo Abilio Públio

Dr. Marcos Magalhães

Dra. Silmara Takazaki

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

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

Anais do Encontro Nacional de Animação

Experimental

v.2 n.1 agosto de 2021

*Todos os agradecimentos aos voluntários, aos professores e
profissionais que participaram da organização e possibilitaram a
realização do evento.*

OS
RI
Á
M
D
S

01	Edição Anterior	p.4
02	Edição Atual	p.7
	<i>Apresentação</i>	<i>p.10</i>
	<i>Normas para publicação</i>	<i>p.14</i>
03	Programação	p.15
04	Abertura Oficial ExperimentAnima	p.22
05	Palestras	p.29
06	Artigos	p.71
07	Mostra de Animação	p.107
08	TCCs Aprovados	p.161
09	Cadastrados Realizados	p.167
10	Biblioteca de posts	p.173
11	Galeria de Animadores	p.176
12	Expediente	p.200

edição
anterior

Anais do Encontro Nacional de Animação Experimental

v.1 n.1 agosto de 2020

o primeiro passo...

A PRIMEIRA EDIÇÃO do Encontro Nacional de Animação Experimental, para a nossa surpresa, foi um sucesso! O impacto pode ser percebido na grande adesão de público ouvinte e na quantidade de trabalhos técnico-científicos que foram submetidos. O formato e a organização do evento, em conjunto com o material visual e as ações nas mídias sociais contribuíram para caracterizar uma oportunidade sólida para a explanação e o diálogo sobre as transformações e potencialidades da área da animação. Os tópicos abordados contribuíram para apontar iniciativas em educação, compartilhar temáticas de pesquisa e identificar estudos em diversos níveis e etapas da animação.

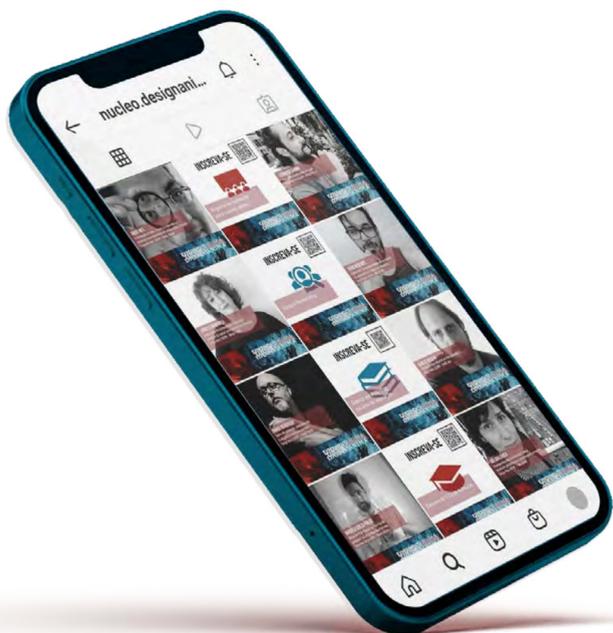
Em 2020, o ExperimentAnima ocorreu virtualmente entre 24 e 25 de agosto. Nestes dois dias de encontro foram realizadas 12 palestras, 13 apresentações

de trabalho e na mostra, foram exibidas 21 animações. Na íntegra o evento contabilizou 18 horas de exibição, foram realizadas 315 inscrições prévias e foram gerados 927 certificados de participação, sendo que os conteúdos ainda estão disponíveis no canal do Youtube do Núcleo Design de Animação UTFPR.

Importante ressaltar que tudo isso foi ofertado de forma gratuita e desenvolvido com base nos esforços e nas articulações da própria comunidade acadêmica e profissional, sem contar com apoio financeiro ou de editais de fomento. Acreditamos que a cada edição, o evento receberá mais adesão e refinamento, incorporando mais parcerias e iniciativas, pois mesmo online, um evento desta magnitude exige muita dedicação coletiva.



Logo do ExperimentAnima 2020



Feed do Núcleo de Design de Animação durante o ExperimentAnima 2020



E-book do ExperimentAnima 2020

2.

edição
atual

devaneios animados

ENFIM, UM ANO SE PASSOU! E Diferente da primeira, a segunda edição do Encontro Nacional de Animação Experimental envolveu mais pessoas e mais meses para ser concretizada.

Apesar da nossa realidade política e econômica caótica e termos ainda que enfrentar a crise epidemiológica e a falta de apoio cultural, conseguimos juntar gente sensível, experiente, engajada e com muito talento na área de Animação. Por essa razão, o ExperimentAnima 2021 está melhor, mais bonito, mais tudo!!! Consistente e criativo como um evento técnico-científico tem que ser.

Acredite, muitos profissionais e estudantes se empenharam e deram o melhor de si para que você tivesse um evento gratuito, de qualidade e aberto a todos. A equipe, com mais de 40 pessoas originadas das mais diversas partes do Brasil é formada, em grande parte, por voluntários que estão em constante processo de aprendizagem! Por isso, considere e avalie sob essa ótica.

No início, o evento ocorreu em 02 dias, este ano virou 03 e que, no fim das contas, se transformou em 05...com isso, nossa programação se estendeu e passou para 23 a 27 de agosto, sem contar com as 05 lives pré-evento. Esta forte adesão na participação, mostra o interesse do público pelos assuntos abordados e realça a necessidade de abrirmos mais lugares de fala para discutirmos a animação em suas diferentes vertentes teóricas e esferas produtivas. E a univer-

sidade é o um ótimo espaço para promover esse diálogo, unindo com uma boa conversa a experiência do mercado de trabalho e o rigor científico.

Com este propósito, o ExperimentAnima se afirma como evento capaz de gerar esses entrelaçamentos, incentivando e colaborando para o desenvolvimento coletivo do setor. Neste ano podemos ressaltar algumas novidades:

O site mais completo e estruturado com conteúdo das duas edições. Apresenta o “Espaço virtual” que acumula e divulga diversos registros sobre a área de animação, evidenciando os pesquisadores e suas pesquisas, iniciativas, livros, além de materiais publicados em outros meios.

O canal do YouTube com o conteúdo organizado por palestra, o que proporciona uma busca rápida e direcionada.

O lançamento da galeria de Animadores, uma iniciativa criada para promover a valorização do profissional e a divulgação de suas obras.

O lançamento dos anais de 2020 que se encontra disponível no site para consulta. Este documento de registro formaliza todo o movimento da primeira edição e reforça o legado do evento.

A construção das salas de atividades proporcionadas por universidades parceiras, uma atividade que incen-

tiva a aproximação, o compartilhamento de informações e a colaboração entre os polos educativos.

A mudança na modalidade de apresentação dos trabalhos, que era individual e este ano, passa a ocorrer no formato de mesas para estimular a discussão e a troca de ideias.

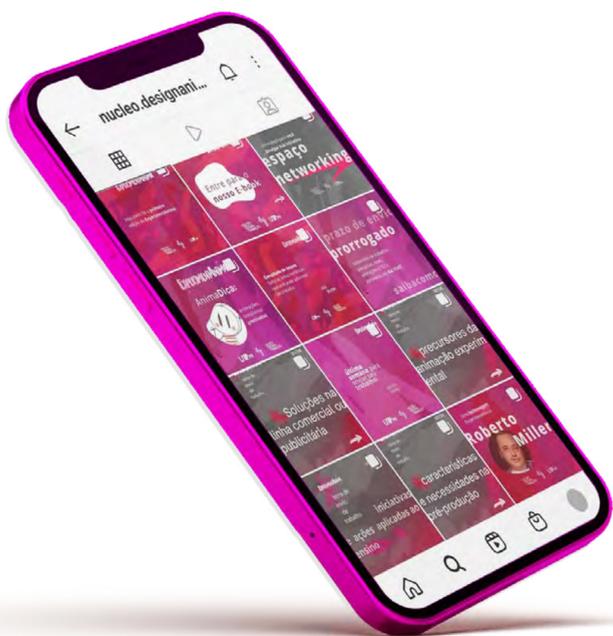
Você gostou de tudo isso, mas acha que poderia ser melhor? Então, te aconselho a participar ativamente no próximo

ano para nos ajudar a transformar a realidade proposta!

Por fim, ao ouvinte que nos acompanha, desejo que aproveite o conteúdo, as pessoas, o momento, pois é isso que importa!

Já para a equipe de organização, comitês científico e da mostra e a todos que colaboraram neste evento agradeço pelo esforço, dedicação e envolvimento.

ELISANGELA LOBO SCHIRIGATTI
Coordenadora geral



Feed do Núcleo de Design de Animação durante o ExperimentAnima 2021

Site do ExperimentAnima 2021 e Canal do Youtube do Núcleo de Design de Animação



Anais do Encontro Nacional de Animação Experimental

v.1 n.1 agosto de 2020

apresentação

O EXPERIMENTANIMA é um evento técnico científico, mas o que 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, promo-

vendo 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 diversas 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.

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 se tornaram 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 fo-

renses, 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 nesse 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 con-

sagrados, 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

.3

Agosto 2021

programação

pré-evento TO

22/07 - 17h

lançamento e-book 2020

Com
Elisangela Lobo Schirigatti e
Marcelo Abilio Públio

29/07 - 20h

desafios na fabricação de esqueletos profissionais para stop motion

Com Antônio José Oliveira

05/08 - 17h

Walter Tournier: um retrato do maior cineasta da animação da América Latina

Com Sávio Leite

12/08 - 17h

a representação do imaginarium diegético em animação no cinema live-action

Com Gordeeff

19/08 - 18h

a expansão do mercado de animação

Com
João Luis Haidamus Boldrini

23

agosto

14h - 15h

mesa 1 - animação, técnica e educação

Apresentação de trabalhos
Comitê Científico: Silmara Takazaki

16h - 17h

mesa 2 - técnicas e processos

Apresentação de trabalhos
Comitê Científico: Marcelo Abilio Públio

18h - 19h

mesa 3 - processo de criação e representação de sentimentos

Apresentação de trabalhos
Comitê Científico: Elisangela L. Schirigatti

20h - 21h

mesa 4 - reflexões e gestos de análise

Apresentação de trabalhos
Comitê Científico: Leonardo Rocha Dutra

24

agosto

14h - 14h30

abertura oficial ExperimentAnima

Com
Elisangela Lobo Schirigatti e
Marcelo Abílio Públio

14h30 - 15h

homenagem a Roberto Miller

Com Roberto Maia e
Eduardo Calvet

16h - 17h

oficina sobre a técnica que gerou um dos filmes mais experimentais da história: Lapis, de James Whitney (1966)

Com Leonardo Rocha Dutra

18h - 19h

conexões entre narrativa e design de personagens nos filmes Fantasia (1940), Wall-E (2008) e O Menino e o Mundo (2013)

Com Fábio Allon e equipe:
Danielly Maria Antunes da
Glória, Cecília Carollo Rebollo
e Bruno Emanuel Frediani
Oliveira

20h - 21h

oportunidades de experiências e iniciativas acadêmicas na área de animação

Com Claudia Bolshaw e equipe:
Giulia Daflon Guida e Marina
Silva Telles - N.A.D.A. (Núcleo
de Arte Digital e Animação)

25

agosto

14h - 15h

o experimental e o experimentar: nuances e contrapontos na animação. apresentação de experiências e iniciativas na universidade

Com Marina Estela Graça e Marcos Magalhães

16h - 17h

experiência de animação experimental na Colômbia: relatos de reconciliação

Com Rubén Monroy López

18h - 19h

a importância das mídias sociais para a divulgação da animação experimental e/ou autoral

Com Larissa Prado, Viktor Danko (BR Animation), Vinícius Augusto Bozzo (Se Anime) e César Barbosa (Cartunália)

20h - 21h

possibilidades de experimentação no mercado de motion graphics

Com Bruno Azzani e convidados: Cristianne Ly e Guilherme Lepca

26

agosto

14h - 15h

**os trabalhos
da associação
braquage e
a divulgação
da animação
experimental na
França**

Com Sébastien Ronceray e
Marcelo A. Públio

16h - 17h

**iniciativas para
produção e registro
da produção
da animação
experimental e/ou
autoral**

Com Mauricio Squarizi e
Wilson Lazaretti - Núcleo
de Cinema de Animação de
Campinas
Rafael Buda - Museu Lula
Gonzaga (MUCA)

18h - 19h

**para além do
experimental**

Com Diego Akel

20h - 21h

**o papel das galerias
e espaços virtuais
como espaço
de divulgação
para a animação
experimental e
outras artes digitais**

Com
Flávio Carvalho e convidados:
Gabriel Menotti e
Ricardo Palmieri

27

agosto

14h - 15h

mostra de animação

Com Sávio Leite (UNA) e
Letícia Midori Sato (FAAP)

16h - 17h

apresentação de tccs

Com Vitória Imai Amorim e
João Pedro Felipe Silva

18h - 19h

animação sem roteiro ou storyboard, usando time-lapse manual

Com Eliane M. Gordeeff

4

abertura oficial
ExperimentAnima

24/08 - 14h

abertura oficial ExperimentAnima

Com Elisangela Lobo Schirigatti e Marcelo Abilio Públio

link da transmissão

<https://youtu.be/g2woghgKO-M>

Elisangela Lobo Schirigatti



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 e júri do Festival Internacional de Animação de Curitiba - Animatiba 2021. 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.

Marcelo Abilio Públio



mini bio

Professor na UTFPR. Faz doutorado na UPJV/França sob direção de Sébastien Denis. Estuda as políticas francesas de desenhos animados ao mesmo tempo divertidos e educativos. Estuda tam-

bém os interesses políticos dos desenhos animados na televisão francesa. Possui mestrado em Desenvolvimento econômico pela UFPR (2001) e graduação pela ESPM São Paulo (1997).

O QUE É EXPERIMENTAL?

POR MARCELO ABILIO PÚBLIO



EXPERIMENTAL É toda experiência vivida não só pelo artista... mas também pelo seu público.

A criação de mundos, sejam eles ficcionais ou próximos do real, figurativos ou abstratos, sons, imagens, tato, odores, tudo é uma experiência...

A vida é uma **EXPERIÊNCIA** vivida por cada um de nós...

Somos prisioneiros de nossos corpos e só podemos viver o mundo através dos meios de comunicação, que são as extensões da nossa consciência.

E por meios de comunicação não falo aqui (só) das redes sociais ou do cinema e da televisão.

Estou falando da visão, da audição, do olfato, do tato e do gosto...

Sim, do **GOSTO DAS PELÍCULAS**, na sala escura, a gente usa o paladar para saber qual é o lado certo para inserir a película no projetor.

Enfim, não falo aqui só do gosto das películas, mas do gosto **PELAS PELÍCULAS**, hoje, simuladas pelo computador simulacro da realidade uma nova experiência experimental.

Esse é um evento em homenagem à todos aqueles que promovem uma nova experiência e àqueles que vivem novas experiências todos os dias.

Por isso, nosso homenageado, deste ano, é **ROBERTO MILLER**.

O artista brasileiro que transformou o porão de sua casa num laboratório e projetou o nome do Brasil no mundo da animação experimental.



1923 - 2013

ROBERTO MILLER

Cineasta, radialista e diretor de animação

O EXPERIMENTANIMA 2021 HOMENAGEIA O ANIMADOR ROBERTO MILLER, MAS VOCÊ SABE QUEM FOI?

POR ELISANGELA LOBO SCHIRIGATTI



ROBERTO MILLER nasceu em Ignácio Maia, São Paulo, no ano de 1923. Além de ser desenhista e pioneiro da animação no Brasil, atuou como fotógrafo, radialista, cineasta e diretor de animação (MAIA, 2014). Na sua casa, no bairro da Aclimação, próximo ao centro da capital paulista, Miller produziu diversos filmes autorais e propagandas em animação para a TV, explorando a animação de estilo abstrato e de natureza experimental (MORENO, 1978).

O "feiticeiro das imagens" como era conhecido, conduziu uma nova vertente da animação brasileira, seus curtas-metragens são considerados de vanguarda e caracterizam-se pela experimentação rítmica, sonora e formal. Suas obras receberam fortes influências do trabalho desenvolvido pelo escocês Norman McLaren, que atuava na National Film Board (NFB), no Canadá. Devido a esta inspiração adquirida durante um estágio com o mestre no final dos anos 50, é possível perceber muitas seme-

lhanças nos resultados apresentados pelos dois animadores (CALVET, 2013).

O artista utilizava como recurso para suas produções as películas de filmes usados que, depois de um processo de limpeza, ficavam prontas para receber os desenhos feitos a mão, quadro por quadro. Uma técnica, que segundo Magalhães (2011), foi considerada a expressão máxima da animação experimental.

Com quase 50 anos de carreira (NESTERIUK, 2011), Roberto Miller apresenta uma das mais amplas e ricas produções em animação nesta área. A sua filmografia entre 1956 e 2001 contabiliza 66 filmes, sendo que destes, 60 são definidos como experimentais e 6 classificados como abstratos publicitários.

Ao frequentar o Centro Experimental de Ribeirão Preto no Estado de São Paulo, fundado por Rubens Lucchetti Bassano Vaccarini, produziu e dirigiu muitas animações importantes, tais como: Sound Abstract (1957), Boogie Woogie (1957) e O Átomo Brincalhão (1961/1964).

Muitas de suas obras foram reconhecidas e premiadas em festivais internacionais de animação. Podemos citar algumas, tais como: Rumba (1956) que ganhou medalha de prata no festival de Lisboa de 1957; Sound Abstract (1957) que recebeu medalha de ouro no festival Bruxelas em 1957, prêmio Saci de

São Paulo em 1958 e menção honrosa no festival de Cannes em 1958; Já Boogie Woogie (1957) recebeu menção honrosa no festival de Cannes em 1959.

Dentre outras animações abstratas destacam-se: Balanço (1961/1963), Carnaval 2001 (1969/1971), Can-can (1977/1980), Ballet Kalley (1981) e Biscuit (1991/1992).

Dentre os diversos programas que participou e dirigiu na televisão, podemos citar dois que foram criados pelo próprio Miller, quando este foi diretor do departamento de cinema da TV Cultura São Paulo (antiga RTC), a História do desenho animado (1977) e o consagrado Lanterna mágica, que ocorreu entre 1985 e 1991, um programa sobre animações e filmagens experimentais de grande repercussão da TV aberta brasileira.

Para quem não teve oportunidade de assistir, recordo que o programa exibia animações desconhecidas do grande público advindas de estúdios independentes, fora do foco comercial, muitas vezes obras premiadas em grandes festivais de cinema (MITO, 2012). A progra-

mação destacava a diversidade e originalidade das produções criativas de diversos países que eram realizadas com técnicas e formatos muito diferentes dos tradicionais (GARCIA, 2018).

Roberto Miller faleceu em São Paulo no dia 16 de março de 2013, aos 89 anos de idade, em decorrência de problemas renais e respiratórios.

Diante da importância do seu legado para a animação experimental, o ExperimentAnima 2021 homenageia Roberto Miller e tem o prazer de receber um dos seus filhos, o Roberto Maia, que é jornalista e apresenta um programa de rock, na 89 FM, está aqui com a gente para compartilhar suas experiências sobre a vida do animador.



Referências

BRASILANIMA: Vídeo arquivo sobre animadores brasileiros. 2011. Disponível em: <http://brasilanima.blogspot.com/2011/08/roberto-miller-um-experimentador.html>

CURTAGORA. **Roberto Miller.** Disponível em: <http://www.curtagora.com/filmografia.asp?Profissional=Roberto%20Miller>

GARCIA, Roosevelt. **Dez programas curiosos da TV de antigamente.** 2018. Disponível em: <https://vejasp.abril.com.br/blog/memoria/dez-programas-curiosos-da-tv-de-antigamente/>

LANTERNA MÁGICA: Cultura, 1987. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=WHunuM3GWJE>

LUZ, Anima, Ação. Direção: Eduardo Calvet. Produção: Felipe Haurelhuk, 2013. 99 min.

MAIA, Roberto. **Roberto Miller: O átomo brincalhão.** Hambre, nov., p. 19-24, 2014. Disponível em: <https://hambrecine.files.wordpress.com/2014/11/robertomiller.pdf>

MAGALHÃES, Marcos. **Novos Caminhos para a Animação Experimental.** In.: Filme Cultura. Rio de Janeiro, n. 54, p. 47 - 50, 2011. Disponível em: <http://revista.cultura.gov.br/wp-content/uploads/2017/06/Filme-Cultura-n.54.pdf#page=47>

MITO, Edson. **Lanterna Mágica, da TV Cultura, um raro resgate da animação.** 2012. Disponível em: <https://edsonmito.wordpress.com/2012/02/01/lanterna-magica-da-tv-cultura-um-raro-resgate-da-animacao/>

MORENO, Antonio. **A Experiência Brasileira do Cinema de Animação.** Rio de Janeiro: ArteNova/Embrafilme, 1978.

MUSEU DA TV. **Roberto Miller: Biografia** (s/d). Disponível em: <https://www.museudatv.com.br/biografia/roberto-miller/>

NESTERIUK, Sérgio. **Dramaturgia em série animação.** São Paulo, 2011. Disponível em: http://issuu.com/animatv/docs/dramaturgia_de_serie_de_animacao

RAMOS, Fernão Pessoa. **Enciclopédia do Cinema Brasileiro.** São Paulo: Senac, 2000.

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

.5

palestras

22/07 - 17h

lançamento e-book 2020

Com Elisangela Lobo Schirigatti e Marcelo Abilio Públio

link da transmissão

<https://youtu.be/GdF22IOkjd4>

Elisangela Lobo Schirigatti



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 e júri do Festival Internacional de Animação de Curitiba - Animatiba 2021. 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.

Marcelo Abilio Públio



mini bio

Professor na UTFPR. Faz doutorado na UPJV/França sob direção de Sébastien Denis. Estuda as políticas francesas de desenhos animados ao mesmo tempo divertidos e educativos. Estuda tam-

bém os interesses políticos dos desenhos animados na televisão francesa. Possui mestrado em Desenvolvimento econômico pela UFPR (2001) e graduação pela ESPM São Paulo (1997).

descrição

A primeira live oficial do II Encontro Nacional de Animação Experimental (ExperimentAnima 2021), foi sobre o lançamento do *e-book* referente a primeira edição do evento, que ocorreu nos dias 24 e 25 de agosto de 2020. Os docentes Elisangela Lobo Schirigatti e Marcelo Abilio Públio abriram o evento com uma live cheia de novidades, mostrando o conteúdo do e-book de 2020, comentando sobre os convidados e as temáticas do primeiro encontro (tudo disponível no canal do YouTube e no site do evento).

Na apresentação os organizadores comentam que o ExperimentAnima alcançou grandes proporções, contando inclusive com participações internacionais e profissionais reconhecidos no meio acadêmico e no mercado da animação. O e-book possui o objetivo de compor um registro detalhado de toda essa dimensão de atividades desenvolvidas no pré, durante e pós evento.

O documento digital já está disponível para download no site do evento e concentra as informações das palestras, dos trabalhos apresentados, das animações que participaram da mostra, dos docentes que participaram do comitê científico e da equipe organizadora. Assim, os participantes e interessados ao consultarem o material, poderão ter uma visibilidade maior sobre as atividades realizadas, funcionando como instrumento de inspiração para projetos e base para pesquisas nessa área.

Também foram apresentadas as novidades contidas no site da segunda edição do evento, que ocorreu de 23 a 27 de agosto de 2021. Esta versão, tal como a primeira, também foi online e gratuita. O site apresenta toda a programação, palestrantes convidados e produções. Além desses, há o espaço virtual, com a biblioteca, a galeria de animadores e o espaço diretor/autor de livros, que contém vários elementos para incentivar e mostrar o mercado e profissionais de animação no Brasil.

29/07 - 20h

desafios na fabricação de esqueletos profissionais para stop motion

Com Antônio José Oliveira
Moderador(a): Elisangela Lobo Schirigatti

link da transmissão

https://youtu.be/Y3Ka_jiVthg

Antonio Jose
Oliveira



mini bio

Estudou Cinema de Animação na UFMG. Se especializou na fabricação de esqueletos ball joint para animação stop motion.

[@ant0nio_oliveira](#)

<https://www.facebook.com/antonio.j.oliveira.35>

descrição

Antônio José Oliveira estudou Cinema de Animação na Universidade Federal de Minas Gerais (UFMG) e é especialista na fabricação de esqueletos *ball joint* (principalmente nas estruturas de metal) para animação *stop motion* que é sua área de atuação.

Sua apresentação seguiu com o relato dos estudos durante a universidade e a descrição do seu primeiro projeto de *ball joint*, que fora feito a partir de materiais/componentes encontrados em sua maioria em casa, como, por exemplo, correias de moto e parafusos comuns com esferas de rolamento. Esse modelo o desafiou a comprar novos materiais para facilitar a montagem das articulações de seus bonecos futuros. Pensando em como profissionalizar seu trabalho utilizou uma máquina de corte com jato de água e um pequeno torno mecânico, o qual produz suas peças com mais precisão criando outros modelos cada vez mais precisos e com ferramentas e materiais mais baratos. A peculiaridade de seu trabalho está na construção de bonecos com a articulação de metal não oxidável, os tornando apropriados para trabalho com água, além de serem mais baratos.

Em parceria com a *Ghost Jack Entertainment*, Antônio foi convidado a criar seu primeiro projeto profissional, um esqueleto de metal de um robô e outras criaturas. A maior dificuldade nesse projeto e similares, para a animação, é o limite que um esqueleto mal construído pode oferecer, pois, toda movimentação ocorrerá pelas articulações. Para que tudo fique bem fixo utiliza-se uma cola especial, fazendo com que as peças não se movam diferentes da intenção do animador durante o uso do esqueleto. Outra forma para evitar movimentos inesperados seria efetuar solda (chamada solda prata), feita com auxílio de um maçarico de precisão; esse estilo de “colagem” exige treinamento, já que é mais complexo para utilização. Para a movimentação dos bonecos utiliza-se um equipamento chamado *Rig*, como um braço, que segura o personagem em pé, enquanto os animadores trabalham em seus movimentos, posteriormente é comum a retirada do *Rig* na edição final editando o arquivo da captação.

05/08 - 20h

Walter Tournier: um retrato do maior cineasta da animação da américa latina

Com Sávio Leite

Moderador(a): Elisangela Lobo Schirigatti

link da transmissão

<https://youtu.be/pU3xnHqyrW4>

Sávio Leite



mini bio

Sávio Leite (Brasil, 1971) 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 – Mostra Udigrudi Mundial de Animação. Organizador dos livros: Subversivos: o desenvolvimento do cinema de animação em Minas Gerais (2013); Maldita Animação Brasileira (2015); Diversidade na animação brasileira (2018). Em 2017 lançou a coletânea MUMIA de Animações Mineiras em comemoração ao centenário da animação brasileira. Traduziu os livros Jorge Sanjinés e Grupo Ukamau – Teoria e prática de um cinema junto ao povo (2018) e A Forma realizada: o cinema de animação (2020).

[@SavioMUMIA](https://www.instagram.com/SavioMUMIA)

<http://leitefilmes.blogspot.com/>

[@leitefilmes](https://www.instagram.com/leitefilmes)

descrição

Nesta Live, Sávio Leite apresenta a inspiração para o seu documentário animação intitulado *Walter Tournier* (2020), homenagem ao diretor uruguaio reconhecido mundialmente, que dá nome ao título. Leite explica que a produção desse filme foi desafiadora, pois se propôs a apresentar a história de vida e trabalho do homenageado com cenas em *Stop Motion*, sendo este uma das maiores referências na América Latina nessa técnica.

A pré-produção da obra também teve seus percalços como os desencontros para conhecer o diretor e reunir o material necessário para produção. O projeto foi iniciado em 2011, em uma visita ao Uruguai, para conhecer o animador e seu estúdio, contudo ele não se encontrava no local na época; para não perder a visita procurou uma livraria local, que por coincidência, possuía filmes a venda de Tournier. Esse momento foi importante, pois a partir dos filmes comprados, Leite iniciou o processo de decupagem fílmica e estudou os mínimos detalhes de como o diretor produzia suas peças.

Finalmente, em 2014 durante um festival, se conheceram e foi então dialogado sobre a possibilidade da criação de um documentário; Tournier permitirá a gravação da entrevista que deveria ser feita no mesmo dia e seria usada como base para a criação das cenas no projeto e a voz da narrativa. A montagem do filme inicia-se em 2019, apresentando uma mistura de partes de animações antigas do animador com momentos o qual o próprio diretor falava, quando isso acontecia foi animado um boneco que remete ao entrevistado como se o próprio boneco estivesse dando a entrevista. O projeto foi laborioso com a primeira versão, chamada de rascunho por Leite, tendo cerca de 20 minutos, esta a qual foi enviada para aprovação e apenas 6 meses depois que obteve críticas de melhoria e ajustes na obra; com esses pedidos a obra final, elogiada por Tournier, ficou com 11 minutos de duração.

12/08 - 17h

a representação do imaginarium diegético em animação no cinema live-action

Com Eliane M. Gordeeff
Moderador(a): Marcelo Abilio Públio

link da transmissão

<https://youtu.be/b4LpPTF0Esl>

**Eliane M.
Godeeff**



mini bio

Animadora, professora, pesquisadora de animação (CIEBA/FBAUL/ Portugal), é membro da ASIFA e da Society for Animation Studies. Produziu, animou e dirigiu +16 curtas de animação, exibidos em vários festivais pelo mundo. Já publicou mais de 60 textos sobre

animação, o livro *Aesthetic Interference* (2018) - sobre stop motion -, escreve sobre animação independente para o zippyframes.com, além de coordenar o academicosdaanimacao.blog.br, que é um índice de textos sobre animação publicados no Brasil.

[@quadro.vermelho](https://www.facebook.com/quadrovermelho)

<https://www.facebook.com/aestheticinterferences/>

<https://br.linkedin.com/in/eliane-gordeeff-2822871a>

<https://www.facebook.com/quadrovermelho/>

descrição

Nesta apresentação, Eliane Gordeeff utiliza do conceito de diegese para explicar o que seria o "*Imaginarium Diegético*". Essa representação em um *live-action*, seria o momento em que mostram um sonho, uma lembrança, um pensamento ou uma alucinação. Com isso, surgiu a hipótese de que, devido às diferenças visuais entre as imagens animadas e filmadas, a relação entre narrativa e público seria potencializada através da representação diegética.

Para tal investigação, foram utilizados conceitos do trabalho de Marshall McLuhan sobre meios frios e quentes. Segundo ele, os meios frios seriam mensagens captadas, mas que precisam ser interpretadas pelo público. Enquanto isso, os meios quentes seriam aqueles que não geram dúvida sobre o que está sendo visto. Sendo assim, a pesquisa se baseia na interpretação de que o meio quente (*live-action*) e o meio frio (imagem animada). Um efeito possível nesse processo é a "ruptura do meio" o qual a "temperatura" de cada um se inverteria.

Ao longo da palestra, Gordeeff mostra estudos de caso dos filmes *O Homem que Copiava* (Furtado, 2003) e *2 Coelhos* (Poyart, 2012).

O primeiro apresenta uma cena no qual o personagem narra uma memória representada em animação 2D. Esta memória não está presente na narrativa linear principal, mas compartilha uma lembrança íntima, fazendo com que o público aumente a empatia para com o personagem.

O segundo representa o momento em que a personagem, com síndrome do pânico, está passando por uma crise. Esta situação é representada através da animação 3D, mostrando algo além do nível da narrativa. Dessa forma, a não realidade da animação aumenta a informação, enriquecendo a profundidade da história.

Ao final, confirmou-se a hipótese: é a diferença plástica da imagem oferecida pela animação (meio frio) e do *live-action* (meio quente), que cria um aprofundamento na narrativa, pois essas agregaram informações, sensações e emoções ao "*Imaginarium Diegético*" do cinema.

19/08 - 18h

a expansão do mercado de animação

Com João Luis Haidamus Boldrini
Moderador(a): Marcelo Abilio Públio

link da transmissão

https://youtu.be/yckz1zSR_MY

João Luís Haidamus Boldrini



mini bio

João Boldrini é engenheiro civil e migrou para a área de artes digitais e Animação 3D em 2001, quando fez o curso da Vancouver Film School. Em 2005,

fundou a Méliès com o propósito de propagar o ensino e a produção de artes digitais de um modo inovador e ao mesmo tempo educacional.

www.melies.com.br
[#faculdademelies](https://twitter.com/faculdademelies)



descrição

João Luis Haidamus Boldrini através de dados quantitativos sobre a indústria da animação, demonstra como o setor vem se posicionando no cenário global como uma das fontes promissoras de renda e desenvolvimento dos países.

Atualmente é um dos setores da indústria criativa global com maior potencial de crescimento, representando 25% do mercado audiovisual, o valor da receita total da indústria global foi de US\$ 100 bilhões em 2006, US\$ 222 bilhões em 2013 e US\$ 259 bilhões em 2018, chegando a US \$ 270 bilhões em 2020. Sendo assim, a indústria da animação tornou-se um setor de dimensões econômicas relevantes para alguns países e um importante mecanismo de crescimento econômico para outros: nos Estados Unidos, a animação tornou-se a sexta maior indústria do país. O Canadá é o maior produtor de animação do mundo, com quatrocentas horas por ano; na Europa, um total de 2 bilhões de euros foi reservado para financiar quinhentas animações no continente

através da União Europeia; no Japão, a indústria do entretenimento é a terceira maior do país; por último, a produção de animação na Coreia do Sul é tão significativa que atualmente representa um terço de toda a produção de animação do mundo (Gama 2014: 95).

O bom desempenho geral do mercado de animação digital nos últimos anos sugere uma oportunidade econômica para empresas não vinculadas a grandes empresas americanas, incluindo aquelas de países em desenvolvimento, como o Brasil.

O apresentador destaca que nesse profícuo cenário, visando suprir a demanda de produções nacionais, o Curso Gestão de Negócios em Animação: Produção Executiva Criativa, da Faculdade Méliès, traz executivos e experientes produtores da animação brasileira e internacional para estimular que mais séries, curtas e longas brasileiros entrem em plataformas e canais diversos.

24/08 - 14h

palestra inaugural: homenagem a Roberto Miller

Com Roberto Maia e Eduardo Calvet

Moderadores: Elisangela Lobo Schirigatti e Marcelo Abilio Púlio

link da transmissão

<https://youtu.be/g2woghgKO-M>

Roberto Maia



mini bio

Jornalista e engenheiro, com especialização em História da Arte, Chief Information Officer e Historical Musicology no Institute for Popular Music da University of Rochester; dedica-se à relação entre comunicação e tecnologia, sendo pioneiro em projetos multimídia utilizando meios como: vídeotexto, internet, computação gráfica, cinema, rádio e TV. Atua como jornalista na área cultural há 40 anos. Já atuou também como fotógrafo cineasta, videomaker, roteirista, compositor, produtor e engenheiro de som. Trabalhou durante 14 anos como Diretor Artístico da Brasil 2000FM, 107,3MHz, desenvolvendo o conceito, até então inédito no Brasil, de "College Radio". Já lecionou diversas aulas como professor do Ensino Superior. Foi o grande mentor, produtor e diretor de programas como: A Música de Um Novo Tempo, Caminhos Do Rock, Só Sax, Honky Tonk Jazz, entre outros. Na mídia impressa, já escreveu e escreve para

diversos veículos como: Bizz, Folha de S. Paulo, Hardcore e mais. Foi apontado pela revista inglesa Record Collector como um dos maiores conhecedores da área de música pop (jazz/blues/rock/eletrônico/mpb) de todo mundo. Cria o Rock Bar Café, primeira casa, no Brasil, que uniu o conceito de espaço cultural e bar temático, voltado à história do Pop-Rock mundial. Em 2016 publicou o livro "Doze Crônicas para Entender o Rock (ou a Música) da Atualidade".

Ainda através de sua própria produtora, desenvolve projetos de comunicação empresarial, treinamentos, produção de eventos, multimídia digital, rádio e tv.

Atualmente, por sua versatilidade e expertise, é um dos DJs mais requisitados da noite paulista desenvolvendo o conceito de "sound designer", ou seja, uma sonoridade única e específica para cada espaço.

Eduardo Calvet



mini bio

Eduardo Calvet é Mestre em Mídias Criativas pelo PPGMC (UFRJ) e diretor na IDEOgraph, com foco em Documentários, Trailers e Realidade Virtual. Em 2013 dirigiu o longa metragem documental “Luz, Anima, Ação” que conta a

[@ideographbr](https://www.instagram.com/ideographbr)

trajetória da centenária Animação Brasileira. Seu mais novo trabalho é o documentário em Realidade Virtual “Cine Metro - Experiência Imersiva” que recria a sessão inaugural de 1936 do icônico Palácio Cinematográfico.

descrição

Os apresentadores-professores Elisângela Lobo Schirigatti e Marcelo Abilio Públio, convidam Roberto Maia (filho de Roberto Miller) e Eduardo Calvet para um debate sobre o legado de Roberto Miller e sobre o acervo do animador experimental.

Em seu porão, o homenageado, mantém um laboratório para o cinema experimental durante a década de 50 e 60; o espaço se tornou acervo com cerca de 600 latas de filmes de todos os estilos, como cópias de animação e propagandas antigas, contudo, devido à dificuldade de manter sua preservação, encontra-se desativado para visita.

Seu filho, Roberto Maia, conta que foi nos cineclubes que seu pai teve contato com animação experimental, e quando solitário era seu trabalho, ainda sim sendo um momento de plena felicidade. Como eram exibidos os curtas, durante a década de 60, também é discutida e relatada como chocante para as pesso-

as que assistiam nos cinemas. Diz Maia que “mostrar aquela categoria de coisa era mostrar uma feitiçaria para as pessoas”, e ainda pode-se considerar como algo chocante para o grande público.

A obra de seu pai continua sendo um expoente nesse gênero no Brasil e ainda está sendo compreendida pela mentalidade vanguardista. Sobre isso Eduardo Calvet relata que durante o processo de pesquisa para o seu documentário sobre animadores brasileiros, ele teve contato com as cartas que Roberto Miller se correspondia com os animadores europeus da época, já que ele foi o “desbravador” do experimental brasileiro, influenciando muitos profissionais na área.

Os participantes concluem sobre a importância em trazer esse acervo para o público, valorizando o trabalho do animador para educação e conhecimento sobre a história da arte brasileira.

24/08 - 16h

oficina sobre a técnica que gerou um dos filmes mais experimentais da história: **Lapis, de James Whitney (1966)**

Com Leonardo Rocha Dutra

Moderador(a): Elisangela Lobo Schirigatti

link da transmissão

<https://youtu.be/Zm-36nU5iuk>

Leonardo Rocha Dutra



mini bio

Doutor em Cinema pela Escola de Belas Artes da UFMG com tese sobre mecanismos para animação facial de personagens em stop-motion por mecanismos internos de acionamento indireto (2020). Mestre em Design pela Escola de Design da UEMG - Universidade do Estado de Minas Gerais com a pesquisa: Design de Personagens para Stop-Motion: Projeto e Desenvolvimento de Esqueletos com Articulações Metálicas Compostas (2012). Graduado em Comunicação Social pela PUC-MG com TCC sobre Técnica pictórica aplicadas às Graphic Novels (1993). Introduziu o ensino, pesquisa e extensão em design audiovisual na ED-UEMG, atuando por 16 anos na instituição abordando os campos: arte e design gráfico-movente, design de produção e design de som.

Orientou mais de 60 TCCs na área, criou disciplinas, coordenou núcleo de estudos, projetos de extensão e iniciações científicas. Tem artigos e capítulos de livros sobre stop-motion e design audiovisual em publicações e eventos nacionais e internacionais. Possui trabalhos premiados no Brasil e no exterior, como o filme co-dirigido com Cláudio Santos intitulado "Tipoema Movimento Um" (2012) - troféu de prata no HKIMFA - Hong Kong International Mobile Film Awards, seleção na categoria Galeria do Anima Mundi 2014 e é integrante do DVD Coletânea Múmia de Animações Mineiras #1. Também em design audiovisual teve trabalhos selecionados para a 10ª Bienal Brasileira de Design - 2013 e o bid_14 - 4ª Bienal Iberoamericana de Design - Madrid - 2014-2015.

descrição

O professor Leonardo Rocha com o auxílio do software Adobe After Effects demonstra a técnica de animação conhecida como treliçamento animado, como estratégia para as pesquisas e criações compositivas na área e técnica de *motion graphics*, em sua ramificações: *motion graphics design* e *motion graphics art*. Sua investigação inicia-se com a exibição do filme Lápis (1966), de James Whitney, obra que foca na demonstração de fortes emoções convidando o espectador a entender as cenas como um todo.

Após uma breve contextualização histórica sobre o autor e como possivelmente ele teve o primeiro contato com a técnica, exemplifica a aplicação dela em um filme de 1950 para a representação da água em uma cena; ele reforça as possibilidades do uso com a exibição dos trabalhos de estudantes, como prática de exercícios para criação de composições.

Com o suporte fotográfico, o apresentador demonstra como os irmãos Whitney (James Whitney e John Hales Whitney) usam seus equipamentos; a partir das criações dos próprios animadores, o professor fez a “engenharia reversa” para mostrar as estratégias utilizadas na construção da composição das cenas, reforçando os detalhes e aprendizados posteriormente com suas obras, justificando que as construções e as experimentações a serem exploradas ainda dependem principalmente do animador apesar dos recursos digitais.

Levantou-se também o questionamento a respeito da falta de menção e do reconhecimento dessa arte e aos autores em materiais (livros, apostilas, artigos, etc.) que tratem da arte concreta ou no construtivismo do pós-guerra. Segundo Rocha, existe uma recusa do *fine arts* de reconhecer as animações abstratas dos Whitney's no movimento da costa oeste dos EUA, associando elas a uma movimentação de massa no campo do entretenimento.

24/08 - 18h

conexões entre narrativa e design de personagens nos filmes Fantasia (1940), Wall-E (2008) e O Menino e o Mundo (2013)

Com Fábio Allon e equipe: Danielly Maria Antunes da Glória, Cecília Carollo Rebollo e Bruno Emanuel Frediani Oliveira
Moderador(a): Marcelo Abilio Públio

link da transmissão

<https://youtu.be/CWWcKSr3QfY>

Fábio Allon



mini bio

Fábio Allon é professor da graduação do curso de Cinema e Audiovisual da FAP/UNESPAR, onde leciona disciplinas das áreas de Direção, Roteiro e História da Arte. Foi vice-presidente da AVEC-PR

(Associação de Vídeo e Cinema do Paraná) e um dos sócios fundadores da produtora Processo MultiArtes. Em cinema, trabalha principalmente como diretor.

[@fabio_allon](#)

Daniê



mini bio

Danielly Antunes, ou apenas Daniê, é estudante de Artes Visuais em Curitiba. Sua produção tem ênfase nas artes digitais e animação 2D. Fez seu primeiro

curta aos 9 anos, com alguns pedaços de massinha e um celular. Atualmente trabalha para produtora de amigos Fada Azul, como diretora de animação.

[@dan.m.a.g](https://www.instagram.com/dan.m.a.g)

Cecília Carollo



mini bio

Artista de personagens e ilustradora digital, cantora.

[@xhisterliax](https://www.instagram.com/xhisterliax)

Bruno Frediani



mini bio

Graduando em Cinema & Audiovisual pela Universidade Estadual do Paraná (Unespar). Dir. de Arte no curta "Casamento Aberto" (Julia Vidal, 2019); Di-

reção no curta "Clown" (2019); Dir. de Fotografia no curta documental "Luminescência" (Brayan Costa, 2019).

[@fredianibruno](https://www.instagram.com/fredianibruno)

descrição

Nessa live o professor moderador Marcelo Abilio Públio (UTFPR) com os convidados Fábio Allon e equipe falam sobre a relação entre a narrativa e os personagens. Didaticamente apresentado por Fábio Allon, a narrativa clássica elucidada o assunto a partir de 6 pontos a serem desenvolvidos, trata-se da identificação do personagem que conduz a narrativa, movendo a trama pela tomada de decisões gerando por consequência dramas e conflitos.

Em sua fala Danielly Maria Antunes da Glória apresenta sua análise focada no personagem Cuca, protagonista do filme *O Menino e o Mundo* (2013). Após uma breve introdução ao enredo da obra, foram apresentadas partes do *Model Sheet* da personagem, ela explica como o traço simples da personagem ainda pode ser expressivo e atrativo para o público. Baseando-se então no trabalho de Scott McCloud 'Desvendando Quadrinhos', ela nos elucidada a característica da ampliação através da simplificação que explica como mais simplificado o rosto mais pessoas ele representa.

Cecília Carollo Rebollo expande a discussão adentrando ao mundo da cor a partir dos designs das personagens do filme *Wall-e* (2008); esse elemento (cor) acaba reforçam as características de personalidade, num filme que se apoia muito no visual, principalmente quando as personagens principais se comunicam apenas por uma palavra (seus nomes).

O último integrante da banca a falar, Bruno Emanuel Frediani Oliveira, teceu sua análise sobre o filme *Fantasia* (1940) em que Walt Disney buscava valorizar a animação enquanto arte e sua com a música clássica. O convidado conta como o filme-concerto havia uma preocupação com a experiência sensorial total do público no cinema, necessário o uso/desenvolvimento de sistema *surround* e aplicação de determinados perfumes nas salas em algumas cenas. Ao final, os convidados propuseram um exercício, para realizar conjuntamente com o público, sobre a construção de personagens.

24/08 - 20h

oportunidades de experiências e iniciativas acadêmicas na área de animação

Com Claudia Bolshaw e equipe: Giulia Daflon Guida e Marina Silva Telles
N.A.D.A. (Núcleo de Arte Digital e Animação)
Moderador(a): Silmara Simone Takazaki

link da transmissão

<https://youtu.be/6Tnl1YCgvCQ>

Claudia Bolshaw



mini bio

Professora e Supervisora do Departamento de Artes e Design da Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro. Coordenadora do Núcleo de Artes Digitais e Animação - N.A.D.A. Sócia Fundadora da ABCA - Associação Brasileira de Cinema de Animação 2006. Membro da Comissão Científica do CONFIA

- Conference on illustration and animation international - Portugal. Membro da Comissão organizadora do SEANIMA - Seminário Brasileiro de estudos em animação - Brasil. Prêmio UNESCO 2006 - Coordenadora da Pesquisa Animadores do Brasil - Memória imaterial da cultura brasileira.

[@nadapucrio](https://www.instagram.com/nadapucrio)

<http://nada.dad.puc-rio.br/>

Giulia Daflon Guida



mini bio

Estagiária do Núcleo de Arte Digital e Animação da PUC-RIO.

[@giuliadaflonguida](https://www.instagram.com/giuliadaflonguida)

Marina Silva Telles



mini bio

Estudante de Design e estagiária no Núcleo de Arte Digital e Animação da PUC-Rio.

[@maraina_mareuna](#)

descrição

A partir de sua vivência com o projeto N.A.D.A (Núcleo de Arte Digital e Animação da PUC-Rio), Claudia Bolshaw conta seu surgimento e as percepções sobre a animação brasileira. O núcleo surgiu a cerca de 20 anos atrás, após o recebimento de um computador em um prêmio sobre a pesquisa da animação como ferramenta de inclusão, realizada pela apresentadora. Com esse equipamento, foi oferecido um espaço para sua instalação e execução de projetos em um repositório de revistas. O projeto se estabelece como um local de oportunidades para os estudantes, pois permite incluir várias formas de ensino e troca de experiências, além de possibilitar a inscrição em alguns festivais e oferecer iniciativas para atuação/contato com o mercado de trabalho.

Esse local se estrutura como uma espécie de *collab* (laboratório/espço colaborativo para criação) entre os frequentadores; para falar sobre o espaço e as experiências vividas, são convida-

das os membros Giulia Daflon Guida e Marina Silva Telles, autoras de uma animação para a ONG *Save Me Trust*, realizada através do N.A.D.A.. A proposta representou um animal que estivesse em extinção no continente americano; o animal escolhido foi a onça-pintada, utilizada para representar não só a sua própria extinção, mas também o desmatamento da floresta amazônica e a perseguição dos povos indígenas. Através da arte indígena, foram desenvolvidos os personagens para representar as falas e história indígena repassada pelos próprios durante o processo de pesquisa.

Os discentes também discorrem sobre a dificuldade em trabalhar *online* por conta da pandemia da Covid-19, mostrando a forma de organização através de aplicativos que facilitam a comunicação. Ao final, reforça-se a importância dos núcleos de animação nas universidades para trazer experiência e conhecimento durante a formação acadêmica.

25/08 - 14h

o experimental e o experimental: nuances e contrapontos na animação. apresentação de experiências e iniciativas na universidade

Com Marina Estela Graça e Marcos Magalhães

Moderadores: Elisangela Lobo Schirigatti e Marcelo Abilio Públio

link da transmissão

<https://youtu.be/tfQPgWtxckl>

Marina Estela Graça



mini bio

Marina Estela Graça é realizadora e desenvolve investigação, experimentando, refletindo e lecionando sobre condições e processos pelos quais as imagens animadas se concretizam em discurso. Atualmente, é Professora Coordenadora na Universidade do Algarve, tendo participado na criação dos cursos de 1º ciclo em Design de Comunicação (1992) e em Imagem Animada (2010), que dirigiu após homologação. Foi também docente e investigadora na Universidade de Aalborg, Dinamarca, entre 2003 e 2006, participando na ade-

quação do curso de 1º ciclo e criação do 2º ciclo em Medialogy. É doutorada em Ciências da Comunicação, Especialidade Cinema/Cinema de Animação, pela Universidade Nova de Lisboa, 2003. Publicou 2 livros, 21 capítulos e 10 artigos científicos, 4 dos quais indexados. Orientou mestrados e doutoramentos e integrou júris, tendo sido arguente principal em 4 provas de doutoramento, uma das quais internacional. Participou em conferências, seminários e comissões científicas internacionais na sua área de investigação.

Marcos Magalhães



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

Nesta *live*, mediada por Elisangela Lobo Schirigatti e Marcelo Abílio Públio, os convidados, Marina Estela Graça e Marcos Magalhães, explanam sobre suas percepções na construção de cursos na área da animação interpelados pela experimentação.

Primeiramente, Graça demonstra a linha de tempo para construção do atual curso da Imagem Animada na Escola Superior de Educação e Comunicação pela Universidade de Algarve (UAlg) em 2011. A primeira experiência que a universidade teve com a animação foi em 1990 como matéria do curso de Professores do Ensino Básico em Educação Visual, a qual era oferecida como parte da grade do terceiro ano no segundo semestre com o nome Desenho em Animação. Em 1992, a linha de estudo em Design de Comunicação do Curso de Design e Hipermídia (Bacharelado), oferece 2 unidades curriculares (UC) que se atrelam às competências e habilidades da animação. Nesse contexto fora apresentado a experimentação como um dos objetivos na aprendizagem dos

estudantes em técnicas bi e tridimensionais, mediadas pelas tecnologias clássicas e eletrônicas. Alguns destaques nesse curso foram a construção de um brinquedo óptico, zootrópio, por Gabriela Soares, atual docente do curso, e a fundação da Pantapoiein (2000), atualmente KotoStudios, primeira empresa de animação e modelação em 3D do Algarve (sul de Portugal) e do país em animação por computador.

Em sua fala, Magalhães, reforça o conceito da mente corporificada presente na experimentação e na construção dos cursos citados, destacando sua obra Animando (1987) como síntese de suas ideias a qual foram inspiradas na filosofia de Norman McLaren. Este autor destaca que o fazer da animação com a redução de ruídos sendo executada na película é seu exemplo máximo. Ao final da fala, reforça-se a importância de encontros como o ExperimentAnima e a presença de matérias experimentais nos currículos, pois é com essas pesquisas que o campo da animação, no mercado ao não, pode se desenvolver.

25/08 - 16h

experiência de animação experimental na Colômbia: Relatos de Reconciliación

Com Rubén Monroy López
Moderador(a): Ana França

link da transmissão

<https://youtu.be/8ExuZHFMWso>

Rubén Monroy López



mini bio

Diretor desde 2003, com um mestrado em animação em Barcelona e uma pós-graduação em Motion Graphics. Trabalhou com empresas como Media Pro no desenvolvimento de curtas para o cine-domo em Zaragoza, companhias de teatro como La Fura Dels Baus em Valência, na produção e pós-produção de imagens em movimento e no desenvolvimento de conteúdo de animação para a ópera Siegfried. Na Colômbia, ele desenvolveu vários projetos sociais para a

ONU como a campanha Lend Your Leg e é o diretor de arte na série pós-conflito Gravedad Uno para a Signal Colômbia. Diretor do filme interativo Relatos de Reconciliación, selecionado no New Cinema Festival em Havana, Cuba e finalista nos Premios Quirino de la Animación Latinoamericana. Vencedor do Fundo de Desenvolvimento Cinematográfico da Colômbia na categoria Desenvolvimento de Longa-metragem de Animação com Astrolabio.

[@ruben_monroy1](#)

descrição

Com a proposta de uma apresentação interativa, o diretor de cinema e animador Rubén Monroy López oferece um aplicativo para os espectadores acompanharem e interagirem com suas animações durante a fala. Esse formato deriva-se de um projeto o qual o convidado elaborou no campo da animação experimental, em meio as limitações comuns entre os países latino-americanos. Dentre os projetos demonstrados, percebe-se o uso variado de técnicas e experimentações em diferentes estilos e plataformas na busca por melhorar a comunicação, conexão, expandindo os meios os quais as animações serão demonstradas.

Em 2013, na Colômbia, o artista passa por um período de reflexão sobre sua arte e seu posicionamento político, a partir disso entende que seu papel nas causas sociais seria de trazer visibilidade a elas. Com essa nova perspectiva, desenvolve o projeto *Relatos de Reconciliación* (2019) do qual, entre tantos

outros trabalhos, foi diretor; filme animado em 16 capítulos, retrata relatos da violência sofrida por civis em reflexo do conflito armado na Colômbia desde a década de 1960, mas também trata da resistência de organizações humanitárias e mobilizações coletivas. Cada capítulo do filme foi produzido com técnicas diferentes (rotoscopia, pintura animada, *stop motion*, *pixilation*, animação 2D e 3D) buscando a representação mais sensível de cada história das pessoas entrevistadas.

O projeto está disponível online e traz a possibilidade do público desenvolver uma animação com base em fotografias no site. Como ponto-chave para estrutura e formação do projeto, foi essencial o uso do *flipbook* para que as pessoas conhecessem as histórias por animações simples e acessíveis, sendo assim, é possível entender que o processo da animação também deve considerar o suporte que o projeto se apropria.

25/08 - 18h

a importância das mídias sociais para a divulgação da animação experimental e/ou autoral

Com Laryssa Prado, Viktor Danko (BR Animation),
Vinícius Augusto Bozzo (Se Anime) e César Barbosa (Cartunália)
Moderador(a): Ana França

link da transmissão

https://youtu.be/STT_kyGkKik

Laryssa Prado



mini bio

Laryssa Prado é doutoranda em Mídias pelo Instituto de Artes da Unicamp, mestra em Comunicação (PPG-COM/UFJF) e Jornalista. Suas pesquisas giram em torno da animação brasilei-

[@laryssaprado](#)
[@br.animation](#)

ra e questões de gênero. Em 2018, em parceria com Viktor Danko, criou o BR Animation, projeto de divulgação da animação brasileira que já conta com mais de 4 mil seguidores no Instagram.

Viktor Danko



mini bio

Viktor Danko é Cineasta licenciado e bacharelado no curso de Comunicação Social - Cinema e Audiovisual pela Uni-

versidade Anhembi Morumbi em 2014, desenvolveu sua dissertação de mestrado: "Aspectos Autorias nas Animações

de Hayao Miyazaki" bolsista CAPES, se formou Mestre em Comunicação pela Universidade Anhembi Morumbi em 2018. Autor do livro "A animação japonesa através dos tempos: suas origens, a importância da Segunda Guerra Mundial e a filmografia de Hayao Miyazaki".

[@dankoviktor](#)
[@br.animation](#)

Possui experiência em roteiro audiovisual, captação de imagens, fotografia, captação e edição de áudio, edição de imagens e vídeos e pós-produção. Atua como professor universitário nas áreas de comunicação e audiovisual, além de ser fotógrafo e filmmaker freelancer.

Vinícius Augusto Bozzo



mini bio

Vinicius Augusto Bozzo - roteirista, documentarista, editor, músico e ator e comediante. Desde 2003, trabalha com produção de conteúdo audiovisual para tv e internet. Produziu diversos programas de televisão, séries para web e documentários para TV ("As histórias de Quintino Cunha", "Aldeia do Saber", "Consigo", "Máquina de um Tempo", "Luz, Câmera e Barreto" e "Aqui é Flamengo"). Atualmente é CEO da Sinfonia Filmes onde dirigiu as animações "Bambolim - A Diversão Sempre Vence"

[@viniciusbozzo](#)

(2017) e "Smartphamily" (2018). É membro da ABRA (Associação Brasileira de Autores Roteiristas), da ABCA (Associação Brasileira de Cinema de Animação) e da Associação Cearense de Críticos de Cinema (ACECCINE). É colunista no portal Cosmonerd, host dos podcasts Se Anime que entrevista profissionais da animação brasileira. É formado em Administração em Marketing (UNIMESP) e pós-graduado em Cinema e Linguagem Audiovisual (ESTÁCIO-RJ).

César Barbosa



mini bio

César Barbosa trabalha com desenvolvimento de projetos de animação, atuando como produtor criativo e roteirista. É sócio do núcleo criativo Kaplow Studio, por onde teve diversos projetos selecionados em editais e pitchings na-

cionais e internacionais. Trabalhou em "Super Drags" (Combo Estúdio/Netflix), Gigablaster (Estricnina/Gloob) e integrou o núcleo infanto-juvenil LABGIZ (Estúdio Giz). César também é responsável pelo Cartunália, iniciativa indepen-

dente que visa a difusão de informação acerca da animação brasileira através das redes sociais. Formou-se em Artes Plásticas (EBA-UFRJ) e Design (Intituto Infnet), além de ter cursado Roteiro Cinematográfico (Escola de Cinema Dar-

[@kaiserbarbosa](#)

twitter: [@Cartunalia](#)

descrição

São muitos os processos que envolvem a produção de uma animação, com destaque a divulgação, etapa necessária para que a obra chegue a seu público. Nesta mesa os convidados explanaram sobre suas atuações nas mídias sociais, criando visibilidades aos projetos de animações experimentais e/ou autoral.

Criadores do projeto BRANIMATION, Laryssa Prado e o Viktor Danko, apontam os objetivos principais em sua formação, que é a criação de um espaço repositório para materiais de pesquisa na área. Para isso utilizam o Instagram, sua principal plataforma de divulgação, para atrair e ter contato com o público que *a priori* eram exclusivamente pesquisadores na área, aglomerando profissionais e entusiastas com o passar do tempo. Com um espaço mais diverso de participantes, a atuação do projeto passou gradualmente a ser um local para apreciação das produções brasileiras de grande mídia e também: autorais, oficinas/projetos escolares, trabalhos de conclusão de cursos universitários ou ainda de matérias específicas e animações experimentais.

cy Ribeiro). É aluno da pós-graduação em Gestão da Comunicação Digital e Mídias Sociais (Universidade Anhembi Morumbi) e eventualmente ministra workshops sobre desenvolvimento e mercado de animação.

Outro eixo de atuação é a divulgação de eventos, palestras ou mesmo oportunidades de trabalho.

O convidado, Vinícius A. Bozzo, demonstrou como o universo da podosfera também pode contribuir com o reconhecimento e valorização da produção animada. No formato de *podcast*, SeAnime Podcast (começou apenas como SeAnima para resenhas de animações) leva aos seus ouvintes entrevistas com profissionais da área para conversarem sobre as produções nas carreiras e quais suas inspirações para criação das obras.

O último a se apresentar, César Barbosa, conta-nos sobre o Cartunália, uma iniciativa independente que busca a difusão da informação na área de animação no Brasil, principalmente para estudantes, profissionais e entusiastas. O projeto se propõe a difundir notícias, mapear iniciativas, preservar a memória e principalmente a promover trocas de diálogos entre diferentes setores da produção.

25/08 - 20h

possibilidades de experimentação no mercado de motion graphics

Com Bruno Azzani e convidados: Cristianne Ly e Guilherme Lepca
Moderador(a): Bruno Azzani

link da transmissão

<https://youtu.be/pGhjExfAKNw>

Bruno Azzani Braga



mini bio

Graduado em pedagogia pela Universidade Paulista (UNIP), técnico em Design de Jogos pela MICROCAMP e graduando em Tecnologia de Design Gráfico pela Universidade Federal do Paraná (UTFPR), suas áreas de interesse e estudo são educação, animação, estratégia e estudos culturais. Cofundador do projeto de extensão Design Anima-Ação na UTFPR onde atuou como professor

voluntário. Ex-membro da empresa júnior Estalo Design onde atuou na área de estratégia. Trabalha há quase 3 anos como Animador/Motion Designer e Designer Gráfico, tendo a oportunidade de desenvolver projetos culturais, produções audiovisuais para videoclips ou mercado comercial e desenvolvimento de trabalhos com clientes internacionais como EUA, Inglaterra e Alemanha.

[@_azzani](#)

Cristianne Ly



mini bio

É formada em design gráfico e atua na área de motion graphics. Fundadora do projeto Garotas do Motion que se

dedica a impulsionar e promover profissionais que pertencem a grupos minorizados.

[@cristiannely](https://www.instagram.com/cristiannely)

[@garotasdomotion](https://www.instagram.com/garotasdomotion)

<https://garotasdomotion.com/>

Guilherme Lepca



mini bio

Fundador do estúdio de criação Smart Diseños, onde dirige e desenvolve, desde 2011, trabalhos de animação, ilustração e design para clientes como Nestlé, Samsung, Peugeot, Sanofi Medley, Nivea Beiersdorf, Grupo Positivo, Ebanx, Kymberly-Clark, Raízen, entre outros no Brasil, EUA, Alemanha e Reino Unido. Também atua na área de artes visuais, com trabalhos publicados em diversos meios (Revista Galileu, Época Negócios, publicações na europa entre outras), expôs sua coleção de quadros intitulada "O Espaço Entre Nós" em Montevideu, Buenos Aires e Santiago do Chile

em 2015 e agora, em 2021, participou de uma residência artística em Connecticut - EUA onde está desenvolvendo uma nova exposição. Músico membro da banda Lou Dog (voz e trombone), Abraskadabra entre 2011 e 2013 e outros projetos. É um dos idealizadores e fundadores e atua de forma 100% voluntária como diretor estratégico desde 2013 no Instituto Barco Sorriso (barcosorriso.com.br), uma ONG que leva atendimento e educação nos campos médico e odontológico a comunidades litorâneas isoladas com foco em crianças e adolescentes.

[@lepca.art](https://www.instagram.com/lepca.art)

[@smartdisenos](https://www.instagram.com/smartdisenos)

<https://smartdisenos.com/>

descrição

Em um roda de conversa entre profissionais atuantes na área de motion graphics, Bruno Azzani Braga (mediador) e os convidados Cristianne Ly e Guilherme Lepca, investigaram e discutiram sobre a possibilidade da experimentação no mercado de trabalho (principalmente o de publicidade e varejo), entendendo se há espaço para o trabalho mais criativo e de vanguarda e quais as possíveis implicações para a área.

Iniciando com a fala de Cristianne Ly, discorre sobre o que entende como “espaço” que envolve a experimentação desenhando os limites/fronteiras e qual a biodiversidade de fatores/agentes responsáveis por sua mudança, cuidado e manutenção. Sua reflexão analisa outros contextos como de mercados mais consolidados (internacionais), no tratamento, compreensão e respeito para essa “comunidade” principalmente na relação clientes e fornecedores, onde cada qual entende seu papel permitindo concessões e impondo limites

quando necessário. Ao final, exemplifica a atuação de profissionais que trazem em seu trabalho possibilidades de questionamento e experimentação no mercado de trabalho.

A partir dessa explanação, Guilherme Lepca, questiona e descreve sua compreensão sobre o que é necessário e quais as camadas para se trazer uma perspectiva da experimentação no trabalho e possibilidades da comunidade acadêmica de estar estudando para contribuir com o campo (ideia reforçada e aprofundada por Ly). Seu entendimento da biodiversidade do mercado brasileiro de animação da técnica do *motion graphics* (que ainda está se estabelecendo) é de que ainda é uma insistência por parte dos clientes de certo vício na linguagem utilizada, pedindo, quase como protocolo, a linguagem *flat* (chapada em 2D) que possui uma possibilidade limitada para experimentação (também influenciado pelo orçamento).



26/08 - 14h

os trabalhos da associação braquage e a divulgação da animação experimental na França

Com Sébastien Ronceray
Moderador(a): Marcelo Abilio Públio

link da transmissão

<https://youtu.be/hHvkzf5ilhY>

Sébastien Ronceray



mini bio

Sébastien Ronceray é co-fundador da associação Braquage. Essa associação estimula e difunde filmes experimentais fazendo conferências, mostras, apresentações e ateliers sobre esse assunto. Sébastien Ronceray é também

cinesta, escritor de textos sobre cinema e professor convidado de diversas universidades na França. A pedagogia do cinema é um dos principais temas de seu interesse de pesquisa.

[@braquage_officiel](#)

descrição

Com tradução simultânea de Marcelo Públio, o palestrante convidado Sebastien Ronceray explana sobre a Associação Braquage, fundada e com sede na França, revelando seus objetivos e historiografia. Sua origem surge para valorizar e difundir o conhecimento produzido do cinema experimental, organizando festivais e encontros com vários cineastas; uma das atividades da associação é que mais pessoas tenham contato com os estudos nessa área, bem como as películas de filmes em seu *atelier*, aqui também uma forma de valorizar essa evolução e construção de saberes e histórias que englobam o universo do audiovisual. O cinema experimental objetiva a multiplicação das possibilidades da linguagem cinematográfica tentando otimizá-la, considerando-o como um gênero ou prática do e no cinema.

Através da citação e reflexão sobre o texto “A moral do brinquedo”, do poeta Charles Boudalaire, entende-se que a maioria das crianças quer observar a

alma do brinquedo, nesse sentido o cinema experimental também quer entender a alma, o interior do cinema e seus mecanismos, dissecando a animação nesse processo de descoberta.

A maioria dos estudos da associação se concentram na busca da história do audiovisual, destacando o experimentalismo, com o *corpus* das películas antigas. O trabalho do atelier, nesse contexto, é de oferecer aulas para públicos de diversas idades, inclusive crianças, incentivando e compartilhando os estudos; algumas das atividades propostas para as turmas é a criação de uma animação usando películas escuras, raspando ou pintando-as (quando transparentes) para terem o efeito da ilusão de movimentação como os primeiros animadores da linha experimental o faziam. O fechamento da fala se faz com a apresentação da animação, realizada por Bruno Azzani Braga, sobre o poema *Pour compte* (Por conta), do artista dadaísta Tristan Tzara, incluindo a narração do próprio poeta.



26/08 - 16h

iniciativas para produção e registro da produção da animação experimental e/ou autoral

Com Wilson Lazaretti e Mauricio Squarisi - Núcleo de Cinema de Animação de Campinas e Rafael Buda - Museu Lula Gonzaga (MUCA)

link da transmissão

<https://youtu.be/kRWmFSr4-a8>

Wilson Lazaretti



mini bio

Fundador do Núcleo de Cinema de Animação de Campinas, um dos grupos de animação mais antigos do mundo, 1975. Autor de mais de 40 curtas metragens de animação ao longo destes 45 anos. Realizador do longa metragem de animação "História antes de uma história", com carreira modesta, mas participou de festivais de animação im-

portantes como o de Havana/ Cuba e concorreu na categoria de melhor animação na V Edição do Prêmio Platino/ México. É também professor das disciplinas de animação do departamento de Artes Visuais do Instituto de Artes da Unicamp. Atualmente está produzindo seu segundo longa metragem.

Mauricio Squarisi



mini bio

Nascido na cidade de Campinas-SP no ano de 1958. Em 1979, se ligou ao Núcleo de Cinema de Animação de Campinas, onde experimentou animação há mais de 40 anos. Realizou o longa-metragem

“Café – um dedo de prosa” e outros 20 curtas-metragens. Também ministrou oficinas de animação onde o aprendizado se dá através da experimentação.

Rafael Buda



mini bio

Administrador com aperfeiçoamento em Gestão Cultural (MinC / UFBA) e Gestão de Projetos e Empreendimentos Criativos (MinC / SENAC). Com mais de 20 anos de experiência em produção e gestão cultural produziu diversos Festivais, Encontros e Eventos. Atua na formação de crianças e jovens através do premiado Método OCA – Oficina de Cinema de Animação, é Coordenador Ge-

ral da MARÉ – Mostra Ambiental de Cinema do Recife, Produtor da Websérie em stop motion Cidade Plástica, Produtor Cultural e Executivo do ANIMACINE – Festival de Animação do Agreste e Coordenador de Programação do MUCA – Museu de Cinema de Animação Lula Gonzaga. Em 2010 recebeu o Prêmio Tuxaua do Ministério da Cultura.

[@rafaelbuda65](https://www.instagram.com/rafaelbuda65)

descrição

Wilson Lazaretti, fundador do Núcleo de Cinema de Animação de Campinas, e Maurício Squarisi falam com Rafael Buda, um dos idealizadores do Museu de Cinema de Animação Lula Gonzaga - MUCA, sobre um dos grupos mais antigos de pesquisa de animação didática na área. O Núcleo trabalha oferecendo oficinas de realização de filmes coletivos e autorais com diferentes grupos de pessoas, dentre eles já participaram educadores, indígenas, menores infratores em processo de reintegração e autistas.

Para Squarisi, as oficinas são fundamentais para o compartilhamento e domínio do conhecimento, pois a experimentação pode despertar esse ambiente propício para a aprendizagem. Lazaretti completa a fala explicando que ensina seus estudantes a adquirir uma linguagem própria, buscando a essência de cada pessoa e valorizando as tradições culturais. Além disso, ele incentiva as

viagens para locais com heranças da cultura popular brasileira como Amazônia, Nordeste e ao interior do país, onde é possível encontrar pessoas que, segundo ele, vão ensinar a expressar a verdadeira animação (concepção formulada a partir do trabalho com crianças no Pantanal e na Amazônia).

Rafael Buda conta um pouco da história do “Mestre” Lula Gonzaga e a formação do MUCA. Durante a *live*, é apresentado o Método OCA, desenvolvido pelo animador e premiado pelo extinto Ministério da Cultura. O método trabalha com animação 2D artesanal e apresenta possibilidades de desenvolver a animação em qualquer lugar. A importância desta técnica cria a capacidade de surgirem animadores que não estejam concentrados nas áreas metropolitanas do Brasil e acaba por colocar o agreste pernambucano como um centro importante da animação nacional.

26/07 - 18h

para além do experimental

Com Diego Akel

Moderador(a): Silmara Simone Takazaki

link da transmissão

https://youtu.be/8KhHP2qKX_Q

Diego Akel



mini bio

Diego Akel ama o desenho, a pintura e as imagens animadas. Junto à sua paixão por viagens e idiomas viaja o mundo fazendo filmes, ministrando cursos e sobretudo fazendo novos amigos com

[@diego.ake1](#)

essas paixões em comum. Retrata seu dia-a-dia em seus cadernos e em seus filmes incorpora tudo - trabalhos livres e soltos, expressões de um momento.



descrição

O primeiro ponto trabalhado na fala do convidado é o exercício de questionamento sobre como conceitualizar 'animação experimental'. Gradualmente conta ao público como se aproximou desse universo que passou a influenciá-lo, ajudando a amadurecer seu trabalho ao longo desses 15 anos.

O primeiro contato que tem com uma obra classificada como experimental foi devido ao acesso à TV a cabo em sua casa pelo canal Locomotion, que exibia animações mais maduras. Foi com *Neighbours* (1952), de Norman McLaren, contudo na época, Akel considerou a animação em *pixilation* como mal roteirizada. Com a entrada no curso de artes visuais compreende melhor os objetivos e as formas de analisar uma animação experimental, sua curiosidade aumenta e com o acesso a internet, ele e seu irmão, baixam inúmeras animações exibidas em diferentes festivais, crescendo seu repertório e gosto por essa linha. Esse processo o leva

a criar seu próprio 'idioma', no sentido de linguagem, de estilo, que vai se construindo entre testes, falhas e sucessos; seu principal pilar é considerar que aprender algo novo, como uma técnica, será sujeitar-se às suas próprias limitações permeadas pela ignorância. Outra característica de sua abordagem é ser mais introspectivo com o trabalho, propondo questões como respeito e fidelidade a si mesmo, a se incluir nas próprias referências e não ter receios de seguir o próprio instinto, e desafiar também os próprios preconceitos em tentar coisas novas.

O convidado conta sobre seus processos e a importância de entender, registrar e valorizar a sua forma de produção para desenvolver seu traço e assinatura. Para ele é importante nos perguntamos 'o que é o experimental para você?' e como podemos ver isso durante sua construção e nos recursos/materiais base.



26/08 - 20h

o papel das galerias e espaços virtuais como espaço de divulgação para a animação experimental e outras artes digitais

Com Flávio Carvalho e convidados: Gabriel Menotti e Ricardo Palmieri

link da transmissão

https://youtu.be/NPP_5PBL830

Flávio Carvalho



mini bio

Artista de media art e curador de arte digital que vive e trabalha em Curitiba. 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

[@flvz_](#)

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.

Gabriel Menotti



mini bio

Gabriel Menotti é pesquisador e curador independente. Trabalha como professor assistente em curadoria e imagem em movimento na Queen's University, em Ontário. É autor e organizador de diversas publicações sobre imagem e tecnologia lançadas no Brasil e no exterior. Seu livro mais recente é "Practices of Projection: Histories and

[@menottius](#)

Technologies" (Oxford University Press, 2020), co-editado com Virginia Crisp. Coordena a rede de pesquisa e festival Besides the Screen (@besidesthescreen – besidesthescreen.com). No momento, desenvolve o projeto Museu Sem Paredes, sobre museus e realidades virtuais (@museusemparedes – museusemparedes.com).

Ricardo Palmieri



mini bio

Ricardo Palmieri é mestrando no PPG em Engenharia e Gestão da Inovação na UFABC, arquiteto e produtor multimídia. Participou da implantação dos Kits Multimídia no Programa Cultura Viva do MinC. Foi professor da PUC-SP, UNIP, SENAC e do IED-SP, e oficinairo em diversas instituições culturais no Brasil e no exterior. Em 2009 ganhou o prêmio Mídias Locativas do Festival Vivo ArteMov, e recebeu menções hon-

[@ricardopalmieri](#)

rosas no Prix Ars Electronica em 2010 e 2013. Desde 2011 produz arte audiovisual interativa, e atualmente é proprietário da Noisetupi onde desenvolve e implementa projetos de multimídia interativa, integrando soluções on e offline de software e hardware para clientes como SuperUber, YDreams, Maurício de Souza, Saint Gobain, Youtube, Nike, Pfizer, Hyundai entre outros.

descrição

Nessa exposição Flávio Carvalho, Gabriel Menotti e Ricardo Palmieri falaram sobre a exploração artística em espaços virtuais, locais que temporalmente foram mudando e se transformando. Parte dessa mudança origina-se devido ao desenvolvimento tecnológico e aos espaços digitais dedicados à experimentação, que com a chegada da COVID-19, foram impulsionados.

Menotti destaca as produções recentes e adaptações de obras antigas nesses locais, e o movimento de preservação da animação. Dentre as técnicas utilizadas para a criação do acervo, destaca-se o escaneamento em 2D e 3D, este abrindo a possibilidade para ambientes em realidade virtual. Para além do campo da preservação, alguns projetos aumentam a interação do público com as obras e exposições, por exemplo, o “Antigas Constelações Sobre a Vila Itororó” (2011). Nele, um espaço virtual 3D da Vila Itororó foi gerada com animações de objetos da vila, cada um contando a história de seus moradores, mediados por um óculos 3D, os “visitantes” tiveram acesso ao local.

Outro projeto no campo da interação foi a realização da pesquisa “Museu sem Paredes” (2021) para o Museu de Arte de Espírito Santo, com o incentivo de residências artísticas, foram realizadas espaços em 3D, com a ajuda da plataforma Mozilla Hubs, que fossem interativas com o público.

Quanto à acessibilidade tecnológica, Palmieri contou como utiliza a tecnologia chamada A-Frame para superar desafios. Esse programa, com base na linguagem html, permite a construção de um ambiente virtual 3D que pode funcionar em situações mais restritivas (seja baixa conexão ou um computador menos potente, etc.). A vantagem do uso digital para exposições artísticas está em expandir as possibilidades de interação do público com o ambiente e obras, seja em concepções como permitir que os espectadores possam voar, como uma experiência mista entre o espaço físico e digital com o recurso da realidade aumentada (RA).

27/08 - 18h

animação sem roteiro ou storyboard, usando time-lapse manual

Com Eliane M. Gordeeff

Moderador(a): Elisangela Lobo Schirigatti

link da transmissão

https://youtu.be/_y4Z5xpdpsY

**Eliane M.
Godeeff**



mini bio

Animadora, professora, pesquisadora de animação (CIEBA/FBAUL/ Portugal), é membro da ASIFA e da Society for Animation Studies. Produziu, animou e dirigiu +16 curtas de animação, exibidos em vários festivais pelo mundo. Já publicou mais de 60 textos sobre

animação, o livro Aesthetic Interference (2018) - sobre stop motion -, escreve sobre animação independente para o zippyframes.com, além de coordenar o academicosdaanimacao.blog.br, que é um índice de textos sobre animação publicados no Brasil.

[@quadro.vermelho](https://www.facebook.com/aestheticinterferences/)

<https://www.facebook.com/aestheticinterferences/>

<https://br.linkedin.com/in/eliane-gordeeff-2822871a>

<https://www.facebook.com/quadrovermelho/>

descrição

Na última live do evento, a professora Eliane Gordeeff apresentou os resultados de sua pesquisa exploratória sobre a criação de uma obra animada com processos de produções de animações que não seguem o método tradicional, lançando mão da metodologia que re-futa a criação de roteiro e/ou *storyboard*.

Dentre os resultados foi a produção de uma animação “artesanal”, Mãe (2018), com o uso de filtros de imagens e diversas técnicas como pintura, 2D, rotoscopia e *Time Lapse*. A obra, uma ode a água, não teve todas suas cenas planejadas previamente, o processo de sua produção gerou as cenas conforme eram necessárias. Apesar da forma espontânea que o filme foi criado, a professora revela que segundo suas análises *post facto*, 4 etapas foram fundamentais para sua execução que ela chamou de: “Não sei o que estou fazendo: é só curiosidade”, “Tenho algo Aqui, mas o que faço com isso?”, “Sim, é isso” e “Vamos terminar, pois já conheço o caminho e como”.

Na primeira, se estabeleceu um processo de procura, testes e coleta, muitos vídeos, durante o ano de 2017, foram levantados para sua edição. No total 32 foram selecionados para tratamento e participação da peça final, além de que deles 20 tiveram imagens extraídas para criar sequências. O que mais chamou a atenção da autora, foi que os trechos representativos de água se destacaram, e acabaram representando cerca de 25% da animação. A etapa seguinte foi a escolha da trilha complementando as cenas já criadas e testadas. Foram 30 trechos ou *spots* musicais levantados, dentro destes, 3 eram relevantes para a história e apenas um foi selecionado como satisfatório. A terceira etapa foi, a realização que o filme de fato se trataria sobre a temática água, seguida da última fase que foi o término da animação. Outro aspecto trazido a animação foi de tratar a imagem real como animação, para isso foram aplicados filtros. Esses foram editados manualmente a cada frame, em uma técnica que a autora intitula de 'Time Lapse manual'.

.6

artigos

23/08 - 14h

mesa 1 - animação, técnica e educação

Apresentação de trabalhos

Comitê Científico: Silmara Simone Takazaki

link da transmissão

https://youtu.be/mfg_DPVLs28

André Luiz Pinto dos Santos



mini bio

É Mestre em Educação e Novas Tecnologias pelo Centro Universitário Internacional - UNINTER; Especialista lato sensu em Fundamentos do Ensino da Arte pela Faculdade de Artes do Paraná - FAP; Especialista lato sensu em Gestão Escolar pela Universidade Positivo; Especialista lato sensu Formação Docente para EaD pela UNINTER; Graduado nos cursos de Bacharelado em Pintura e Licenciatura em Desenho ambos pela Escola de Música e Belas Artes do Paraná - EMBAP; Graduado em Licenciatura em História pela UNINTER. Atualmente

é professor dos cursos de Bacharelado e de Licenciatura em Artes Visuais da UNINTER. Detém o conhecimento prático e teórico da modalidade de ensino EaD; possui experiência no ensino básico de forma atuante em algumas escolas particulares de Curitiba. Foi professor concursado da Rede Estadual de Ensino do Estado do Paraná, no qual, tinha dentre suas funções a capacitação de professores de arte da rede.

Trabalho: Produção de animação stop motion através de ensino à distância

Marcia Maria Alves



mini bio

Marcia Maria Alves, Mestre e Doutora em Design pela UFPR, especialista em Comunicação audiovisual e Mercado editorial. Designer gráfica e professora

de Design de Animação e Jogos Digitais do UNICURITIBA.

Trabalho: O ensino/aprendizado para a animação experimental

José Francisco Peligrino Xavier



mini bio

Mestre em Educação com a dissertação: Uso do Desenho Animado Ambiental como estratégia metodológica para Educação Ambiental. Designer, desenhista e quadrinista, é o criador do Menino Caranguejo e da Turma do Mangue. Fundador do Instituto Caranguejo de Educação Ambiental. É coordenador do projeto de Extensão Desenho Am-

biental e professor da Universidade da Região de Joinville (Univille) com a produção de animações integrando estudantes das escolas de Joinville e do curso de Design de Animação.

Trabalho: Desenho ambiental - uma experiência colaborativa de produção de animações com temáticas ambientais.

produção de animação stop motion através de ensino à distância

ANDRÉ LUIZ PINTO DOS SANTOS ¹, ETIENNE MARCELINO HENKLEIN ²

*^{1/2} Cursos de Bacharelado e Licenciatura em Artes Visuais, Área de Linguagens Culturais e Corporais, Centro Universitário Internacional UNINTER.
Rua treze de maio - 471/472 - São Francisco - Curitiba, PR
E-mail para contato: andre.san@uninter.com / etienne.h@uninter.com*

Um dos principais desafios colocados no ensino das Artes Visuais na modalidade EAD refere-se a atividades práticas. O desenvolvimento de atividades experimentais permite ao estudante compreender como a Arte se constrói e se desenvolve considerando aspectos de sensibilidade, estética, criatividade e autonomia. Este trabalho apresenta a descrição de uma atividade pedagógica desenvolvida a partir de uma proposta de produzir uma animação curta utilizando a técnica de stop motion com alunos dos cursos de licenciatura e bacharelado em Artes Visuais, na modalidade EAD, do Centro Universitário Internacional UNINTER. A atividade foi realizada nos meses de abril e maio de 2021. O presente trabalho contempla o eixo temático iniciativas e ações aplicadas ao ensino e procurou responder a seguinte pergunta: é possível realizar uma atividade de animação stop motion de forma remota com alunos das mais variadas idades, dos mais variados lugares do Brasil? O objetivo geral foi produzir uma animação curta por meio da técnica de stop motion, e os específicos foram desenvolver a autonomia do aluno, compreender o planejamento de uma produção audiovisual, instigar

a criatividade e reflexão do estudante. Trata-se de uma pesquisa básica, qualitativa de caráter descritivo e exploratório. A produção das animações foi organizada em três etapas: pré-produção (roteiro e storyboard), produção (captura de imagem, edição e sonorização) e pós-produção (distribuição). Cada item das etapas foi explicado por meio de imagens explicativas e textos balizados por autores como Purves (2011), Field (2001), Lucena Jr. (2001), Shaw (2012), Eisner (1999). Por meio de uma ficha-resposta, o estudante deveria entregar o roteiro, o storyboard e o link da respectiva animação compartilhada na plataforma Youtube. Devido a possíveis problemas de falta de recursos qualificados foi sugerido o uso do aplicativo Studio Stop Motion por ser gratuito e bastante intuitivo. O tema foi livre e o estudante poderia se valer desde recortes de papel, desenhos, objetos até massa de modelar. O trabalho resultou na produção de diversas animações e baixo índice de tutorias. Muitas delas com excelente qualidade em relação a soluções de cenários, narrativas com começo, meio e fim. Isso evidencia que o material didático-pedagógico disponibilizado para a atividade, mediado pelo

uso de tecnologia, cumpriu seu papel. Ao final, percebemos que é possível desenvolver a técnica de animação e suscitar a reflexão dos estudantes sobre os conteúdos explorados e conseguiu atingir seus objetivos.

Palavras-Chave: Educação, Ensino de Arte, Tecnologia, Audiovisual

Referências

ARNHEIM, R. **Arte e Percepção Visual**: Uma psicologia da visão criadora. São Paulo: Pioneira, 1998.

EISNER, W. **Quadrinhos e arte sequencial**: a compreensão e a prática da forma de arte mais popular do mundo. São Paulo: Martins Fontes, 1999.

Field, S. **Manual do roteiro**: os fundamentos do texto cinematográfico. Rio de Janeiro: Objetiva, 2001

LUCENA JR., A. **Arte da animação**. Técnica e estética através da história. São Paulo: Editora Senac São Paulo, 2005

MACHADO, A. **Pré-Cinemas e Pós-Cinemas**. Campinas: Papyrus, 2002

MOLETTA, A. **Criação de curta metragem em vídeo digital**: uma proposta de produção de baixo custo. São Paulo: Summus, 2009.

PURVES, B. **Animação básica 02: Stop - Motion**. Porto Alegre: Bookman, 2011.

RABAÇA, C. A.; BARBOSA, G. G. **Dicionário de comunicação**. São Paulo: Campus, 2002.

SHAW, S. **Stop Motion - Técnicas manuais para animação com modelos**. Rio de Janeiro: Elsevier, 2012.

o ensino/aprendizado para a animação experimental

MARCIA MARIA ALVES ⁽¹⁾

(1) Rua Chile, 1678 (Design de Animação – Depto de Arquitetura e Design, UNICURITIBA, Curitiba e Paraná), E-mail para contato: alvesmarcia@gmail.com

Este resumo discute a organização do processo de ensino/aprendizagem em disciplinas de projeto de animação no ensino superior. Para isso, propõe como conteúdos dessas disciplinas, além do estudo da linguagem da animação e de processos de produção, o estudo de métodos científicos e do Design da informação como base para o desenvolvimento de animações experimentais. A produção em audiovisual prevê um processo em 4 etapas: desenvolvimento, pré-produção, produção e pós-produção e apresenta ao estudante uma ordem linear de projeto. A literatura de animação e do cinema propõe uma série de processos já utilizados, conforme as técnicas de animação adotadas, como receitas que auxiliam na organização do desenvolvimento e da produção das animações. No entanto, quando se fala de animação experimental pretende-se investigar como aprimorar e adotar conteúdos no processo de ensino/aprendizagem que contribuam para a disrupção, para a experimentação e para que o estudante seja capaz de entender, flexibilizar e adaptar processos, criando seus próprios métodos e incentivando a inovação. Por isso, o pensamento linear da produção audiovisual, da metodologia científica, a resolução de problemas do design, a pesquisa, a geração de objetivos e formas de coleta de dados pautadas no problema, fazem com que cada processo se torne único e estritamente associado

ao seus objetivos. A fim de complementar esse estudo sugere-se a adoção dos princípios de design da informação como base para a formação expressiva, seja visual, sonora ou narrativa do processo de concepção das animações. Ao associar essas áreas para facilitar e capacitar a compreensão das informações, propõe-se um programa pautado na metodologia científica, nos processos de projeto como negócio, com uso de ferramentas de design, pesquisa profunda, criatividade e geração de alternativas típicos do design, com isso, pode-se proporcionar vários caminhos diferentes de projeto para a produção de animação. Portanto, o método científico e o design da informação podem ser formas de proporcionar experimentos de processo para o estudante e podem impulsionar a flexibilização e a adaptação de processos de produção, e, por consequência fundamentar a produção da animação experimental. Esse conceito vem sendo aplicado na instituição do autor sendo possível apresentar uma produção acadêmica associada a produção de processos de produção autônomos, fundamentados nas bases clássicas, porém, com adaptações e inovações de diferentes graus a cada ano.

Palavras-Chave: animação no ensino superior, animação experimental, design da informação, método científico.

Referências

Órgão financiador: Unicuritiba – Grupo de pesquisas: Design de Animações

AMARAL, Daniel Capaldo. **Gerenciamento ágil de projetos:** aplicação em produtos inovadores. 1. ed. São Paulo: Saraiva, 2015. 225 p.

DRESCH, A. et al. **Design Science Research:** método de pesquisa para avanço da ciência e tecnologia. Porto Alegre: Bookman, 2015.

GIL, A. C. **Como elaborar projetos de pesquisa.** 4. ed. – São Paulo: Atlas, 2002.

LAYBOURNE, Kit. **The animation book: a complete guide to animated filmmaking - from flip-books to sound cartoons to 3-Danimation.** New York, US: Three Rivers Press, 1998.

LEVY, David B. **Animation Development: From Pitch To Production.** New York, US: Allworth Press, 2009. 221 p. ISBN 978-1-58115-661-4 (Broch) .

MACHADO, Ludmila Ayres; COSTA, Carlos Zibel. **Design e Linguagem Cinematográfica. Narrativa visual e projeto.** Blucher 2012.

MARCONI, M. A.; LAKATOS, E. M. **Técnicas de pesquisa.** 4. ed. – São Paulo: Atlas, 1999.

MARCONI, M. A.; LAKATOS, E. M. **Fundamentos de metodologia científica.** 7. ed. – São Paulo: Atlas, 2010.

MAXIMIANO, Antonio Cesar Amaru. **Administração de projetos:** como transformar idéias em resultados. 2. ed. São Paulo: Atlas, 2002. 281 p.

Petterson, R. (2012). It Depends – Principles and Guidelines. IDD Public Library: Tullinge.

WILLIAMS, Richard. **Manual de animação:** manual de métodos, princípios e formulas para animadores clássicos, de computador, de jogos, de stop motion e de internet. São Paulo, SP: SENAC São Paulo, 2016. 379 p.

WHITE, Tony. **Animation: from pencils to pixels: classical techniques for digital animators.** Amsterdam: Focal Press is an imprint of Elsevier, 2006. 499 p.

desenho ambiental - uma experiência colaborativa de produção de animações com temáticas ambientais

JOSÉ FRANCISCO PELGRINO XAVIER ⁽¹⁾, **VIVIANE CRIS MENDES XAVIER** ⁽²⁾,
MARLI TERESINHA EVERLING ⁽³⁾

(1) Design, Universidade da Região de Joinville - UNIVILLE, Joinville, SC, (2) Instituto Caranguejo de Educação Ambiental, Joinville, Design e Mestrado em Design, Universidade da Região de Joinville - UNIVILLE, Joinville, SC (3) E-mail para contato: chicolam@gmail.com

Criado em 2005, o projeto Desenho Ambiental vinculado à área de extensão da Universidade da Região de Joinville (UNIVILLE) tem como objetivo principal utilizar a linguagem lúdica presente nos desenhos animados para abordar as questões ambientais e promover a sua utilização como material de apoio às práticas pedagógicas nas escolas, tendo realizado a produção de animações, oficinas de animação, além de palestras e visitas nas escolas. Como parte do desdobramento da ação em conjunto foi utilizada a metodologia 'Design para Poéticas Ambientais', criada em 2018 por meio da parceria entre o projeto Desenho Ambiental, o projeto Ethos - Design e Relações de Uso e o Instituto Caranguejo de Educação Ambiental De acordo com Everling et al. (2017) apud Xavier et al. (2020) o 'design' incorpora a ideia no projeto centrado no humano, orientado para a cocriação de soluções, bem como a atuação do designer como catalisador da criação coletiva. A estrutura da metodologia 'Design para Poéticas Ambientais' abrange as etapas "(1) Ambientar: Estágio inicial de observa-

ção e reflexão, abrange procedimentos e orientações associados à observação, vivências e aprendizado sobre a situação-problema; (2) Roteirizar: Abrange procedimentos e orientações associados à criação, a pré-visualização da narrativa e do roteiro a partir das descobertas, aprendizados, percepções e intuições resultantes da etapa 'ambientar'; (3) Produzir: Abrange procedimentos e orientações associados ao desenvolvimento da produção fílmica e de outras estratégias de comunicação visual.; (4) Colaborar: Divulgação em um sentido mais comunitário."(Xavier et al, 2020) Em 2018 e 2019 o projeto Desenho Ambiental utilizou a metodologia em uma ação na Escola Municipal Prof. Aluízio Sehnem, localizada às margens do manguezal da Baía da Babitonga, em Joinville, SC. A ação incluiu estudantes das disciplinas de Animação 2D e Projeto de Animação I (do 2º ano do curso de graduação de Design com habilitação em Animação Digital da Univille) e os estudantes das turmas de Artes e da Educação Plena da escola municipal na coprodução de animações com ênfase

na temática ambiental. De acordo com Xavier et al. (2020) "foram utilizadas as etapas 'planejamento', 'desenvolvimento das narrativas e das animações', 'organização das animações finalizadas' e 'ações de compartilhamento'. A proposta foi conectada com o Objetivo do Desenvolvimento Sustentável (ODS) 14 - Vida na Água; em virtude disso foram escolhidos os temas: 'Água', 'Oceano mar', 'Vida no Manguezal', 'Caranguejo' e 'Porta do Mar'. Os estudantes atuaram em grupo e desenvolveram as narrativas utilizando a etapa 'ambientar' da metodologia 'Design para Poéticas Ambientais'. A etapa envolveu uma oficina criativa abrangendo produção textual para o roteiro, uso de desenhos para personagens e cenários. Como resultado foram obtidas 28 narrativas para as histórias; destas, foram selecionadas 9 (pelos alunos do curso de graduação em Animação Digital) para desenvolvimento nas disciplinas 'Animação 2D' e 'Projeto de Animação I' do 2º ano do curso de Design da UNIVILLE com habilitação em Animação Digital. A produção foi concluída em dois bimestres, nos quais

ocorreu a aprendizagem e aplicação de técnicas, teorias e métodos específicos pertencentes às disciplinas correspondentes; Em 2020, devido aos desafios impostos pela pandemia da Covid-19, o projeto adaptou as oficinas criativas presenciais, por encontros remotos e trabalhou com 4 escolas municipais: Prof. Aluizius Sehnem, Profª Laura Andrade, Profª Zulma do Rosário Miranda e Pastor Hans Müller. Utilizando a internet, foram realizadas oficinas de forma remota e o uso de ferramentas Google Drive e Forms e MS Teams para dar suporte às ações de integração entre os alunos e o projeto. Como resultado, foram produzidas 7 animações de forma colaborativa. Todas as animações podem ser assistidas no acervo do canal do projeto no Youtube, em: <https://youtu.be/6rvUcw6U06c>.

Palavras-Chave: desenho animado, educação ambiental, processos participativos.

Órgão financiador: Universidade da Região de Joinville - UNIVILLE

23/08 - 16h

mesa 2 - técnicas e processos

Apresentação de trabalhos

Comitê Científico: Marcelo Abilio Públio

link da transmissão

<https://youtu.be/Umd4k9vCzBE>

Fernando Mourão Gutiérrez



mini bio

Fernando Gutiérrez é doutor em Artes pela Universidade de Brasília com a tese intitulada "Animação em Ato: voz, performance e a cena independente", é mestre em Arte e Tecnologia pela mesma instituição, graduado em Propaganda e Publicidade pelo UniCeub, e pós graduado em Computação gráfica 3D, pelo Senac SP. Além de professor do Curso de Audiovisual do Instituto Federal de Brasília – Campus Recanto das Emas, desde 2005 atua como ani-

mador e cineasta desenvolvendo funções de diretor, assistente de direção e animador em distintas produções. Dirigiu os curtas de animação como "José" (2015), "Quimera" (2011) o "Mascate" (2007), entre outros. Atualmente dirige o longa-metragem de animação "O Sonho de Clarice", que atualmente encontra-se em fase de produção.

Trabalho: voz original e pandemia: caminhos e percalços na gravação de voz original em tempos de pandemia.

Vitor Amaro Lacerda



mini bio

Graduado em História e em Cinema de Animação e Artes Digitais pela UFMG. Mestre em Letras e doutorando em Artes pela UFMG. Atualmente é professor

da Escola de Design da UEMG.

Trabalho: Experimentações animadas na tela hemisférica

Maurício Silva Gino



mini bio

Graduação em Comunicação Visual (FUMA) e Belas Artes, com habilitação em Cinema de Animação (UFMG). Mestre em Tecnologia (CEFET-MG) e doutor em Ciência Animal (UFMG). É professor da Escola de Belas Artes da UFMG, onde leciona no curso de Cinema de Anima-

ção e Artes Digitais, e orienta pesquisas no Programa de Pós-Graduação em Artes. Atualmente coordena o Núcleo de Audiovisual do Espaço do Conhecimento UFMG.

Trabalho: Experimentações animadas na tela hemisférica

Lucas Alves Frank



mini bio

Graduado em Design Gráfico pela UTFPR e estudante de Animação pelo CAV, Lucas Frank obteve nota máxima em seu TCC ao explorar a metodologia Design Thinking na pré-produção de uma série animada sobre saúde sexual. Atualmente ele participa como dire-

tor de arte no Projeto Estímulo, voltado à informações sobre Parkinson. Lá atua com a sua ex-orientadora de TCC, a doutora Elisangela Lobo.

Trabalho: Design Thinking aplicado na pré-produção de uma série animada sobre educação sexual



voz original e pandemia: caminhos e percalços na gravação de voz original em tempos de pandemia

FERNANDO MOURÃO GUTIÉRREZ ¹

(1) Instituto Federal de Brasília – IFB – Campus Recanto das Emas, Brasília, Distrito Federal. (2) Av. Monjolo, Chácara 22, Núcleo Rural Monjolo – Recanto das Emas – DF (3) E-mail para contato: Fernando.gutierrez@ifb.edu.br

No cinema de animação, geralmente, a voz dos personagens é previamente gravada e usada como base para a criação das animações. As vozes dos atores que interpretam esses personagens, carregam consigo suas intenções e intensidades, e estas, ao serem percebidas pelos animadores, podem implicar na criação de uma performance cinética, cujas marcas presentes na voz, transferem-se também para o corpo do personagem animado. Em que medida os gestos a serem criados, se constituirão como um mero reforço daquilo que está sendo dito pela voz, ou como podem extrapolar a redundância, complementando os sentidos e intenções desta, criando uma performance que avance para complexidades outras que não apenas a relação direta entre voz e movimento? Em que medida as escolhas estéticas de uma obra interferem nessa relação entre a performance vocal e cinética de um personagem? A escolha de uma voz para compor um personagem em animação pode se dar de diversas maneiras. Por vezes, em função do ator e de seu reconhecimento pelo público em um cinema comercial, cujo impacto na escolha de uma voz reflete diretamente no resultado da bi-

lheteria. A escolha também pode se dar em razão de uma versatilidade do ator no que diz respeito à uma elasticidade ou plasticidade vocal, que, considerando um aspecto de ordem econômica, permite com que este grave vozes de diferentes personagens em uma mesma obra, de forma que não sejam reconhecidas como emitidas por uma mesma pessoa, o que otimiza tempo e dinheiro. Eventualmente pode se dar por uma proximidade e afinidade de um ator com o diretor. Também pode ocorrer em razão da estética do filme, ou em função das limitações da própria animação decorrentes da técnica escolhida. Diante de tantas possibilidades, a proposição que se faz aqui é que deixemos que estas se afluem à medida em que avançamos no tema. Considerando que a voz, compreendida como um elemento externo à relação personagem-animador, esse tipo de abordagem é menos usual nos estudos que envolvem animação de personagens. Neste artigo, buscamos ampliar o espectro vocal para além da palavra e do discurso linguístico, no entanto, sem a intenção de hierarquizar ou privilegiar um tipo específico de voz. Nesse sentido, após percorrer as muitas potências

presentes na voz, retornamos à palavra, a partir da perspectiva de três realizadores independentes, que narram suas histórias acerca das escolhas das vozes dos personagens em seus filmes. Foram realizadas entrevistas com Marcelo Marão, Alfredo Sorderguit e Gustavo Steinberg, que servem de fundamentação para as escolhas e estratégias de registro e gravação das vozes originais para o longa metragem “O sonho de Clarice”. O processo de gravação das vozes originais para o longa metragem, adentrou o auge da pandemia de Covid-19, implicando em mudanças drásticas no planejamento. Quais os impactos dessas adaptações necessárias? Envolto nessa atmosfera, trataremos da análi-

se e reflexão acerca do filme de longa-metragem O Sonho de Clarice. Refletiremos sobre como todo o processo experienciado, constrói e reconstrói nosso pensamento sobre uma obra cinematográfica de longa duração. Que corpo será formado? Como as marcas dessa trajetória se impregnarão no filme? Como tratar as peculiaridades e condições da produção, não como limites, mas, sim, como potências?

Palavras-Chave: Voz, performance, dramaturgia, cena independente

Órgão financiador: Instituto Federal de Brasília

Referências

ALMEIDA, Gil Roberto. **Diferença voz glossolalia artaud performance**. 2015. 148f. Dissertação de Mestrado - Universidade de Brasília, Brasília, 2015.

ANDERSEN, Hans Christian. **A pequena Sereia**. São Paulo: Ed. Usborne. 2012.

ANINA. Direção: Alfredo Sorderguit. Produção: Jhonny Hendrix. Uruguai, Colômbia: Palermo Animación, Raindogs Cine, Antorcha Films, 2013. (80 min.), son., color.

BIZARROS Peixes das Fossas Abissais. (80 min – duração estimada), son., color.

FREIRE, Rafael de Luna. “Versão brasileira” - **Contribuições para uma história da dublagem cinematográfica no Brasil nas décadas de 1930 e 1940**.

Revista Ciberlegenda. Rio de Janeiro, p.7-18, 2011.

GAYOTTO, Lúcia Helena. **Voz – Partitura da Ação**. São Paulo: Ed. Summus, 1997.

HOOKS, Ed. **Acting for Animators**. Londres e Nova Iorque: Routledge, 2011.

JHONSTON, Ollie, FRANK, Thomas. **The Illusion of life**. Nova Iorque: Disney, 1981.

MACHADO, Nelson. Versão Brasileira. São Paulo: Editora Valente, 2010.

experimentações animadas na tela hemisférica

VITOR AMARO LACERDA ⁽¹⁾, **MAURÍCIO SILVA GINO** ⁽²⁾

⁽¹⁾ Escola de Design da UEMG, Belo Horizonte, MG, ⁽²⁾ Universidade Federal de Minas Gerais – UFMG, Belo Horizonte, MG.

E-mail para contato: vitoramaro@gmail.com; mauriciogino@globocom

Este trabalho propõe uma discussão a respeito das possibilidades de experimentação de técnicas e procedimentos no campo da animação para tela hemisférica. Nas últimas décadas, com a consolidação e difusão do Fulldome, formato imersivo padronizado para projeção digital em planetários e outras cúpulas, abriu-se um amplo campo de produção, sendo a animação privilegiada como um caminho possível de viabilização dos conteúdos, em sua maioria filmes documentários comerciais de divulgação científica relacionados à astronomia (e temáticas afins). Predomina, nestes filmes, o uso de recursos de animação tridimensional digital, ligados a uma concepção da imagem na qual a adoção da perspectiva busca situar o espectador em meio a um determinado ambiente, o que, pela via da imersão, supostamente garantiria a eficácia da comunicação científica e de absorção dos conteúdos apresentados em narrativas de estruturas didáticas carentes de originalidade. Não obstante, outras possibilidades expressivas e poéticas se manifestam em curtas de animação autorais, produções independentes e estudantis. Dentro desse cenário, o presente trabalho pretende levantar e debater possibilidades de experimentação em animação que podem abrir não

apenas novos campos de investigação artística, mas também para a comunicação científica na tela hemisférica. Em termos metodológicos, o trabalho toma como universo de análise produções audiovisuais em formato Fulldome realizadas nos últimos anos pela equipe do Núcleo de Audiovisual do Espaço do Conhecimento UFMG (instituição museológica que conta com um planetário híbrido). A partir da análise destas produções realizadas em técnicas híbridas (vídeo, fotografia, música, animação) elencar caminhos para experimentação na tela hemisférica e analisar em que medida práticas experimentais de animação podem contribuir para ampliar e diversificar o conjunto da produção audiovisual para telas hemisféricas. Destacamos, nestas produções, iniciativas de apropriação de técnicas e abordagens que expandem os limites circunscritos da animação tridimensional digital e, em alguns momentos, rompem com a perspectiva linear: o motion design, a animação de recortes, a animação tipográfica, animação de fluidos e pigmentos sobre vidro, o stop-motion e animação abstrata procedural. Nesse sentido, em nossa compreensão da animação experimental, a apropriação de técnicas tidas como minoritárias (e muitas vezes “impróprias”)

no campo da produção audiovisual Full-dome possibilita certos deslocamentos (ou mesmo rupturas) nas dinâmicas dominantes no dispositivo da tela hemisférica, suscitando outras potencialidades estéticas e poéticas, quando não pedagógicas ou ideológicas.

Palavras-Chave: Fulldome, Imersão, Espaço do Conhecimento UFMG

design thinking aplicado na pré-produção de uma série animada sobre educação sexual

LUCAS ALVES FRANK ⁽¹⁾

*(1) Departamento de Desenho Industrial, UTFPR, Curitiba, Paraná.
E-mail para contato: lucasalvesfrank105@gmail.com*

Animações com intuito educacional são realizadas há mais de um século. No entanto, foi a partir dos anos de 1960, 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 ani-

madadas 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: Animação, Entretenimento Educativo, Concept Art, HIV, IST.

Referências

FRANK, Lucas Alves. **Capitã Kapa: arte conceitual de uma série de animação sobre infecções sexualmente transmissíveis**. Trabalho de Conclusão de Curso (Tecnologia em Design Gráfico) - Universidade Tecnológica Federal do Paraná, Curitiba, 2019. Disponível em: <<http://repositorio.utfpr.edu.br/jspui/handle/1/23689>>.

23/08 - 18h

mesa 3 - processo de criação e representação de sentimentos

Apresentação de trabalhos

Comitê Científico: Elisangela Lobo Schirigatti

link da transmissão

<https://youtu.be/oCcNfF0e0IQ>

Marcos Buccini



mini bio

Marcos Buccini possui graduação em Design (1999) e mestrado em Design da Informação (2006) pela UFPE - Universidade Federal de Pernambuco. É Doutor em Comunicação (2016) pela mesma instituição. Em 2008 ingressou como professor do curso de Design do CAA/

UFPE. Em 2019, tornou-se professor do Curso de Cinema UFPE. Atualmente pesquisa teoria e história da animação e é autor do livro História da Animação em Pernambuco.

Trabalho: Produções Ordinárias – amor, papel e fita crepe

Bruno Azzani Braga



mini bio

Graduado em pedagogia pela Universidade Paulista (UNIP), técnico em Design de Jogos pela MICROCAMP e graduando em Tecnologia de Design Gráfico pela Universidade Federal do Paraná (UTFPR), suas áreas de interesse e estudo são educação, animação, estratégia

e estudos culturais, entendendo que interdisciplinaridade do conhecimento pode ajudar na construção de um futuro mais justo. Cofundador do projeto de extensão Design Anima-Ação na UTFPR onde atuou como professor voluntário com o objetivo de ensinar os

processos de animação e seguir com o objetivo primário dessa iniciativa de fomentar a cultura desta área no ambiente universitário e fora dele de maneira gratuita e aberta ao público interno e externo da faculdade.

Trabalho: Processo e os benefícios da realização de collabs para desenvolvimento de animações experimentais.

Karolina Marques



mini bio

Graduanda em Tecnologia em Design gráfico pela UTFPR e em Design de Animação pela UNINTER, atuou como voluntária em projetos de extensão do Núcleo de Design de Animação da UTFPR. Atualmente faz parte do projeto de iniciação científica, Maria (Cabine Médica Automatizada) na UTFPR. Já trabalhou

como designer gráfico freelancer e em agências, atua a 5 anos como ilustradora freelancer e a mais de um ano como product designer.

Trabalho: Processo e os benefícios da realização de collabs para desenvolvimento de animações experimentais.

Maike Moreira de Souza



mini bio

Pós-graduação em Metodologia do Ensino de Artes pela Uninter - Universidade Internacional - Pólo de Rondonópolis/MT. Graduado em Artes Visuais pela Unip - Universidade Paulista - Pólo de Rondonópolis/MT. Área de atuação profissional: Educação; Arte-educação;

Artes Plásticas; Artes Visuais; Desenho Artístico e Técnico. Atualmente atua como Arte Educador na EE Dom Wunibaldo Talleur - Rondonópolis/MT.

Trabalho: Perspectivas da animação experimental em tempos de COVID-19.

experimentações animadas na tela hemisférica

MARCOS BUCCINI ⁽¹⁾

(1) Departamento de Comunicação, Universidade Federal de Pernambuco – UFPE, Recife, Pernambuco. E-mail para contato: marcosbuccini@gmail.com

Uma das mais interessantes produtoras do estado de Pernambuco é a Produções Ordinária. Com sede em Olinda e capitaneada por Chia Beloto e Marila Cantuária, a empresa se especializou em criar filmes a partir de recorte de papel. Em um contexto global, em que os processos digitais praticamente extinguiram os manuais, é muito interessante ver uma produtora realizando curtas, séries e até um longa metragem em um processo artesanal. Além da técnica, a maneira como elas lidam com as narrativas de formas não convencionais e também como elas dialogam com os temas e símbolos da cultura regional nordestina também trazem uma grande carga experimental e contracultural às suas obras. A partir de entrevistas com as realizadoras e da análise das séries e filmes, iremos avaliar o papel e a abordagem dada à técnica, à narrativa e ao uso de elementos culturais em uma perspectiva temporal e histórica, usando como base teórica a noção de Campo de Bourdieu e os estudos culturais e de identidade de Stuart Hall e Durval Muniz de Albuquerque Jr. A primeira experiência com a técnica do recorte analógico foi em uma disciplina da graduação. Elas realizaram o curta *Drink me* (2010). O vídeo conta a história de um homem que, ao adormecer no banco do metrô, entra numa viagem lisérgica na qual um mendigo lhe oferece uma

garrafa de bebida. Após terminarem a faculdade, o primeiro grande projeto da dupla foi a série de interprogramas chamada *Noisé* (2014). Cada episódio da série aborda uma expressão coloquial típica do estado de Pernambuco referente a um personagem/característica ligado ao tema da identidade e resistência. Não existe uma narrativa convencional, as imagens e a relação entre elas possui um significado muito mais conceitual e metafórica do que algo literal. Com a boa repercussão de *Noisé*, a Produções Ordinária lançou mais uma série de interprogramas intitulada *Lá vem!* (2015-2016). Os dez episódios usam a mesma técnica, cut out analógico, e seguem a mesma lógica narrativa da anterior: cada episódio traz um personagem do imaginário pernambucano em situações surreais e absurdas. Dois anos depois, a Produtora lança *Fazenda Rosa* (2017), inspirado no imaginário que cerca a obra do músico olindense Erasto Vasconcelos. Comparando com os trabalhos anteriores, em *Fazenda Rosa*, podemos notar uma forma mais ‘comportada’, tanto na narrativa quanto na abordagem dos elementos da cultura popular. Enquanto nas séries *Noisé* e *Lá Vem!* existe um enfoque mais iconoclasta e debochado, o *Fazenda Rosa* é tratado de forma mais delicada e poética. Dois anos separam *Fazenda Rosa* do seu sucessor: Um peixe para dois

(2019). O filme é uma fábula surreal sobre solidão e relações humanas. 'Um Senhor que Come Sozinho' mora no coração de uma baleia azul, ele é compulsivo e adora sua solidão, até que um dia recebe a 'visita' de um garotinho. Pode-se notar uma evolução técnica incrível deste filme em relação aos anteriores. Outra questão importante é que o 'regionalismo', tão presente nas primeiras obras, aqui praticamente não existe. A história também ganha contornos mais tradicionais, apesar do teor surrealista. Conta com uma narração e uma estrutura de começo, meio e fim bem definidas. Um ano depois, a Produções Ordinária lança seu projeto mais audacioso: Foi assim, foi assado (2020) é uma série educativa que reconta algumas das descobertas da humanidade de uma forma lúdica e fantasiosa a partir do olhar de

uma criança e sua avó inventora de traquitanas. Até por uma questão mercadológica, a narrativa da série não foge dos padrões do que encontramos em canais infantis. Os elementos regionais não aparecem e a técnica está cada vez mais evoluída. Atualmente Chia e Marila estão no aguardo da liberação dos recursos ganhos no Edital Funcultura 2018 para iniciar a produção do primeiro longa da Produções Ordinária, Medo Comum, que será provavelmente o segundo longa do estado de Pernambuco, o primeiro em stop motion, todo realizado com recorte de papel.

Palavras-Chave: Animação pernambucana, cut out analógico, stop motion, história da animação brasileira, animação experimental.



processo e os benefícios da realização de collabs para desenvolvimento de animações experimentais

BRUNO AZZANI BRAGA ⁽¹⁾, **GABRIEL MICHELETTO PRADO** ⁽²⁾,
KAROLINA MARQUES ⁽³⁾, & **LUIZ SÉRGIO KNOPKI** ⁽⁴⁾

(1, 2, 3, 4) DADIN - Departamento de Design, Universidade Tecnológica Federal do Paraná - UTFPR, Curitiba - Paraná.

E-mail para contato: brunoazzanibraga@gmail.com

O processo de colaboração não é estranho aos seres humanos, a gerações que esse vem sendo o modus operandi para sobrevivência. Em paralelo podemos ver essa movimentação nas artes nos projetos colaborativos ou chamado por alguns como Collabs (definida como a situação que duas ou mais pessoas trabalham em com o objetivo de criar, promover ou atingir algo). No universo do Motion Graphics (arte de combinar a animação e design gráfico com o objetivo de informar e comunicar ideias) não é incomum encontrar artistas se unindo em Collabs para realizar projetos mais artísticos. O trabalho em questão descreve, no formato estudo de caso, a animação final realizada para a disciplina de Animação na UTFPR, desenvolvendo um paralelo da contribuição da perspectiva das Collabs utilizando técnicas dentro do universo do Motion Graphics (misturando linguagens como 2D - vetorial – e 3D – imagens geradas por computador criando a ideia de profundidade – ambas digitais). Escolhemos então seguir com o processo da animação seme-

lhante ao método clássico devida à falta de consenso entre os motion designers – como são chamados os animadores do Motion Graphics - e por ser correlata a técnica é usada em grandes estúdios que consiste majoritariamente de 3 fases: pré-produção, produção e pós-produção. Contudo, as etapas menores em cada momento foram adaptadas para condizer com as demandas do projeto na seguinte ordem: ideação, discussões do tema, pesquisa de referências, roteirização, storyboard (transformação daquilo escrito no roteiro em imagens em quadro), construção do animatic (quadros das cenas postos em sequência), locução guia, animação, locução final, junção das animações, criação de transições, tratamento, trilha sonora, mixagem (união das bandas sonoras com todos os efeitos necessários) e render (é como se denomina o processo de união da mixagem com a animação projetando todos os efeitos animados que ainda não foram gerados pelo computador com a qualidade final pretendida). O resultado foi uma animação 50, incluindo o desenvolvi-

mento de logomarca animada para o grupo (Anima4). Por fim, é importante enfatizar a escolha de elaborar o projeto como Collab, pois nesse processo cada integrante do grupo contribuiu com seu ponto forte ajudando a dinamizar etapas, desenvolvendo um projeto, que segundo os relatos dele, dificilmente seria desenvolvido de forma isolada no tempo proposto.

Palavras-Chave: colaboração, produção de animação, trabalho em grupo, trabalho remoto, animação no ensino superior.

perspectivas da animação experimental em tempos de covid-19

MAIKE MOREIRA DE SOUZA ⁽¹⁾

¹ *Graduando em Artes Visuais pela UNINTER - Pólo de Rondonópolis/MT. Área de atuação profissional: Educação; Arte-educação; Artes Plásticas; Artes Visuais; Desenho Artístico e Técnico. Atualmente atua como Arte Educador na EE Dom Wunibaldo Talleur - Rondonópolis/MT. Email: maikeartesvisuais@gmail.com*

Tendo em vista o grande desafio em nosso contexto brasileiro a arte tem enorme relevância por proporcionar, como válvula de escape, prazer e saúde mental com uma gama de possíveis produções artísticas independentes. A animação de vídeo artística tem objetivo de experimentar um processo de produção, stop motion, como forma de engendrar crítica política pela enorme decadência que permeia nossos dias atuais. A construção deste artigo usou como método a pesquisa básica a partir de uma análise qualitativa onde usufrui-se da subjetividade do pesquisador. Além disso, a pesquisa é descritiva e bibliográfica. A metodologia para tal produção foi planejada por intermédio do storyboard. Usou-se como base teórica Field (2001) e Purves (2011). Após constituído, colocou-se em prática o processo da produção do cenário. A seguir, foram retiradas fotos de acordo com o storyboard, enviadas para o computador e editadas por aplicativo próprio para criação da arte. Constatou-se então que, mesmo em quarentena e apenas com materiais encontrados dentro de casa, pode ser produzido animação artística de vídeo stop motion por meio da fotografia. A história se passa com algumas latas de tintas em diálogo com

seu amigo pincel e o lápis planejando pintar a bandeira do Brasil. O lápis esboça os traços iniciais da bandeira e o pincel juntamente com as tintas a produzem, fazendo alusão a nossa construção democrática. Em seguida, as tintas, o pincel e o lápis se retiram, pois avistaram a tinta “cor de lama” com uma faixa presidencial, que representa o atual chefe do administrativo do Brasil. Essa tinta chega próxima a bandeira e a “enlameia” com sua cor. O álcool e o fósforo complementam essa destruição colocando fogo nela. Essa arte demonstra o que está acontecendo em nosso país pelo atual governo. O vídeo faz diálogo entre arte e política demonstrando que ela tem enorme potencial para proporcionar crítica e trazer o debate entre a sociedade. O intuito foi demonstrar que o país está pegando fogo, literalmente, através de nosso meio ambiente devastado pela destruição de nossa fauna e flora. Mediante isso, podemos concluir que a arte pode ajudar na busca pela sanidade mental através da produção artística, produzida na segurança e com materiais encontrados dentro de nosso próprio lar.

Palavras-Chave: animação artística, stop motion, arte, pandemia

Referências

Field, S. **Manual do roteiro: os fundamentos do texto cinematográfico**. Rio de Janeiro: Objetiva, 2001

PURVES, B. **Animação básica 02: Stop - Motion**. Porto Alegre: Bookman, 2011.

23/08 - 20h

mesa 4 - reflexões e gestos de análise

Apresentação de trabalhos
Comitê Científico: Leonardo Rocha Dutra

link da transmissão

<https://youtu.be/GSDnhTYwqos>

Ana Aparecida S. Ramos Jares



mini bio

Graduação em Desenho Industrial com habilitação em Programação Visual pela Universidade Federal do Rio de Janeiro (UFRJ), mestrado em Ciência da Arte (PPGCA) pela Universidade Federal Fluminense (UFF) e doutorado em Artes Visuais pelo PPGAV - EBA - UFRJ.

Atua nas áreas de design gráfico, web design e design de exposições. Pesquisadora sobre a história dos efeitos visuais no cinema.

Trabalho: Lillian Friedman e LaVerne Harding – um olhar sobre duas mulheres pioneiras da animação.

Bruno Azzani Braga



mini bio

Graduado em pedagogia pela Universidade Paulista (UNIP), técnico em Design de Jogos pela MICROCAMP e graduando em Tecnologia de Design Gráfico pela Universidade Federal do Paraná (UTFPR), suas áreas de interesse e estudo são educação, animação, estratégia

e estudos culturais, entendendo que interdisciplinaridade do conhecimento pode ajudar na construção de um futuro mais justo. Cofundador do projeto de extensão Design Anima-Ação na UTFPR onde atuou como professor voluntário com o objetivo de ensinar os

processos de animação e seguir com o objetivo primário dessa iniciativa de fomentar a cultura desta área no ambiente universitário e fora dele de maneira gratuita e aberta ao público interno e externo da faculdade.

Trabalho: Processo e os benefícios da realização de collabs para desenvolvimento de animações experimentais.

Rodrigo Faustini dos Santos



mini bio

Mestre na linha Cultura, Economia e Políticas da Comunicação do Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Universidade Federal de Sergipe. Bacharel em Design Gráfico pela Universidade Federal de Sergipe. Desenvolve pesquisas sobre o campo da animação e os processos de hibridismos culturais

que ocorrem no mesmo, tendo como foco principal, as produções que tangem o campo da animação japonesa.

Trabalho: Animação narrativista e animação expressionista: o paradigma do problema/solução na pré-produção dos desenhos animados japoneses.

Rodrigo Faustini dos Santos



mini bio

Rodrigo Faustini dos Santos é realizador de filmes e doutorando na Universidade de São Paulo, com bolsa Fapesp de pesquisa. Em sua pesquisa e trabalho artístico, se interessa por cinema experimental, animação e materialidades das imagens analógicas, eletrônicas e digitais. Como realizador, seu trabalho

já foi premiado no Festival Internacional de Animação de Annecy (2018), e exibido no Ars Electronica, Festival de Havana, Anifilm, Fest Anča, entre outros. Publicou na revista Rebeca (da Socine), ClimaCom e na Imagofagia (da AsAECA)

Trabalho: Pequena anarqueologia do noise na animação.

Lillian Friedman e LaVerne Harding – um olhar sobre duas mulheres pioneiras da animação

ANA APARECIDA SOARES RAMOS JARES ⁽¹⁾

*(1) Doutora pelo PPGAV – EBA – UFRJ – Rio de Janeiro - RJ
E-mail para contato: anaapramos@gmail.com*

Introdução: O desconhecimento acerca do trabalho das mulheres pioneiras na história do Cinema de Animação motivou este artigo. Quando se trata de personalidades masculinas nesta área, há inúmeros nomes que vem em nossa mente. Porém, quem foram as artistas que se destacaram na história da Animação e que abriram caminho para outras mulheres neste setor? As norte-americanas Lillian Friedman e LaVerne Harding destacam-se por serem duas destas artistas precursoras. Lillian Friedman Astor (1912-1989) foi a primeira mulher a conseguir um cargo como animadora em um grande estúdio nos Estados Unidos, no caso o Fleisher Studios, empresa conhecida por desenhos como Betty Boop, Popeye, dentre outros. Emily Laverne Harding (1905-1984) foi uma das mais criativas artistas da história da Era de Ouro do Cinema de Animação Americano. Pela sua contribuição para esta área, LaVerne recebeu em 1980, um dos maiores prêmios do setor, o Winsor McCay Award. Durante este período da Era de Ouro, a indústria do Cinema de Animação não era diferente de outros setores da indústria americana, em se tratando da

mão de obra feminina. Contratar uma mulher era frequentemente visto como algo temporário, pois, o trabalho de dona de casa e esposa era considerado, por grande parte da sociedade da época, como a carreira definitiva das mulheres. Os homens predominavam como artistas principais nos estúdios de animação, cabendo às mulheres trabalharem em atividades como coloristas e arte-finalistas. O preconceito era algo que as artistas tinham que enfrentar para poderem exercer seu ofício. Enquanto isso, personagens eram criados e desenhados exclusivamente pelas mãos dos homens. **Objetivo:** Apresentar a trajetória e a importância do trabalho destas mulheres precursoras da história do Cinema de Animação Americano, refletindo sobre questões, no que tange, ao espaço dado às mulheres neste setor. **Metodologia:** Coleta, seleção e análise de informações referentes ao tema do artigo, tendo como principais fontes: a pesquisa bibliográfica em livros, artigos de periódicos e material disponibilizado na Internet. **Resultados:** Refletindo sobre a desigualdade de gênero neste setor, pôde-se observar durante a pesquisa

que até mesmo bibliografia a respeito da vida e obra das mulheres animadoras é bastante escassa. Mediante o cenário de preconceito, LaVerne Harding chegou a utilizar um nome masculino, assinando seus trabalhos como Verne Harding. Analisando as carreiras destas precursoras, nos deparamos com personagens como Betty Boop, Popeye, Pica-Pau, Pantera Cor-de-Rosa, dentre outros. Estes desenhos ganharam vida nas telas, graças, também, ao trabalho árduo de mulheres que tiveram que enfrentar barreiras para fazer valer o seu direito de exercerem sua profissão.

Discussão e Conclusão: Atualmente, mulheres como diretoras, animadoras e outros cargos-chave ainda são minoria no setor da animação. A realidade no Brasil não é diferente. O Cinema de Animação Brasileiro comemorou 100 anos em 2017 e apenas no ano de 2011, tivemos uma mulher na direção de um

longa-metragem de animação, Mariana Caltabiano que dirigiu o filme Brasil Animado. Em 2014, Rosana Urbes foi a primeira mulher a ser premiada na categoria de Melhor Curta-Metragem no Anima Mundi, pelo filme Guida. Dados dos últimos anos, apontam a desigualdade entre mulheres e homens no mercado do Cinema de Animação. Números comprovam que ainda hoje este setor é extremamente masculino. Mediante este panorama, daí a relevância de se rememorar a trajetória de Lillian Friedman e LaVerne Harding, artistas que ajudaram a abrir espaço na indústria do Cinema de Animação, um setor em que as mulheres, ainda hoje, lutam para poder contar as suas histórias.

Palavras-chave: mulheres na animação, história da animação, precursoras, Estados Unidos.

o limiar entre tradicional e digital: o que as animações em vídeo cliques tem a nos ensinar?

BRUNO AZZANI BRAGA ⁽¹⁾, **ELISANGELA LOBO SCHIRIGATTI** ⁽²⁾

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

Ao idealizar um projeto de animação podemos nos deparar com a opção de escolher entre as técnicas tradicionais, digitais ou mista. Contudo, qual a diferença de cada estilo? Para alguns autores a tradicional será classificada como o processo de gerar movimentos através de imagens em sequência quadro a quadro usando materiais analógicos para sua criação, geralmente no papel. Já o conceito aqui adotado de digital se ancora no entendimento que as imagens são geradas a partir de informações (“dados”) encadeadas para criar movimentos e podem ser geradas em tempo real pelo computador por código ou gravando movimentações. Alguns animadores procuram atingir um processo que misture ambas as técnicas (entendendo isso como técnica mista), outros poderão optar por uma quarta opção que será reproduzir as características do “analógico” no digital. O objetivo deste trabalho é entender o que podemos aprender como esse 4 caminho e quais as ferramentas e estratégias possíveis para chegar a essa situação. Para isso a pesquisa realizou uma análise qualitativa de 2 obras do estúdio de animação e design Smart Diseños, sendo elas videoclipes (vídeo curto produzido para promover uma música) com

uma predominância desses fatores. As animações utilizadas para esta análise foram: “Winners Don't Quit” (2019) de The Blank Ones e “Love Each Other” (2019) de Not The Best, devido à sequência cronológica da estreia de cada uma, sendo evidente, para o segundo o estúdio, pode ser ver uma evolução das intenções. Dito isso, definimos a seguinte sequência para análise: retomada da estruturação para execução das animações, descrição do processo de construção delas, levantamento das estratégias realizadas com os colaboradores para atingir a estética pretendida e uma reflexão em conjunto sobre o trabalho. Sobre a estrutura: reunião geral sobre a intenção e pretensão dos vídeos (reunião de briefing), busca, discussão e seleção das referências que melhor se aplicam ao projeto desejado, fizemos a decupagem do material bruto (exceto no The Blank Ones que já veio com todo o conteúdo estruturado no tempo da música), edição das cenas sobre a música disponibilizada pelas bandas, discussão das intervenções nas animações e separação das funções gerais. Cada membro da equipe desenvolveu uma ação entre: edição, rotoscopia, intervenções frame-a-frame, content-aware, tracking-matte, colagens e apli-

cação de efeitos. No que compete aos efeitos para mimetizar o “analógico” no digital foram usados o software pago Paint&Stick (com “pincéis”/BRUSH do Software Photoshop, devido às texturas serem semelhantes ao físico) para criação das intervenções; o efeito nativo do software After Effects (da empresa Adobe) e Turbulent Displacement criando bordas não regulares de algumas imagens; aplicação do efeito Roughen Edges no software Photoshop nas ilustrações inferindo do processo do desgaste da tesoura ao realizar os cortes. A equipe percebe-se uma evolução no projeto “Winners Don't Quit” (2019) para o “Love Each Other” (2019), lançado posteriormente. Destaque ao uso, com maior frequência, dos efeitos que causam imperfeições nas bordas dos elementos para colagens como jornais, fotos ou imagens. Essa intenção foi reconhecida por eles como um des-

gaste no papel causado por tesouras, principalmente quando elas estão sem corte. O uso de beiradas com recortes lembrando rasgados e jornais contribuíram com esta impressão. Outro ponto levantado foi o uso do efeito que simulava sombra nos elementos de colagem, o Dropshadow do After Effects, dando a impressão de ter sido animado a mão e depois inserido no projeto final. Complementando a visão da equipe, videoclipes permitem ao estúdio uma maior experimentação e testagem de técnicas, diferentemente de outros trabalhos mais recorrentes na empresa. O resultado foram as animações analisadas e a descoberta dessas ferramentas e técnicas para criar tal estética.

Palavras-Chave: animação experimental, motion design, técnicas e processos híbridos, mídia mista, estilo musical.

animação narrativista e animação expressionista: o paradigma do problema/ solução na pré-produção dos desenhos animados japoneses

GUSTAVO DE MELO FRANÇA ⁽¹⁾

(1) Universidade Federal de Sergipe, São Cristóvão, Sergipe. E-mail para contato: gustavoalong@hotmail.com

O modo como a dimensão material de um filme é organizada e configurada está sujeita às limitações impostas pelos meios, materiais e processos, naquilo que é chamado de paradigma do problema/solução, no qual toda escolha exclui tantas outras possibilidades. Assim, ao escolher uma técnica, o artista terá uma quantidade restrita de opções estilísticas possíveis. Diante desta perspectiva, este trabalho visa investigar o paradigma do problema/solução na etapa de pré-produção dos desenhos animados japoneses a partir do subgênero mahou shoujo (garotas mágicas). Desta maneira, é realizada uma revisão de literatura acerca da animação japonesa, fundamentada principalmente nos trabalhos de Ian Condry, Thomas LaMarre, Marc Steinberg, Tze-yue G. Hu, Antonio López e Hiroki Azuma, além do aporte teórico dos escritos de Ernst Gombrich, David Bordwell e Pierre Bourdieu, para assim, embasar a análise sobre o paradigma do problema/solução nos desenhos animados nipônicos. Em linhas gerais, o desenho animado japonês, desde o advento da

televisão na década de 1960, é viabilizado por intermédio de uma relação entre os estúdios de animação, as editoras de mangá, e as empresas responsáveis pela elaboração de produtos licenciados. Por causa dessa relação dialógica, os artistas conceituais desenvolveram uma rotina, no que tange principalmente a configuração visual dos personagens, com o intuito de facilitar a transposição destes para outras mídias e superfícies. Além disso, devido ao baixo orçamento destinado às produções animadas televisivas na década de 1960, a maioria das produções animadas japonesas exibiu um foco menor no movimento, apresentando configurações visuais com uma maior quantidade de detalhamento, uma vez que, não seria necessário o redesenho por completo e constante dessas configurações, e essa maior quantidade de detalhes poderia desviar a atenção do observador em relação à ausência de movimento no interior de muitas das cenas. Esse tipo de animação, que representa boa parte dos desenhos animados japoneses, pode ser classificado como narrativis-

ta. Todavia, também existem desenhos animados japoneses que prezam pela representação verossimilhante do movimento como elemento fundamental, sendo estes, classificados como expressionistas, e conseqüentemente, apresentando personagens com configurações visuais mais simples. Ademais, devido ao sakuga, um recurso no qual a animação limitada passa a ter uma aparência mais simplificada em determinadas cenas, enquanto adquire um aumento no número de frames por segundo e gera a possibilidade de cenas de animação mais fluidas, suaves e expressivas do que no resto da animação, produções taxadas como narrativistas puderam apresentar, em momentos específicos, qualidades típicas das produções expressionistas. Como resulta-

do, este trabalho traz uma reflexão de que através de rotinas internalizadas no campo pelos designers de personagens, designers de fundo, designers de acessórios, designers de cor, artistas de storyboard e diretor, o modo como um desenho animado japonês pode ser configurado responde a pressupostos relacionados ao orçamento, ao tempo, a esquemas anteriormente consolidados, a premissa da obra, e aos vínculos comerciais estabelecidos pelo comitê de produção.

Palavras-Chave: campo, anime, mahou shoujo, design de personagem, storyboard.

Órgão financiador: Fapitec Sergipe.

Referências

AZUMA, Hiroki. **Otaku**: Japan's Database Animals. Minneapolis, MN: University of Minnesota Press, 2009.

BORDWELL, David. **Figuras traçadas na luz**: A encenação no cinema. Campinas, Editora Papirus, 2008.

BOURDIEU, Pierre. **As Regras da Arte**: Gênese e estrutura do campo literário. São Paulo, Companhia das Letras, 1996.

CRAIG, Tim. **Japan Pop!** Inside the world of Japanese popular culture. Nova York, M. E. Sharpe, 2000.

CONDY, Ian. **The Soul of Anime**: Collaborative Creativity in Japan's Media Success Story. Londres, Duke University Press, 2013.

DAVIS, Northrop. **Manga e Anime go to Hollywood**: The Amazing Rapidly Evolving Relationship between Hollywood and Japanese Animation, Manga, Television, and Film. Nova York, Bloomsbury Academic, 2016

GOMBRICH, E. H. **Arte e Ilusão**: Um Estudo da Psicologia da Representação Pictórica. 3ª ed, São Paulo, Martins Fontes, 1995.

HU, Tze – Yue G. **Frames of Anime**: Culture and image building. Hong Kong, H. Press, 2010.

LAMARRE, Thomas. **The Anime Ecology**: A Genealogy of Television, Animation, and Game Media. Minnesota, University of Minnesota Press, 2018.

LAMARRE, Thomas. **The Anime Machine**: A Media Theory of Animation. Londres, University of Minnesota Press, 2009.

LÓPEZ, Antonio Horno. **Animación japonesa**: Análisis de series de anime actuales. 2013. 510 f. Tese (Doctorado en Dibujo-Diseño y Nuevas Tecnologías) – Facultad de Bellas Artes Alonso Cano, Universidad de Granada, Granada. 2013.

McCARTHY, Helen. **A arte de Osamu Tezuka**: Deus do Mangá. São Paulo, Editora Mythos, 2012.

STEINBERG, Marc. **Anime's Media Mix**: Franchising Toys and Characters in Japan. Minnesota, University of Minnesota Press, 2012.

pequena anarqueologia do noise na animação

RODRIGO FAUSTINI DOS SANTOS ⁽¹⁾

(1) Escola de Comunicação e Artes, Universidade de São Paulo, São Paulo/SP, e-mail para contato: rfaustiniimpa@usp.br

Conforme mais animadores experimentam com técnicas procedurais de computação gráfica (ou seja, completamente programadas), o uso de algoritmos de noise (ou ruído) – inicialmente desenvolvidos para geração de texturas em *Tron* (1982) e nos primeiros curtas da Pixar – vêm dissociando-se dos usos direcionados da indústria para as práticas mais livres de criação. Como exemplo dessa popularização, temos que combinar as hashtags “noise” e “animation” no Instagram devolve como resultados inúmeros loops de animações abstratas feitas por usuários que empregam o algoritmo, criadas em programas como *vvv*, *Processing* e *Touchdesigner* – esse último, inclusive, tem em sua tela inicial um projeto modelo que já inclui um gerador de noise entre suas funções. Mas o que está em jogo quando se fala da expressão noise na computação gráfica e, em geral, na animação? E o que o torna visualmente interessante? Se, por definição, tratam-se de algoritmos geradores de sequências de números aleatórios que auxiliam na modulação de variação visual para deixar texturas e movimentos mais “turbulentos”, ao observarmos em seus detalhes técnicos, aprendemos que o noise programado gera apenas uma sequência “pseudo-aleatória” de números, também chamada de “ruído coerente”, pois evita produzir aleatoriedade real (totalmente irregular, sem padrão). Tal

restrição ocorre tanto devido ao peso computacional que a geração efetiva de sequências aleatórias demanda como também por uma tradição de gosto, em animação, por variações orgânicas ao invés de oscilações brutas e erráticas. Essas demandas fazem das funções de noise ponderações entre “o ordenado e o caótico” que afinam-se ao gosto “natural” da nossa visão por variedade e confluência, como coloca Ken Perlin, programador do algoritmo *perlin noise*. Partindo dessa popularização do “ruído coerente” (variação calculada) na animação digital, com sua implícita exclusão do “ruído incoerente” (desordem bruta) essa apresentação buscará discutir a problemática técnica e poética dessa tensão na animação. Para tal, farei recurso a uma abordagem de Jean-François Lyotard, que vê o cinema como dependente de diversos filtros regulatórios e supressores do movimento – cujos resíduos e excessos (que incluem o movimento “intensamente agitado”, ruidoso e aleatório) seriam a matéria-prima do experimental. Já um chamado chamado às formas caóticas e ao acaso também pode ser recuperado na ideia de *faktura* que circulava pelas vanguardas artísticas do início do século XX, e que os escritos do crítico Vladimir Markov associavam aos “ruídos” das texturas e da mistura eclética de materiais heterogêneos – valores que linhas da animação experimental

também vêm a resgatar. A partir desse recorte, o estudo aponta certas fontes de “ruído incoerente”, da animação em película à manipulação eletrônica e digital, nos filmes experimentais de Robert Breer, Bärbel Neubauer, Stephanie Maxwell, Robert Seidel, Barbara Doser e Billy Roisz, que trabalham explícita ou implicitamente com imagens irregulares e descontínuas, absorvendo também as texturas dos “ruídos” da matéria, desafiando o programável. Opero, assim, uma abordagem “arqueológica” do tema na animação, no sentido dado por Wolfgang Ernst de atentar à “raiz” operacional das técnicas, assim como,

pelo foco nas produções “anômalas” da animação experimental em busca de casos alternativos do emprego do ruído, a apresentação se aproxima da “anarqueologia” de que fala Siegfried Zielinski – um olhar que alerta-se ao heterogêneo, desviante e aparentemente “improdutivo” ou “curioso” da história das mídias para deles tentar restaurar potências latentes no presente.

Palavras-Chave: animação procedural, computação gráfica, ruído, cinema experimental.

Órgão financiador: FAPESP.

Referências

BUZINSKA, I.; HOWARD, J.; STROTHER, Z. **Vladimir Markov and russian primitivism**. Londres: Ashgate, 2015.

EBERT, et al. **Texturing & Modeling: a procedural approach**. São Francisco: Morgan Kaufmann Publishers, 2002. 3a edição.

ERNST, W. “Existing in Discrete States: On the Techno-Aesthetics of Algorithmic Being-in-Time”. **Theory, Culture & society**, edição online, Londres, Novembro, 2020. pp.1-19.

JONES, G; WOODWARD, A. **Acinemas: Lyotard’s philosophy of film**. Londres: Edinburgh University Press, 2017.

PERLIN, K. “A little noise” [June 11th, 2014]. **Ken’s Blog**. Disponível em: blog.kenperlin.com/?p=14869. Acesso em: 21/06/2021.

ZIELINSKI, S. **Deep time of the Media: Toward an archeology of Seeing and Hearing by Technical Means**. Londres: The MIT Press, 2006.



mostra de
animação

27/08 - 14h

mostra de animação

Com Sávio Leite (UNA) e Midori Sato (FAAP)

Moderadores: Marcelo Abilio Públio e Bruno Azzani Braga

link da transmissão

<https://youtu.be/HrpbN1M7kec?t=1>

Midori Sato



mini bio

É animadora 2D, roteirista e professora universitária em animação na FAAP e Belas Artes de SP e mestre em Comunicação e Semiótica. Trabalha desde 2004 com animação, com experiências para cinema, TV, games e publicidade.

Destaque para sua participação no longa-metragem ""O Menino e o Mundo"" - de Alê Abreu como assistente de direção. Divide sua carreira entre ensinar animação profissionalmente e desenvolver projetos autorais

Sávio Leite



mini bio

Sávio Leite (Brasil, 1971) 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 di-

versos 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 – Mostra Udigrudi Mundial de Animação. Organizador dos livros: Subversivos: o desenvolvimento do cinema de animação em Minas Gerais (2013); Maldita Animação Brasileira (2015); Di-

[@SavioMUMIA](#)

<http://leitefilmes.blogspot.com/>

[@leitefilmes](#)

descrição

O objetivo da mostra de animação do ExperimentAnima II é de estimular o consumo e a realização de obras experimentais em diferentes formatos e oriundas de vários níveis de experiência, sendo assim, a iniciativa não tem um cunho competitivo e possui um propósito de contribuir com a divulgação das animações desenvolvidas e a ampliação do repertório audiovisual. Esta edição contou com a inscrição de 45 animações avaliadas quanto às temáticas pelos curadores Bruno Azzani Braga, Marcelo Públio, Midori Sato e Sávio Leite, que as classificaram em 8 categorias: abstratos; narrativa completa: fluidez de movimento, finalização técnica e som; documentários; educativos e de conscientização - qualidade maior de finalização; 2D - jogos e séries; 2D - fluidez de movimento; 2D - traço e exercícios; e trabalhos de escola e disciplinas. Durante a exibição das disponíveis no YouTube, os curadores fizeram comentários e análises sobre, parte da mostra

versidade na animação brasileira (2018). Em 2017 lançou a coletânea MUMIA de Animações Mineiras em comemoração ao centenário da animação brasileira. Traduziu os livros Jorge Sanjinés e Grupo Ukamau – Teoria e prática de um cinema junto ao povo (2018) e A Forma realizada: o cinema de animação (2020).

foi exibida na semana seguinte devido aos critérios e bloqueios de visualização Vimeo apresentadas apenas por Marcelo Públio.

Marcelo Públio abre a live sobre a mostra de animação do ExperimentAnima II tem o objetivo de estimular o consumo de obras autorais e algumas experimentações em diferente complexidade artística. A iniciativa não tem um cunho competitivo e possui um propósito de contribuir com a divulgação das animações desenvolvidas e a ampliação do repertório audiovisual. Marcelo junto de Bruno Azzagani Braga, Midori Sato e Sávio Leite comentam sobre os 45 filmes, que foram classificados em Abstratos; Narrativa completa: fluidez de movimento, finalização técnica e som; Documentários; Educativos e de conscientização: Qualidade maior de finalização; 2D: jogos e séries; 2D: fluidez de movimento; 2D: Traço e exercícios; Trabalhos de escola e disciplinas.

ABSTRATOS

estudo de cor e gesto

Brasil, 2019; Rio de Janeiro - RJ; 00:02:00



Direção: Tetsuya Maruyama

Animação: Tetsuya Maruyama

Técnica: Intervenção direta na película de super 8

Descrição: Procura eterna de cores e gestos que nos cercam no contexto cotidiano, pessoal mas tão universal, acionada pela passagem de luz.

Festival de Estreia: Super Off, São Paulo

Prêmios que recebeu: Menção Honrosa

Outros festivais que participou: - the8fest, Toronto, Canadá.
- Animafest, Zagreb, Croacia.

poema visível

Brasil, 2019; São Paulo - SP; 00:05:36



Direção: Leila Monsegur

Técnica: Intervenção direta sobre film 16mm

Assistente de Direção: Romulo Alexis

Concept Art: Leila Monsegur e Romulo Alexis

Animação: Leila Monsegur e Romulo Alexis

Descrição: Animação realizada diretamente em película 16mm, explorando a sobreposição radical de imagens e sons como recurso poético. Sem uma narrativa linear o filme desenvolve-se na relação direta entre as imagens pré-existentes na película e o fluxo plástico e sonoro.

Festival de Estreia: Dobra - Festival Internacional de Cinema Experimental

Categoria: Tecer as linhas do mundo: poesia visual e abstração.

Âmbito do Festival: Cinemateca do MAM _ Rio de Janeiro, 2019

rútilo cautério

Brasil, Campinas - SP, 2020; 00:02:27



Direção: Rodrigo Faustini & jpedrinho9

Animação: Rodrigo Faustini

Técnica: Adaptação das técnicas de animação direta para rolo de papel fax + processamentos digitais

Codireção e Trilha Sonora: jpedrinho9

Descrição: Individuação fotocatalítica. Gestos abrasivos numa superfície termosensível são processados eletrônico e digitalmente, gerando efeitos psicofísicos de vagueza imagética e movimentos erráticos em convolução. Mitigações vulcânicas para os sentidos, ruídos dinâmicos de carnadura inefável. As gravuras de base da animação foram feitas em papel termossensível, através de manipulação de fogo, álcool e fricção/grattage. O suporte principal das gravuras são rolos de papel para fax.

Festival de Estreia: Múmia - mostra udigrudi internacional de animação

Âmbito do festival: Internacional

Categoria: Seleção oficial

Prêmios que recebeu: Jury distinction na competição experimental do Athens Anifest 2021

Outros festivais que participou: Animatricks 2021 (Experimental competition); 3o El Ojo Iluso (Videoart selection); 1a Mostra Quadro a Quadro (Seleção oficial); ANIMASIVO 2020 (International Competition); MUMIA - Mostra Udigrudi Mundial de Animação (Mostra Nacional); 16th Athens Animafest (experimental competition - distinction)

atual auto-retrato

Brasil, Guarulhos - SP; 2020; 00:00:23



Direção: Moisés Pantolfi

Técnica: animação tradicional

Animação: Moisés Pantolfi

Trilha Sonora: Ygor Ormenezi

Descrição: Drama, desespero dos dias atuais. Sentimento de inconformismo e impotência diante de uma realidade nada racional e muito, muito cinza.

Festival de Estreia: Festival do Minuto

Outros festivais que participou: Festival do Minuto, 2020

18° MUMIA (Mostra Udigrudi Mundial de Animação) (MG) 2020

Fest Cine Velas do Piraquê-Açu, 2021

VIII Festival Brasileiro de Nanometragem, 2021

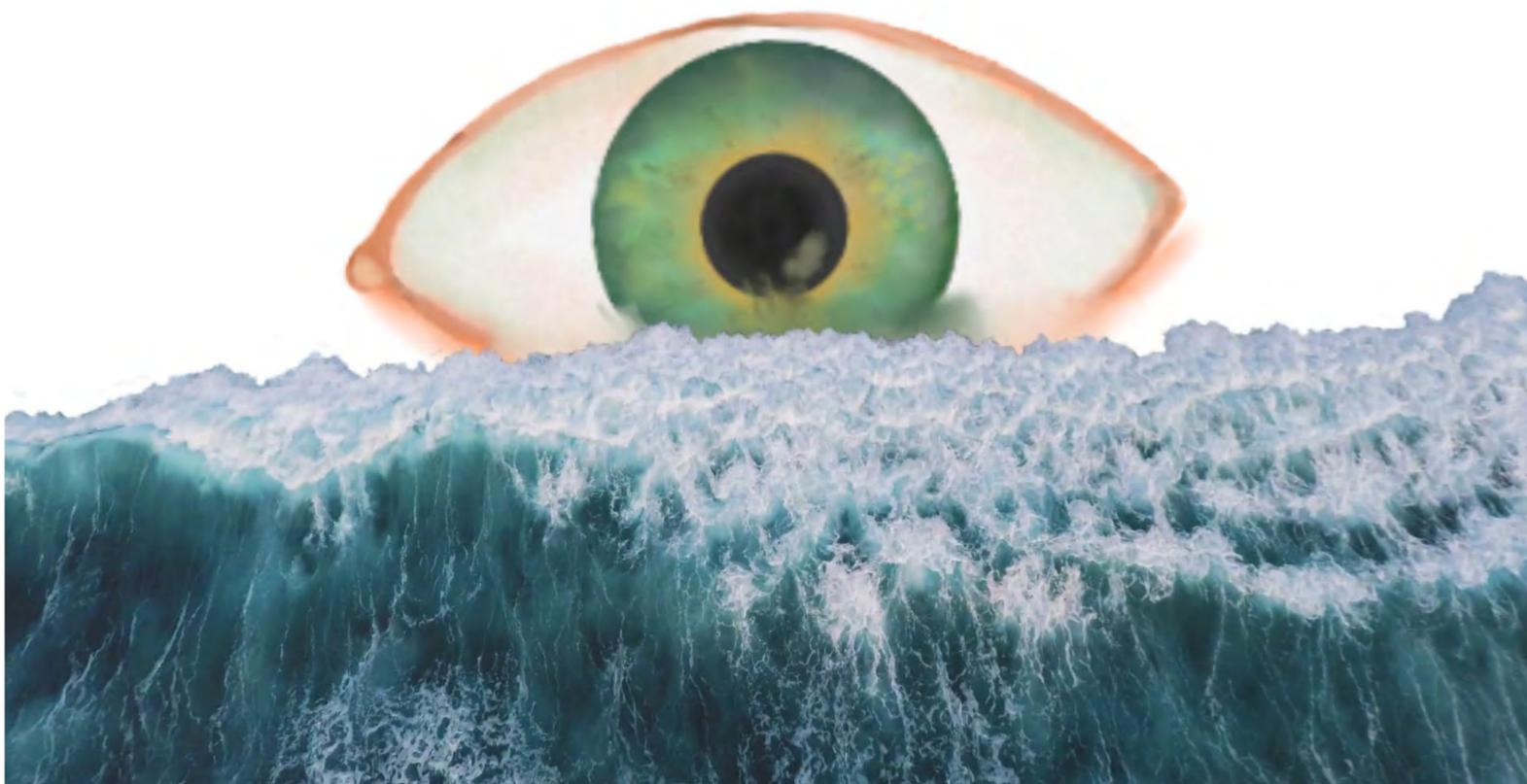
Animatiba, 2021

26° Festival Internacional de Contis (FRA) 2021

1° OLHAR PERIFÉRICO - FESTIVAL DE CINEMA (SP) 2021

mãe

Portugal, 2018; 00:02:45



Direção: Gordeeff

Animação: Gordeeff

Técnica: 2D Digital, Time-lapse Manual,
Pintura Digital

Storyboards e Layouts: Gordeeff

Concept Art: Gordeeff

Outros integrantes da equipe: Cláudio Roberto

Descrição: Mãe é uma Animação não narrativa que mistura imagens gravadas em time lapse com animação em pintura digital e 2D, misturando técnicas e estéticas. Os filtros e efeitos foram animados quadro a quadro, que foram escolhidos e controlados manual e individualmente, dominando o processo e criando animação de frames manipulados. Esse ecletismo e artesanato digital foram usados para apresentar uma abordagem estética e conceitual à mãe de todos nós: a água.

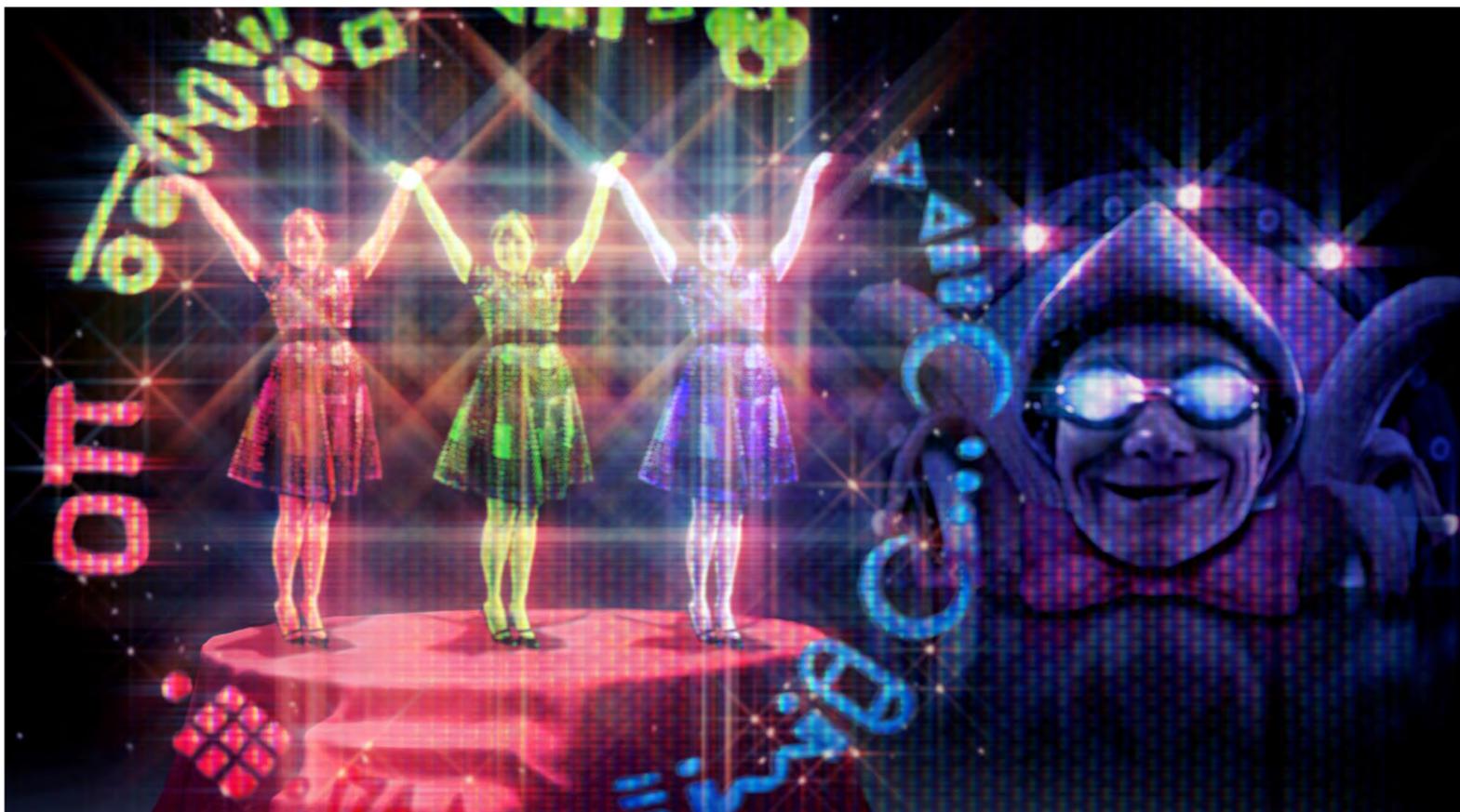
Festival de Estreia: CINE ECO 2018 (Portugal)

Âmbito do festival: Festival Internacional de Cinema Ambiental

Outros festivais que participou: 18. Goiânia Mostra Curtas — Goiânia/Brasil -2018; Múmia — Mostra Udigrudi Mundial de Animação — Belo Horizonte/Brasil— 2018; 35. Bogocine — Festival del Cine de Bogotá — Bogotá/Colômbia — 2018.

magnética

Brasil, Porto Alegre - RS; 2020; 00:16:00



Direção: Marco Arruda

Assistente de Direção: Gabriela Montezi

Técnica: Animação 2D, Animação 3D, Rotoscopia, Recortes de vídeo.

Animação: Marco Arruda, Vinicius Machado, Pilar Prado, Tobias Fuhr, José Maia, Louise Kanefuku, Wesley Rodrigues, Kyoko Yamashita, Josemi Bezerra

Storyboards, Layouts e Concept Art: Marco Arruda

Produção executiva: Otto Guerra

Música: Valmor Pedretti

Elenco: Ricardo Assoni, Marisa Rothenberg, Gabriel Marinho

Descrição: O curta foi feito através de recortes de diversos filmes antigos e posteriormente aplicado o processo de rotoscopia, incluindo elementos e personagens lúdicos, tentando criar uma história que fosse sendo desenvolvida ao longo do processo. Com uma linguagem que passeia entre o incompreensível e um português desconexo, a intenção era de criar uma narrativa não muito racional, mas com vários sentidos sensoriais. Curta-metragem desenvolvido após o projeto de conclusão “Antitreiler” e com alguns conceitos trabalhados no curso de Artes Visuais na Universidade Federal do Rio Grande do Sul.

Festival de Estreia: Festival de Cinema de Gramado

Prêmios que recebeu: Melhor Musica(Gramado), Contribuição artistica(Levante), Direção e Premio da Critica (FESTCIMM), Melhor animação (Caostica), Melhor animação (Festival de cinema de Muriaé)

Outros festivais que participou: Troféu Minuto / Melhor vídeo de animação de abril de 2021

metamorfoses

Portugal/Brasil, 2018; Rio de Janeiro - RJ; 00:03:20



Direção: Cláudio Roberto

Animação: Cláudio Roberto

Técnica: Digital 2D

Descrição: A metamorfose como transformação intermitente de utopias em distopias e de volta às utopias.

Festival de Estreia: Baixada Animada 2019

Âmbito do festival: Festival de animação internacional

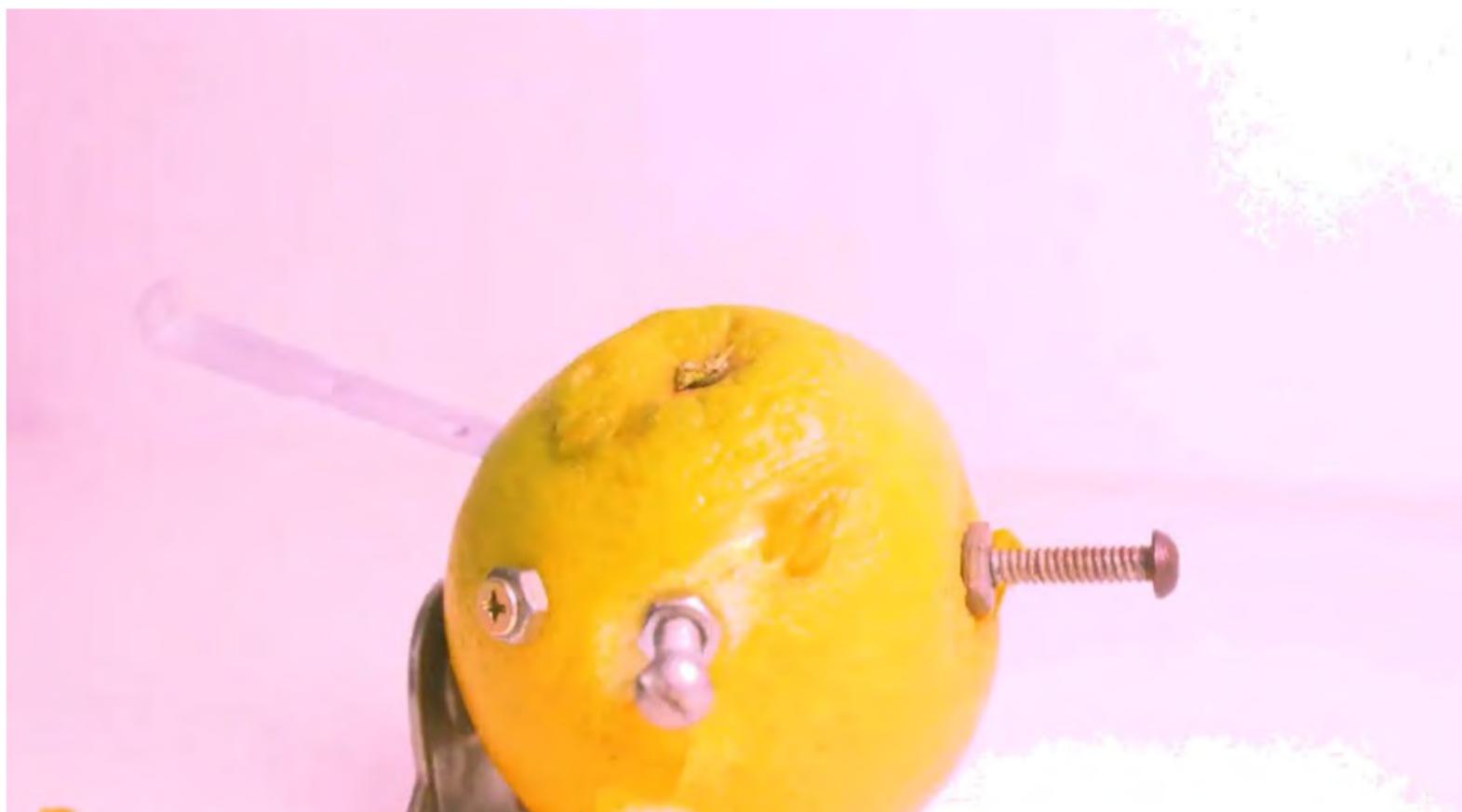
Outros festivais que participou: Monstra 2021

Storyboards e Layouts: Cláudio Roberto

Concept Art: Cláudio Roberto

orgáquina

Brasil, Guarulhos - SP; 2020; 00:00:45



Direção: Moisés Pantolfi e Nelson Simplício

Edição: Nelson Simplício

Animação: Moisés Pantolfi

Trilha Sonora: Ygor Ormenezi

Técnica: Stop motion

Trilha Sonora e Masterização: Rubens Cardoso

Descrição: ficção científica; O orgânico está em mutação constante, pois ele é controlado, manipulado, reprogramado e destruído num ciclo inevitável. É sobre a inevitável incorporação de tecnologia aos corpos. A edição de Nelson Simplício foi tão decisiva para o que a animação se tornou que, de comum acordo, decidimos pela direção conjunta na mesma.

Festival de Estreia: Festival do Minuto

Categoria: video arte

Outros festivais que participou: Festival do Minuto 2020/2021
VIII Festival Brasileiro de Nanometragem, 2021
FILMÓPTICO - INTERNATIONAL ART VISUAL AND FILM FESTIVAL, 2021
29th Croatian One-Minute Film Festival, 2021
G-Short 90-Second Short Film Competition (MYL), 2021
1º OLHAR PERIFÉRICO - FESTIVAL DE CINEMA (SP) 2021

tzinga

Brasil, 2021; Belo Horizonte - MG; 00:02:33



Direção: Giuliana Danza

Layouts e Concept Art: Giuliana Danza

Animação: Giuliana Danza e Jackson Abacatu

Artistas e músicos: Eugênio Tadeu, Gabriel Murilo e Reginaldo Santos

Técnica: 2D digital e stop motion

Captação e mixagem: Lucas Mortimer

Storyboards: Giuliana Danza

Descrição: “Tzinga” é uma grande brincadeira musical, interpretada neste videoclipe pelo grupo de canções infantis Serelepe. A língua inventada ganha forma, através de figuras geométricas coloridas e uma trupe de babuskas singulares. “Tzinga” é o segundo videoclipe do Grupo Serelepe, lançado em 05 de março de 2021 e realizado através da Lei Municipal de Incentivo à Cultura (projeto 886/2015), com o patrocínio da Unimed Belo Horizonte Cooperativa de Trabalho Médico, o apoio da Escola de Belas Artes e do PROEX (ambos da Universidade Federal de Minas Gerais) e do Movimento de la Canción Infantil Lationoamericana e Caribeña. Dirigido por Giuliana Danza, o trabalho ritmado e lúdico utiliza animação stop motion, associada à filmagem do grupo.

Festival de Estreia: Lift-Off Global Network 2021, Inglaterra.

Categoria: Music Videos

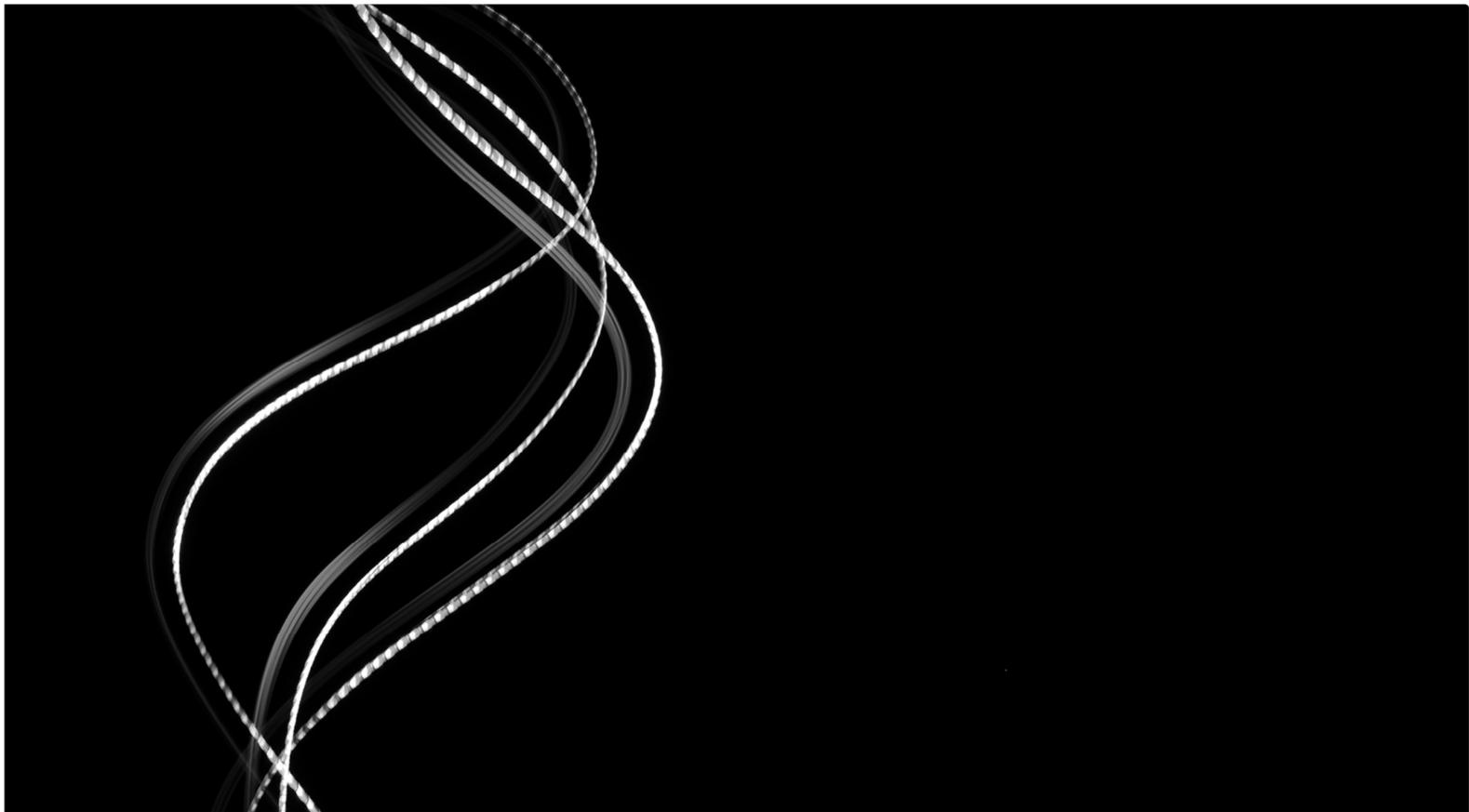
Âmbito do Festival: Online, dirigido à assinantes do Vimeo On Demand.

Outros festivais que participou:

- 16th Anim!Arte - International Student Animation Festival of Brazil, International Professional Word Cultures - Animation Short Films, Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, Brasil.
- 5º CineBaru - Mostra Sagarana de Cinema, Edição LAB, Mostra Sertãozin, Vila de Sagarana, Minas Gerais, Brasil.
- 1º Curta Canedinho 2021 online - Festival de Cinema Infantojuvenil de Senador Canedo, Goiás, Brasil.
- Spring Ding - A - Ding Film Festival, Music Video, semifinalista, EUA.

pontos de vista

Brasil, 2015; São Paulo - SP; 00:03:24



Direção e produção: Fábio Yamaji

Assistente de Direção: Yara Guzman

Animação: Fábio Yamaji

Técnica: Light painting

Montagem: Fábio Yamaji

Som direto: Luís Rovai

Edição de Som: Thiago Sachs e Pedro Noizyman

Elenco: Carolina Mânica

Storyboards: Fábio Yamaji

Layouts e Concept Art: Fábio Yamaji

Roteiro: Fábio Yamaji e Caroline Okoshi Fioratti

Música: Maria de Medeiros e The Legendary Tiggerman

Direção de Produção: Cristina Alves

Fotografia: Marcelo Trotta

Montagem: Fábio Yamaji

Direção de Arte: Belisa Proença

Produção Executiva: Liciane Mamede

Descrição: “Maria é guia de turismo em passeios pelo Centro da cidade de São Paulo. Seu cão Glaz a acompanha neste ofício. Maria é cega.”
Filmado em película Super 16, PONTOS DE VISTA tem sequência em animação experimental de light painting e som 5.1 envolvente – para uma inédita experiência cinematográfica. A animação é um extrato do curta em ação real PONTOS DE VISTA (15', 2015).

Esta versão (V2) é uma remontagem da cena principal do filme, realizada em animação de light painting abstrata.

Festival de Estreia: Anima Mundi 2015

Categoria: Anima Multi

Prêmios que recebeu: Melhor Curta Latinoamericano, 6º Festival Iberoamericano de Cortometrajes ABC, Madrid, ESPANHA - Prêmio da Crítica – Melhor Curta, 6º Festival Iberoamericano de Cortometrajes ABC, Madrid, ESPANHA - Melhor Atriz – 6º Festival Iberoamericano de Cortometrajes ABC, Madrid, ESPANHA - Melhor Curta pelo Público, Trani Film Festival, ITÁLIA - Menção Especial do Júri – Short of The Year Autumn, Madrid, ESPANHA - Prêmio Especial do Júri de Melhor Curta - 6º Festival Curta COREMAS PB - Melhor Atriz - XI Festival Audiovisual Campina Grande Comunicurtas PB - Melhor Atriz - 2º Festival de Cinema de Jaraguá do Sul SC - Melhor Roteiro - 2º Festival de Cinema de Jaraguá do Sul SC

Outros festivais que participou: - Mostra de Cinema de Tiradentes / MG
- 22º Festival de Cinema de Vitória / ES
- 5º Festival Internacional de Cinema de MACAÉ / RJ
- MIRAGEM – X Festival de Cinema de Miracema / TO
- 23º ANIMA MUNDI Festival Internacional de Animação do Brasil – RJ / SP (V2)
- CURTA TAQUARY – 8º Festival Internacional de Taquaritinga do Norte / PE
- International BOAT OF CULTURE Festival – Lodz / POLÔNIA
- 6º Festival Curta COREMAS – Coremas / PB
- Festival Internacional de Cine de León – Guanajuato / MÉXICO
- XI Festival Latino-Americano de Cinema de Canoa Quebrada / CE
- XI Festival Audiovisual de Campina Grande - Comunicurtas / PB
- 14º MUMIA – Mostra Udigrudi Mundial de Animação – B. Horizonte / MG
- SHORT OF THE YEAR - AUTUMN edition – Madrid / ESPANHA
- II Cine PARAISO – Festival de Cinema de Juripiranga / PB
- 6º Festival Iberoamericano de Cortometrajes ABC – Madrid / ESPANHA
- SILVER HORSE International Film Festival – Borlänge / SUÉCIA
- BALLSTON SPA International Short Film Festival – Nova York / EUA
- 17º SOPOT Film Festival / POLÔNIA
- ARKADIA Shortfest / ROMENIA
- IV Video Art and Experimental Video Showcase Intermediaciones 2017 / COLÔMBIA
- Festival Internacional del Cortometraje FIC / ARGENTINA
- Petit Pavé Festival de Cinema Independente de Curitiba / PR
- Reggio Film Festival / ITÁLIA
- Muestra de Cine Iberoamericano de Nicaragua / NICARAGUA
- Curtas em Flagrante Castelo Branco / PORTUGAL
- Trani Film Festival / ITÁLIA
- Mostra São Luiz de Filmes de Curta-Metragem Brasileiros - Fortaleza / CE
- Kalpanirjhar International Short Fiction Film Festival Kolkata / ÍNDIA
- 2º Festival de Cinema de Jaraguá do Sul / SC

um artista da fome

Brasil, Guarulhos - SP; 00:04:25



Direção: Moisés Pantolfi

Storyboards: Moisés Pantolfi

Animação: Moisés Pantolfi

Produção: Franklin Jones

Técnica: animação tradicional, destructive animation (Willian Kentridge) e stop motion

Trilha Sonora: Mariana Rodrigues (piano) e Ygor Ormenezi (guitarra)

Edição: André Okuma

Descrição: O artista da fome cria seu espetáculo necessário numa simbiose com quem o assiste, que valida e consome o mesmo, exige habilidades, virtuosismo no seu número circense da fome, e o artista assim compreende e obedece a seu público.

COVID-19 e outros problemas

a raiz de um

Brasil, 2021; Vitória de Santo Antão - PE; 00:06:16



Direção: Pedro Henrique Lima

Storyboards: Pedro Henrique Lima

Assistente de Direção: Felipe Berardo

Layouts e Concept Art: Ashley Rocha

Animação: Pedro Henrique Lima, Felipe Berardo, Camila Queiroz, Ashley Rocha e Daniela Araújo

Desenho de som e trilha sonora: Glito

Técnica: Digital 2D

Descrição: Tristeza, Monotonia, Depressão; A busca de alguém pelo coeficiente de seu próprio sentimento diante da profunda letargia causada pela rotina em que está inserido. Escola, laços, relações. Tudo se corrói. Deixando o mundo ainda mais confuso e angustiante dentro do seu processo de amadurecimento.

Festival de Estreia: MUnA

Categoria: Animação

Âmbito do Festival: Mostra acadêmica

chaosvid

Brasil, 2021; Juiz de Fora - MG; 00:02:00



Direção: Alessandro Driê

Concept Art: Alessandro Driê

Animação: Alessandro Driê

Storyboards: Alessandro Driê

Técnica: 3D

Descrição de Áudio: Patrícia Almeida e Jairo Jardim

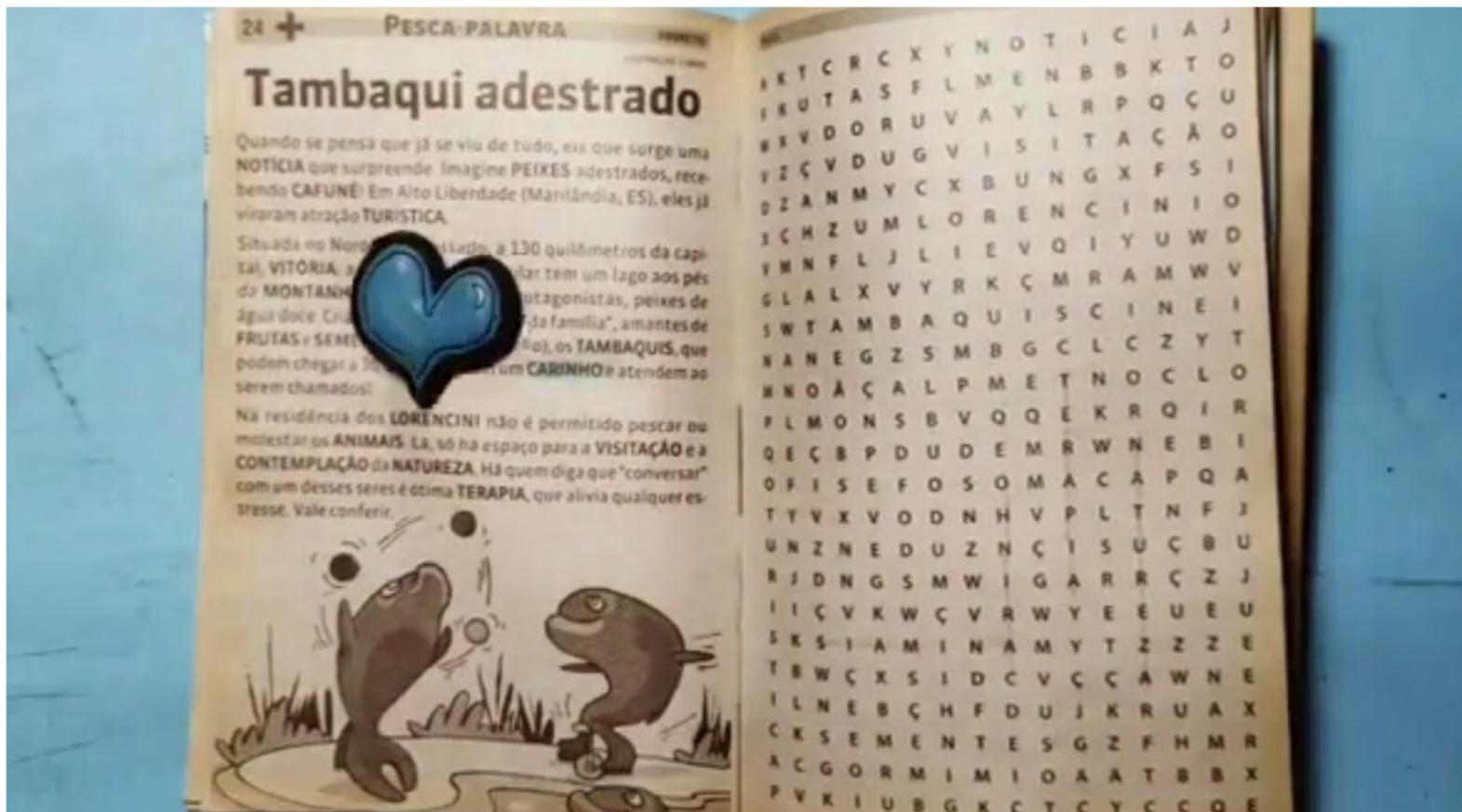
Descrição: Animação experimental e saúde / **Sinopse:** A ordem no planeta é ameaçada pelo caos proporcionado por um microorganismo. Curta realizado com os recursos da Lei Aldir Blanc, via Governo Federal / Ministério do Turismo / Secretaria Especial da Cultura; e Governo do Estado de Minas Gerais / Secretaria de Estado de Cultura e Turismo (SECULT). Há uma versão em audiodescrição. A que foi inscrita é uma versão original, sem audiodescrição

Festival de Estreia: Ainda em lançamento

Categoria: Experimental

de repente o tempo mudou...

Brasil, 2021; Rio de Janeiro - RJ; 00:00:22



Direção: Viviane Japiassú Viana

Animação: Viviane Japiassú Viana

Técnica: Stopmotion

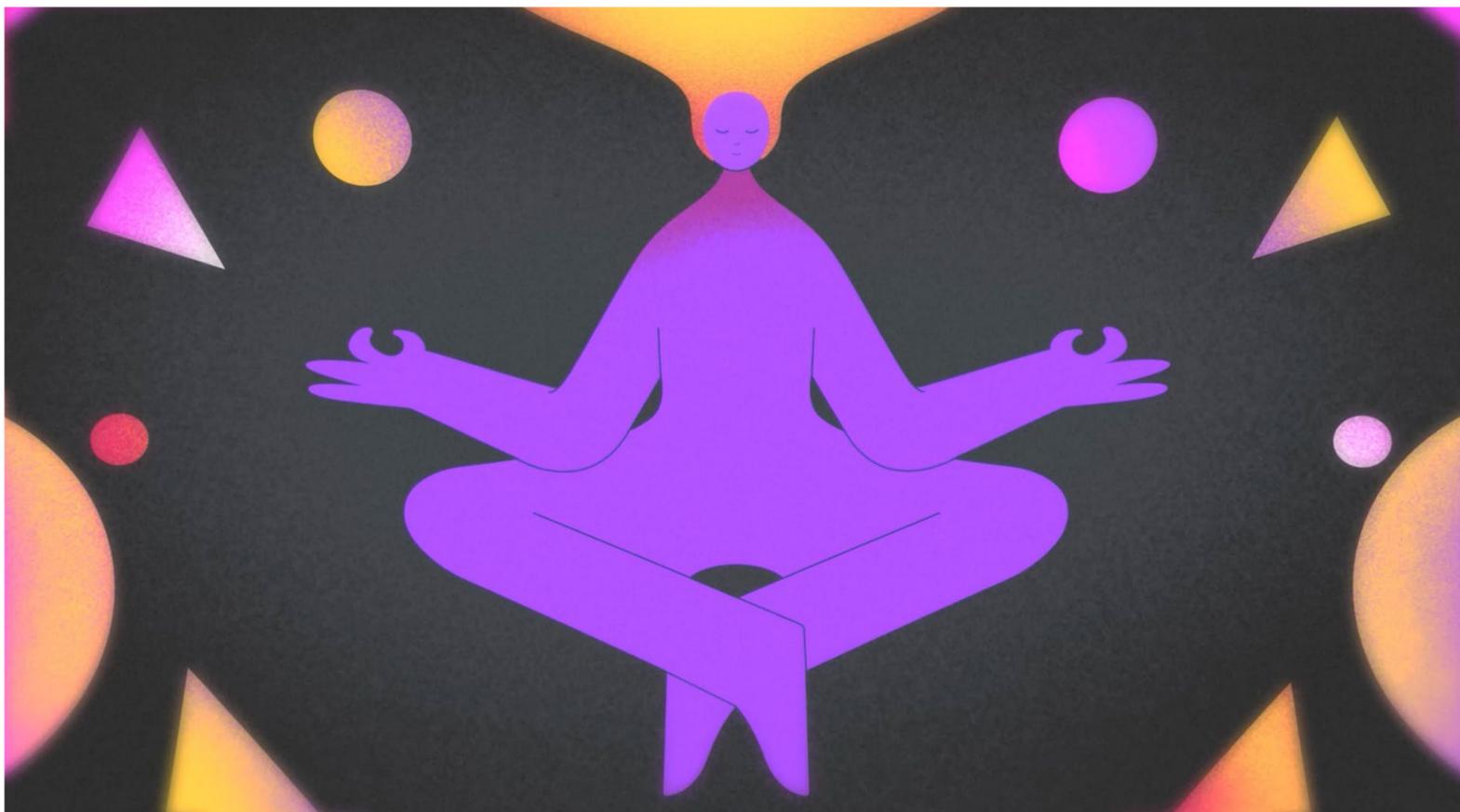
Storyboards e Layouts: Júlia Nascimento

Concept Art: Viviane Japiassú Viana

Descrição: PANDEMIA da Covid-19. Esta animação foi criada durante a oficina Stop-motion: animando com livros e publicações antigas, organizado pela NUBAS e ministrada por Camila Kater e Samuel.

mindfulness

Brasil, 2021; Curitiba - PR; 00:00:45



Direção: Bruno Azzani, Luiz Knopki, Karoline Marques e Gabriel Prado

Assistente de Direção: Gabriel Prado

Animação: Bruno Azzani, Luiz Knopki e Karoline Marques

Técnica: Digital 2d, Digital 3d, Mista

Storyboards: Gabriel Prado

Layouts e Concept Art: Bruno Azzani, Luiz Knopki e Karoline Marques

Descrição: O tema da nossa animação é o mindfulness e as intempéries com a mente em um mundo acelerado (saúde mental). Nossa proposta é explorar um pouco sobre esse microverso que carregamos todo dia estimulando alguma reflexão com o espectador sobre seus próprios atos e formação de nossa sociedade, aqui será um convite a auto análise e a profusão mental para o aqui e agora. Mindfulness, Ansiedade, Paz interior. Poema budista que fala sobre o tema enquanto animações relacionadas com as frases são mostradas. Exibida na Disciplina de animação do Bacharelado em Design, na categoria Motion Graphics.

precisamos respirar

Brasil, Atibaia - SP; 2020; 00:01:16



Direção: Samuel Mariani & Camila Kater

Técnica: Stop Motion

Animação: Samuel Mariani & Camila Kater

Produção: Jamile Coelho e Cintia Maria

Descrição: Filme manifesto feito diante a pandemia no Brasil, energizado diante da expectativa de sufocamento. A animação foi produzida pelos ministrantes da oficina de “Stop-Motion com livros e publicações antigas” durante atividade promovida pelo Núcleo Baiano de Cinema de Animação Stop-Motion. O material foi produzido inteiramente com câmera de celular.

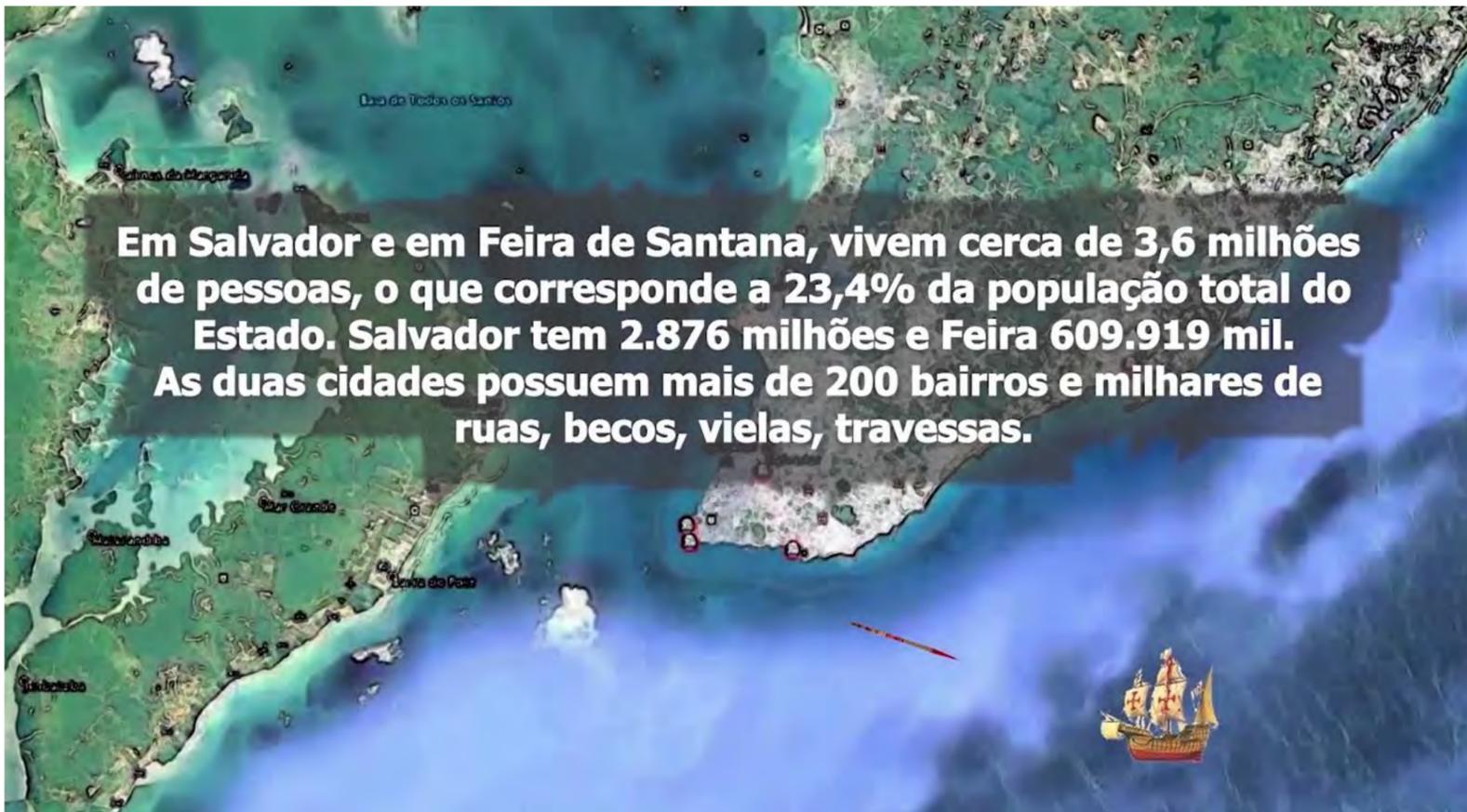
Festival de Estreia: Festival FORA BOLSONARO PRECISAMOS RESPIRAR

Âmbito do Festival: Festival não-competitivo de conteúdo produzido por artistas independentes pelo fim do governo Bolsonaro e sua perseguição política e ideológica.

DOCUMENTÁRIOS

Logradouros

Brasil, Salvador - BA; 2021; 00:06:24



Direção: Gean Almeida

Storyboards, Layouts e Concept Art: Gean Almeida

Animação: Gean Almeida

Outros integrantes: Dricca Silva, Deise Maria

Técnica: rotoscopia, animação digital 2d, colagem, motion design, video arte

Descrição: Nomes de Ruas e suas problematizações. Essa obra faz parte da transformação de informações coletadas na pesquisa visual, oral e histórica a cerca dos Logradouros da cidade de Salvador e Feira de Santana. Nessa pesquisa investigamos as problemáticas toponímias de ambas as cidade, uma reflexão sobre memória, homenagem e retaliação. O nome da rua que você mora te representa? Ou representa a comunidade a qual pertence? Com essas indagações a narrativa começa no período da invasão portuguesa ao Brasil no sex IV aos dias atuais. Utilizando de técnicas narrativas como rotoscopia, animação 2d, colagem, motion designer, animação experimental, o curta se desdobra com uma grande homenagem a grandes referências que lutaram e resistiram por um vida melhor e pela justiça social. Animação proveniente de uma pesquisa maior, que desdobrou em um documentário realizado nas duas cidades baianas; Feira de Santana e Salvador. A concepção do curta-metragem não prevê diálogos ou monólogos para os personagens, tão pouco narração. É um curta que privilegia as sensações, imagens e figuras distorcidas, atmosferas suscitadas no conto de F. Kafka. Como explicado anteriormente, a linearidade não é fator preponderante e as relações entre os elementos podem ou

não fazer sentido se pensadas em forma de lógica narrativa, pois as impressões do diretor sobre o texto não impõem necessariamente esse fator sobre si mesmo ou sobre a própria criação. Se pensarmos em composição musical, o roteiro está mais para composição em blocos (como a música de Stravinsky) de cenas do que um pensamento de tema e desenvolvimento (como Mozart e Beethoven, por exemplo) de trama. O curta tem livre inspiração no texto original, porém, sem qualquer intenção de fidelidade na representação do mesmo, seja de forma integral ou parcial, pois não se trata de uma adaptação. A intenção é fazer uma leitura de Kafka a luz dos dias de hoje, traçar através do livre pensamento paralelos entre as alegorias kafkianas e nossa condição humana contemporânea, se aproximando do conceito de “Teatro Essencial” cunhado pela atriz e autora Denise Stoklos que defende “que o ator será o autor de seu trabalho”, mesmo ao trabalhar um texto de Shakespeare, pois não será pensado como texto de época, com seus trajes e gestos específicos, nem tão pouco uma adaptação para os dias atuais, mas algo mais pessoal, como se o diretor estivesse a reescrever o conto à sua maneira incluindo sua própria visão dos elementos apresentados e nesse caso (diretor de animação – “Cinema Essencial”), reescrevendo com imagens.

Walter Tournier

Brasil, Belo Horizonte - MG; 2020; 00:11:00



Direção: Sávio Leite

Técnica: Stop motion

Animação: Clecius rodrigues / Walter Tournier

Descrição: Um retrato do maior cineasta da animação da América Latina.

Festival de Estreia: 22º Festival Internacional de Curtas metragens de Belo Horizonte 2020

Categoria: documentario animado

Outros festivais que participou: 19ª. Mostra do Filme Livre / RJ - 2020

2º Anima Ceará – Festival Nordestino de Animação, game e Web – 2020

14ª Baixada Animada – Mostra ibero Americano de cinema de animação / Rio de Janeiro - 2021

42º Festival Internacional del Nuevo Cine Latino-americanos de Havana / Cuba – 2021

Festival Digital Curta Campos do Jordão / SP – 2021

Finalista - Prêmio Le Blanc de Arte sequencial, Animação e Literatura Fantástica – 2021

4º Festival Internacional Stop Motion Our Fest – Argentina / 2021

heróis debaixo da água

Brasil, Joinville - SC; 2019; 00:04:07



Direção: José Francisco Peligrino Xavier (Chicolam)

Animação: Vitor Mulazani

Assistente de Direção: Fernando Marques, Marina Flores, Nicole Borges, Vanessa CS, Vitor Mulazani

Técnica: Animação 2D

Storyboards: Vitor Mulazani

Concept Art e Layouts: Design dos personagens adaptados: Vanessa CS

Outros integrantes da equipe: Roteiro original e personagens: Andressa, Camilly, Gabrielly, Kauã e Vitor

Vozes: Naninha – Andressa Calixto de Souza

Julinha – Camily Redondo Meira

Luizinha – Gabrielly Balancuri

Spike – Kauã Victor

Zangadinho – Vitor Warmeling

Narração: Marina Flores

Descrição: A animação conta a história de Julinha, um golfinho fêmea, Luizinha, um siri fêmea, Naninha, uma tartaruga, Zangadinho, um polvo e Spake, um mero. Eles se deparam com tanto lixo em seu habitat natural e resolvem agir em nome de um manguezal mais limpo. E suas atitudes não param por aí, resolvem dar um

recado aos seres humanos. Animação integrante do projeto de extensão Desenho Ambiental 2019 da Univille (Universidade da Região de Joinville). Resultado do trabalho das disciplinas de Projeto de Animação I e Animação 2D do 2º ano do curso de Design de Animação Digital, sob coordenação do Prof. Chicoram.

Festival de Estreia: Selecionado para o 14º Festival Baixada Animada (2020)

Prêmios que recebeu: A animação foi selecionada para participar da competição, porém não venceu o festival.

Categoria: Animação

Âmbito do Festival: Mostra Ibero-Americana de Cinema de Animação

liga da desordem

Brasil, Joinville - SC; 2020; 00:04:08



Direção: Gustavo e Maria Clara

Assistente de Direção: Verônica e Eloisa

Animação: Gustavo Teixeira, Maria Clara Jacon, Verônica Cristine Scholz, Eloisa Jolo

Técnica: Digital 2D

Descrição: Temática ambiental. Heróis preservando o meio ambiente. Animação produzida através de uma parceria com escolas públicas e privadas, utilizando o briefing dos personagens criado por estudantes.

Storyboards: Gustavo Teixeira e Maria Clara Jacon

Concept Art: Verônica Scholz e Eloisa Jolo

Layouts: Gustavo Teixeira, Maria Clara Jacon, Eloisa Jolo, Verônica Cristine Scholz

nós

Brasil, 2021; Rio de Janeiro - RJ; 00:01:00



Direção: David Francisco dos Santos

Animação: David Francisco dos Santos

Técnica: Digital 2D e cut out

Storyboards e Layouts: David Francisco dos Santos

Concept Art: David Francisco dos Santos

Roteiro: David Francisco dos Santos

Produção Musical: Thiago Dias

Descrição: Direitos Humanos. O curta animado “Nós”, de forma simbólica, trata sobre as amarras que estruturam a sociedade como ela é. A narrativa busca evocar questões sociais discriminatórias ao ponto de vista de um corpo estranho à sociedade (contemporânea) retratada.

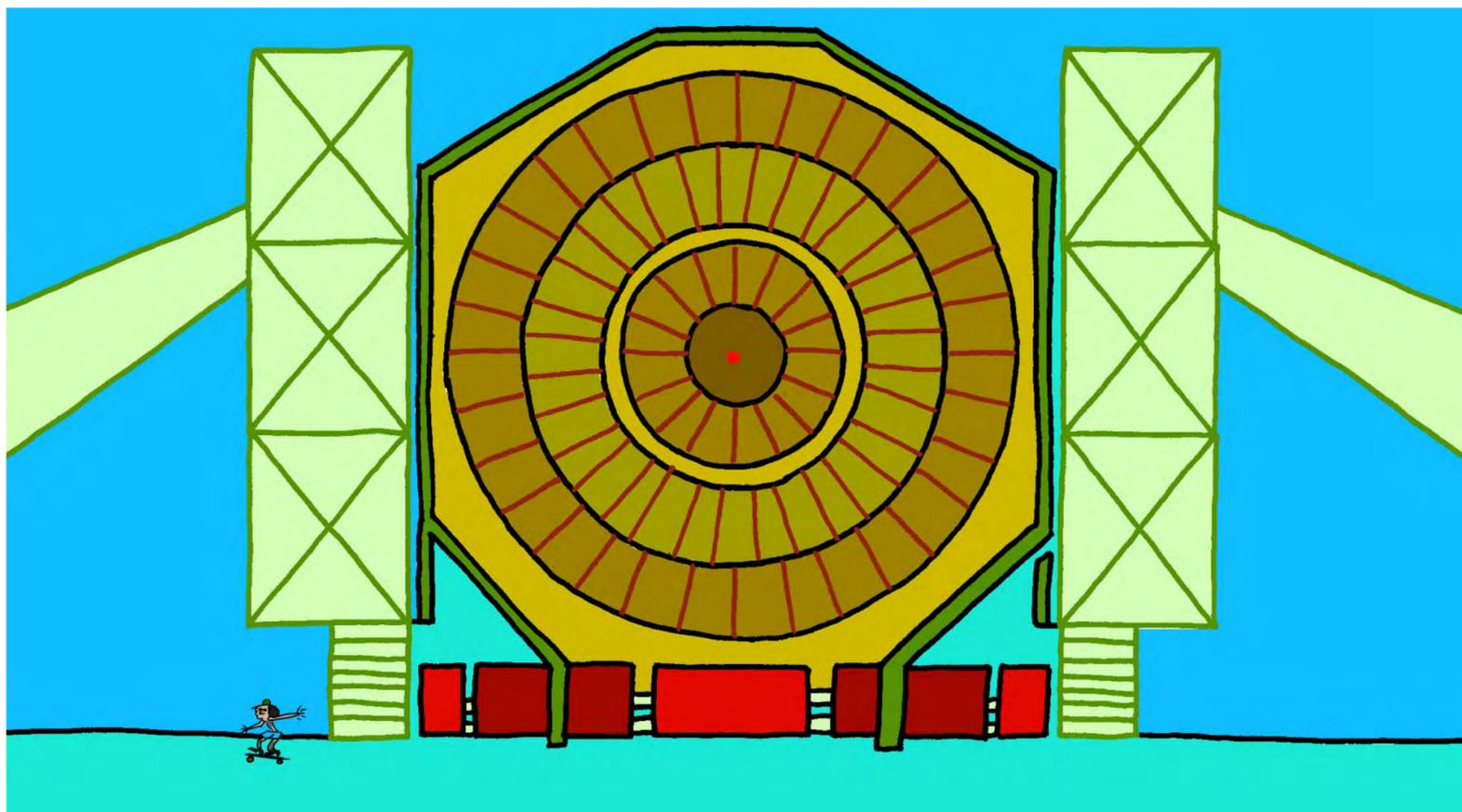
Festival de Estreia: 1ª Mostra Som Quadro a Quadro (2021)

Prêmios que recebeu: 2º Lugar no concurso Cine Mão da Il Curta + Caruaru (2021). Juri Popular 3º FESTCiMM - Festival de Cinema no Meio do Mundo (2021), Nominee Educational Award Zeitimpuls shortfilm's Festival

Outros festivais que participou: FestCurtas BH/ MÚmia Festival/ ELAS

quarks & léptons

Brasil, 2019; Campinas - SP; 00:09:00



Direção: Mauricio Squarisi

Animação: Mauricio Squarisi

Técnica: Animação tradicional

Storyboards: Mauricio Squarisi

Produção executiva: Wilson Lazaretti

Montagem: Eliana Ribeiro

Edição e Making Of: Eliana Ribeiro

Gravação de Diálogos: Théo Carvalho

Patrocínio: Fapesp

Assistente de Animação: Beth Russo

Trilha Sonora: Eduardo Virgílio

Coordenação do Projeto de Divulgação Científica: Marcelo Guzzo

Coordenação do Projeto Temático da Fapesp: Orlando Luis Goulart Peres

Elenco: Mari – Brunella Squarisi
Duda – Cátia Massotti
Pedro – Marcelo Guzzo

Rock “Quarks & Léptons” voz: Carol Val Pasqualini

Rock “Quarks & Léptons” letra: Eduardo Virgílio

Descrição: A personagem central do filme é Mari, filha dos professores Pedro e Duda, que faz uma aposta com o pai, em troca de conseguir ingressos para o show da sua banda favorita. A partir deste desafio, a protagonista e o público aprendem lições sobre modelo atômico e partículas elementares, do campo da Física, de

modo bastante descontraído. O filme é parte do projeto AnimaFísica de divulgação científica, uma parceria entre o Instituto de Física “Gleb Wataghin” da Universidade Estadual de Campinas (IFGW-Unicamp) e o Núcleo de Cinema de Animação de Campinas. Estreia em 25 de outubro de 2019, no Auditório do Instituto de Física da UNICAMP.

Outros festivais que participou: Circuito Penedo de Cinema – 23 a 29 de novembro de 2020 – Penedo (AL) – Mostra de Cinema Infantil
MUMIA 18 – 2 a 9 de dezembro de 2020 – Belo Horizonte (MG) – Mostra Nacional – Sensoriais & Gags

gatobô the space cat você consegue achar?

Brasil, 2020; Joinville - SC; 00:02:55



Direção: Nicole Lia Rêgo da Silva

Storyboards: Nicole Lia Rêgo da Silva

Animação: Nicole Lia Rêgo da Silva

Layouts e Concept Art: Nicole Lia Rêgo da Silva

Técnica: Digital 2D

Descrição: Encontrar os símbolos dos ODSs 14 e 15 da ONU. Animação feita totalmente por Nicole Lia Rêgo da Silva. Este é o resultado de um trabalho proposto pelo Professor Jose Francisco Peligrino Xavier, no curso de Design de Animação Digital na Universidade UNIVILLE.

one night at mount hat - episode 2: phenomenon

Brasil, 2021; Curitiba - PR; 00:05:00



Direção: Jeniffer Siebeneichler

Storyboards: Jeniffer Siebeneichler

Animação: Jeniffer Siebeneichler

Outros integrantes: Emili Dubiella, Silvinha Pontes F. e Alexander Carneiro A., Bruno Orsolon

Técnica: 2d frame a frame digital

Layout e Concept Art: Jeniffer Siebeneichler

Música: Johnny C. Siebeneichler

Descrição: Mistério. As personagens se perdem na floresta e se deparam com fenômenos extraterrestres. O Episódio 1 foi apresentado no ExperimentAnima 2020.

Festival de Estreia: ExperimentAnima 2021

Categoria: Entretenimento

Âmbito do Festival: Divulgação

the trip

Brasil, Joinville - SC; 2020; 00:00:22



Direção: Heloisa da Rosa Schroeder e Lucca Schöpf

Storyboards: Heloisa da Rosa Schroeder e Lucca Schöpf

Animação: Heloisa da Rosa Schroeder e Lucca Schöpf

Concept Art e Layouts: Heloisa da Rosa Schroeder e Lucca Schöpf

Técnica: Digital 2D

Descrição: Releitura de meme - um gato se depara com o vídeo de uma humana falando sobre o quanto ama gatos. Animação desenvolvida durante a disciplina de animação do curso de Design da UTFPR

tripp

Brasil, Florianópolis - SC; 2021; 00:02:30



Direção: Maria Petrassi

Storyboards: Maria Petrassi

Animação: Maria Petrassi

Concept Art e Layouts: Maria Petrassi

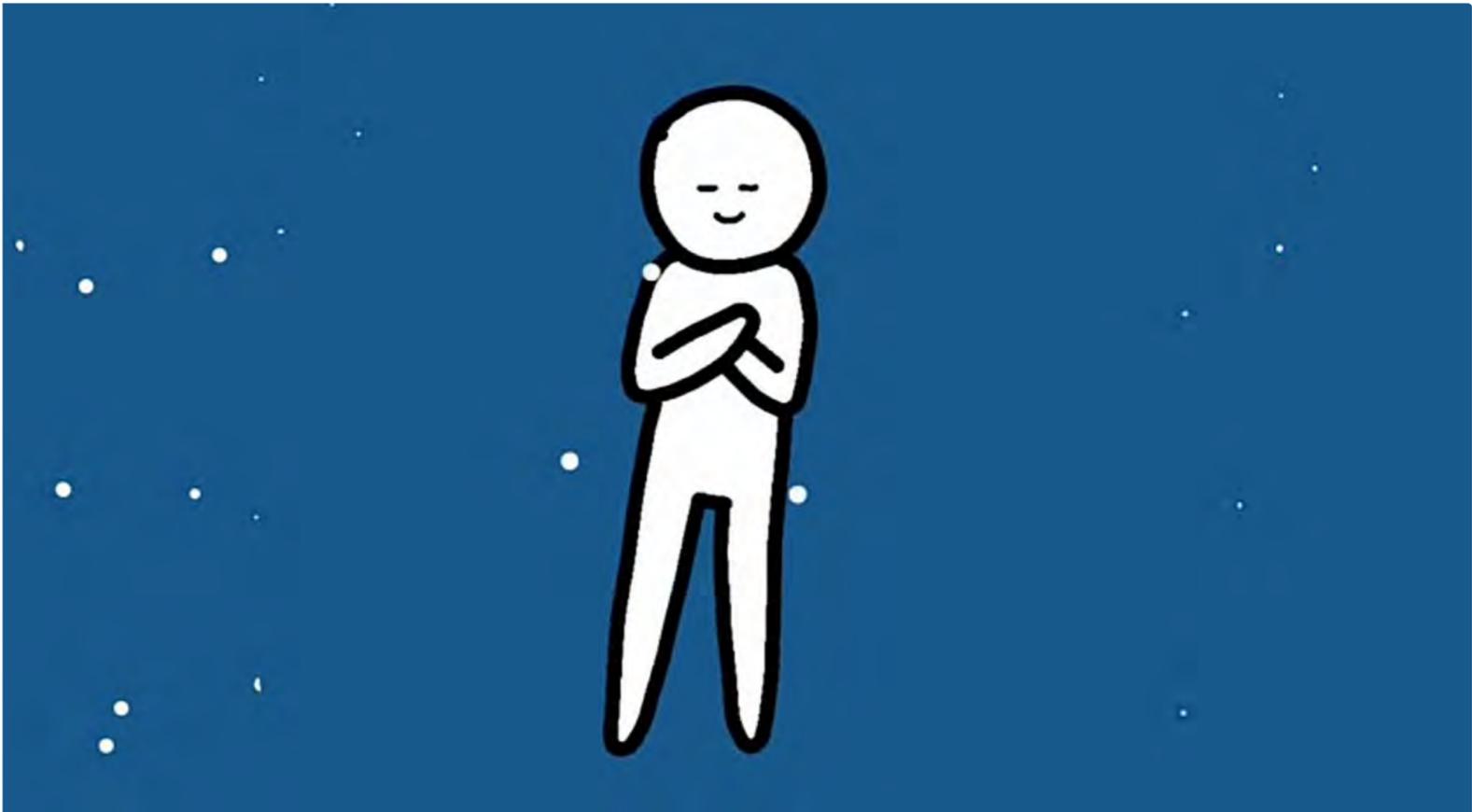
Técnica: 2D frame a frame (tradicional)

Música: Alice Firmo

Descrição: Um peixe bípede viaja em busca de um sentido, sempre seguindo em frente. Produzido independentemente por mim, para aula de Projeto 2D do curso de Animação - UFSC.

a1's journey

Brasil, 2021; Curitiba - PR; 00:01:36



Direção: Yasmin Tedeschi Pineze Pereira

Layout e Concept Art: Yasmin Tedeschi Pineze Pereira

Animação: Yasmin Tedeschi Pineze Pereira

Storyboards: Yasmin Tedeschi Pineze Pereira

Técnica: 2d frame a frame

Descrição: Uma jornada pela vida do ponto de vista de A1, trata sobre sentimentos conflitantes, derrota, superação, aceitação. Pode ser interpretada de diversas formas de acordo com a bagagem de quem está assistindo.

asfixia social

Brasil, 2020; São Paulo - SP; 00:01:22

Direção: William Alexander e Isabela Mezini

Storyboards e Layouts: Júlia Nascimento

Animação: Anna Mika, Guilherme Bastos, Isabelle Mezini, Luiza Lima, Nicolli Yukari, William Alexander e Yasmin Maranesi

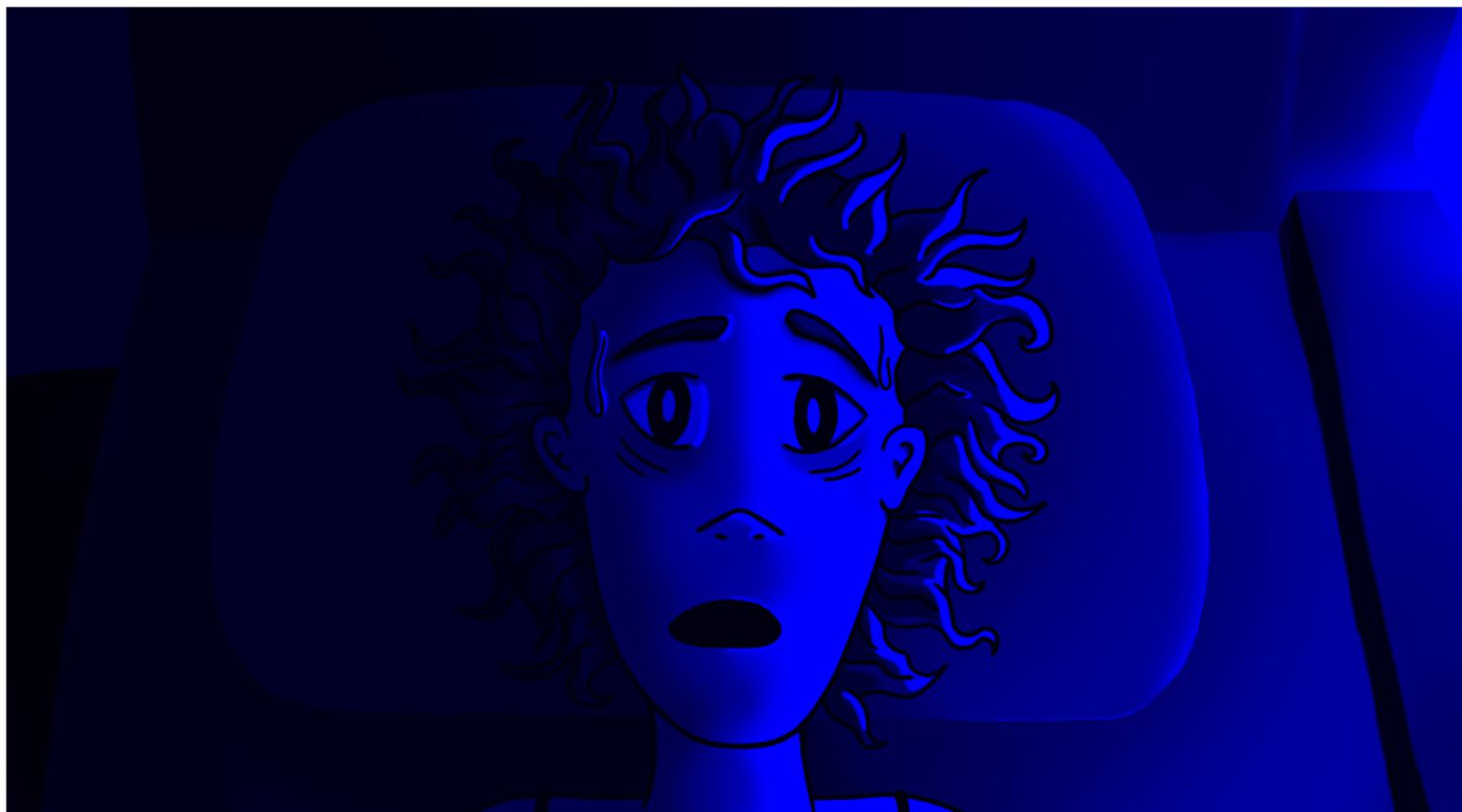
Concept Art: Anna Mika, Guilherme Bastos, Isabelle Mezini, Luiza Lima, Nicolli Yukari, William Alexander e Yasmin Maranesi

Técnica: Tradicional 2D

Descrição: Crise de Ansiedade, Chris no período de quarentena vivendo sozinho com seus problemas de ansiedade. Tema escolhido devido a pandemia e uma das doenças mentais mais frequente na atualidade. Foi feita totalmente do modo tradicional 2D.

é tudo culpa minha

Brasil, Rio de Janeiro - RJ; 2021; 00:01:00



Direção: Mila Milanesa

Animação: Mila Milanesa

Técnica: 2D Digital

Storyboards e Layouts: Mila Milanesa

Concept Art: Mila Milanesa

Descrição: A rotina diária de assistir em HD o mundo entrando em colapso por todo tipo de mídia possível e a impotência de não poder fazer nada para impedir. O filme se inspira em questões abordadas por Freud em “Mal-estar na civilização”, analisadas sob o contexto pandêmico de 2021. Esse curta foi matéria pra TV PUC Rio, disponível aqui: https://www.youtube.com/watch?v=_nPVIr9E9Jo

Festival de Estreia: Festival do Minuto

Âmbito do festival: Internacional

Categoria: Animação

Outros festivais que participou: Troféu Minuto / Melhor vídeo de animação de abril de 2021

eve

Brasil, São Paulo - SP; 2021; 00:01:46



Direção: Gustavo Alves da Silva

Animação: Gustavo Alves e Lucas Santos

Assistente de Direção: Lucas Santos

Técnica: Completamente 2D feito no Harmony Toon Boom.

Storyboards: Gustavo Alves e Lucas Santos

Concept Art e Layouts: Gustavo Alves

Outros integrantes da equipe: Gustavo Alves, Lucas Santos e Rodrigo Flores

Descrição: Animação experimental, onde busco em um teaser refletir emoções em uma arte inspirada no movimento simbolista. Uma animação feita de alunos para alunos. Também com intenção de ser lo-fi. Recebeu Nota 10.

Festival de Estreia: Festival do Minuto

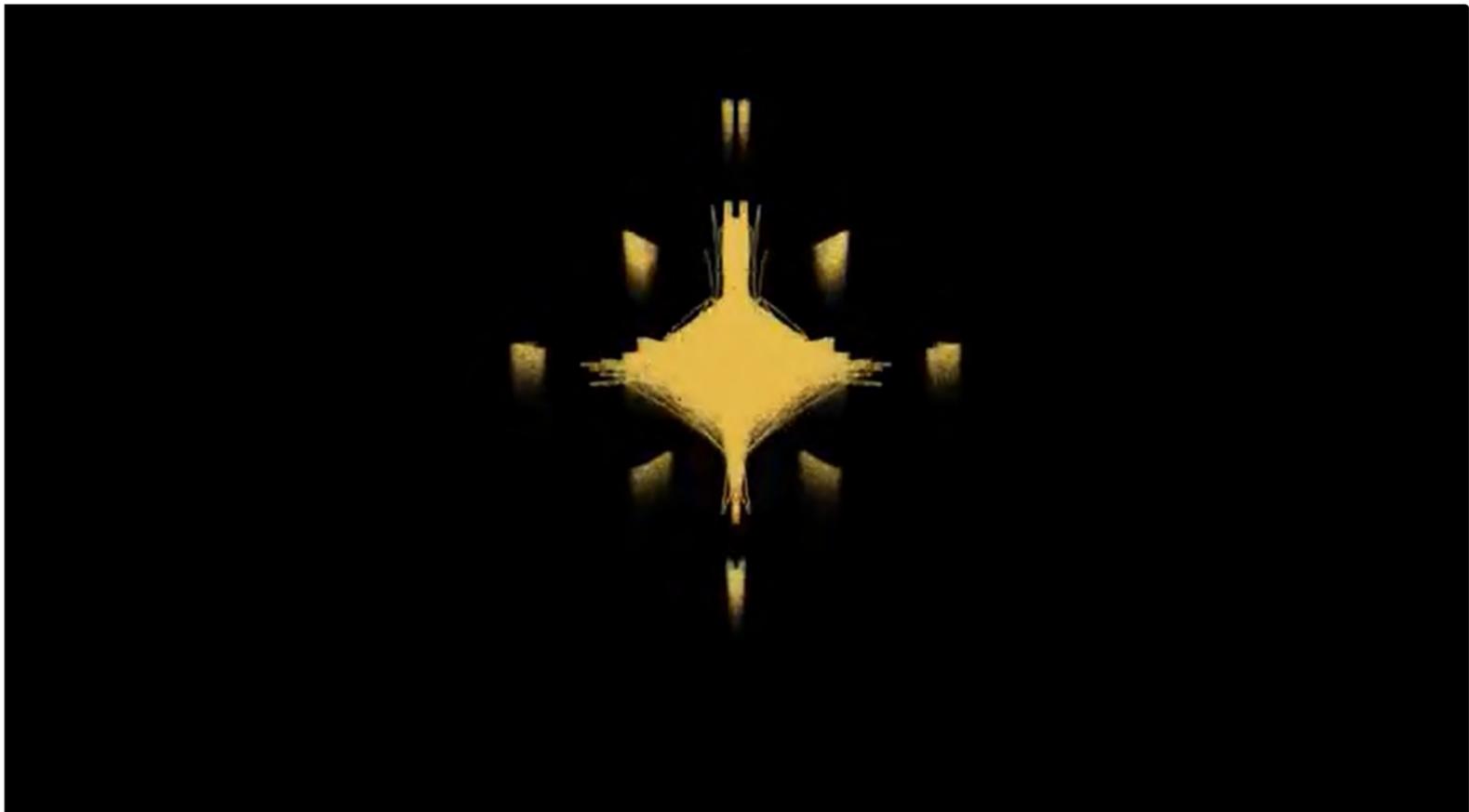
Âmbito do festival: Internacional

Categoria: Animação

Outros festivais que participou: Troféu Minuto / Melhor vídeo de animação de abril de 2021

the star

Brasil, Balneário Camboriú - SC; 2021; 00:01:19



Direção: Vitória Imai Amorim

Storyboard: Vitória Imai Amorim

Animação: Vitória Imai Amorim

Concept Art e Layouts: Vitória Imai Amorim

Técnica: Tradicional 2D

Descrição: Solidão. O curta tem por volta de um min de animação e mostra uma estrela (que representa a constelação do cão menor) que caiu na terra. Queria agradecer ao artista Gotama que disponibilizou no Free Music Archive a música The Polar star que compõe a trilha sonora da animação.

um bolinho para Quim

Brasil, Ribeirão Preto - SP; 2021; 00:07:24



Direção: João Pedro Felipe Silva

Storyboards: João Pedro Felipe Silva

Animação: João Pedro Felipe Silva

Concept Art: João Pedro Felipe Silva

Técnica: Animação tradicional e digital
2D

Trilha Sonora: Eduardo Virgilio

Descrição: Tradições culturais brasileiras e Infância. O curta fala sobre um jovem universitário, após ter um encontro inesperado em sua rotina, relembra as suas memórias da infância, revisitando os cenários ligados às temáticas culturais e aos ritmos do samba, sertanejo e forró, que o fazem compartilhar seus sentimentos ocasionados pelas representações simbólicas das tradições culturais brasileiras vividas por ele e pela sua família.

exp_02

Brasil, Brasília - DF; 2021; 00:00:09



Direção: Victória Correa

Técnica: Tradicional 2D

Animação: Victória Correa

Descrição: Animação straight ahead feita com giz pastel oleoso sobre papel sulfite A5, fotografada com celular. Animação feita com o propósito de estudo de movimento não planejado e teste com material. Com o total de 60 desenhos.

I love cats

Brasil, Curitiba - PR; 2019; 00:01:25



I
LOVE

CATS



Direção: Rachel Hoppe e Raquel Sales
Animação: Rachel Hoppe e Raquel Sales

Storyboards: Rachel Hoppe e Raquel Sales

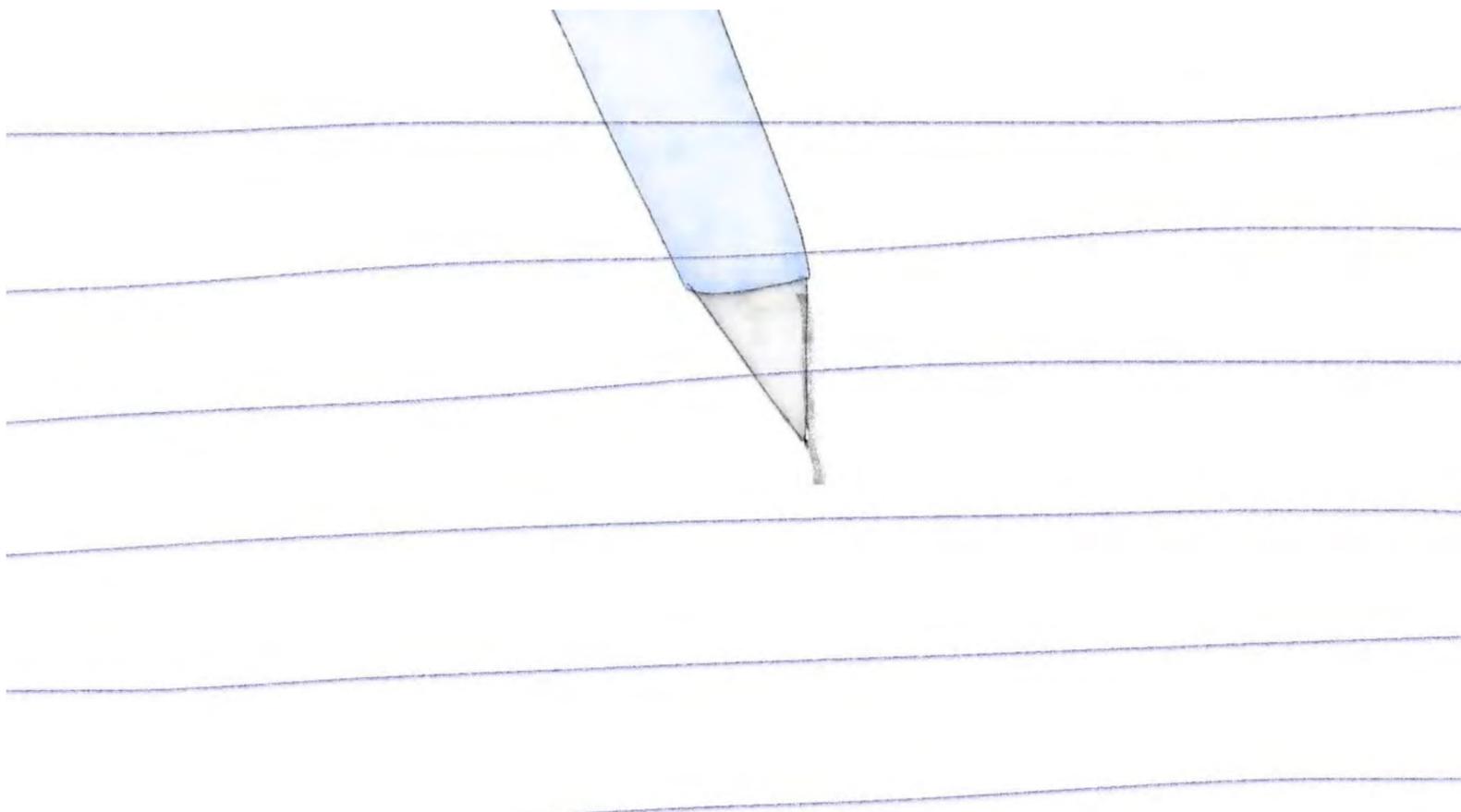
Técnica: Tradicional 2D

Concept Art e Layouts: Rachel Hoppe e Raquel Sales

Descrição: Releitura de meme - um gato se depara com o vídeo de uma humana falando sobre o quanto ama gatos. Animação desenvolvida durante a disciplina de animação do curso de Design da UTFPR

rabisco

Brasil, São Bernardo do Campo - SP; 2021; 00:00:18



Direção: Tamires Anjos

Técnica: Digital 2D

Animação: Tamires Anjos

Música: Gabriel Freitas

Descrição: Animação experimental. Uma animação sobre um risco no papel.

TRABALHO

de escolas e disciplinas

cabrummmmm

Brasil, 2019; Contagem - MG; 00:01:29



Direção: Sheila Rodrigues, Thais Telles

Técnica: Stopmotion

Assistente de Direção: Thais Telles

Storyboards: Thais Telles

Animação: Sheila Rodrigues, Evely Vitória, Joaquim Rocha, Alexandre Augusto, Breno Gomes, Ryan Pierry

Descrição: Menina tenta ir para escola num dia quente de verão, mas uma nuvem sapeca lhe prega peças. A roteirista, Thais Telles, tem perda auditiva e mesmo assim, produziu esta animação super engraçada.

Festival de Estreia: Fest Curtas BH

Categoria: Livre

camélias por shiki

Brasil, 2019; Curitiba - PR; 00:01:41



Direção: Pedro Vilo

Técnica: Motion Graphics

Animação: Pedro Vilo

Descrição: Haikai interpretado em animação.

chapeuzinho vermelho

Brasil, 2019; Contagem - MG; 00:02:16



Direção: Sheila Rodrigues, Júlia Nascimento

Técnica: Stopmotion

Assistente de Direção: Thais Telles

Storyboards: Júlia Nascimento

Animação: Sheila Rodrigues, Nicollas Martins, Breno Rocha, Bruna Gabriele, Gabriel Kennedy

Descrição: Chapeuzinho leva doces para a vovó, no caminho descobre que a floresta foi invadida por aliens.

Festival de Estreia: Anima Mundi

Categoria: Livre

Outros festivais que participou: FestCurtas BH/ MÚmia Festival/ ELAS

dia de chuva

Brasil, 2019; Contagem - MG; 00:03:56



Direção: Sheila Rodrigues e Alexandre Augusto

Storyboards e Layout: Alexandre Augusto

Animação: Sheila Rodrigues, Isabelly Faria, Victor Dias, Gustavo Oliveira, Gabriela Oliveira, Lúcio Antônio, Arthur Gabriel

Vozes: Kelvin Santana /Richard Emanuel

Técnica: Stop Motion

Descrição: Galinha d'angola cansada da seca inventa uma máquina de chuva. A animação foi produzida por estudantes do 1 ao 5 anos da E.Municipal Newton Amaral Franco em Contagem/MG. A produção foi realizadas por crianças de escola pública utilizando vários celulares, papel, cola e muita fita crepe.

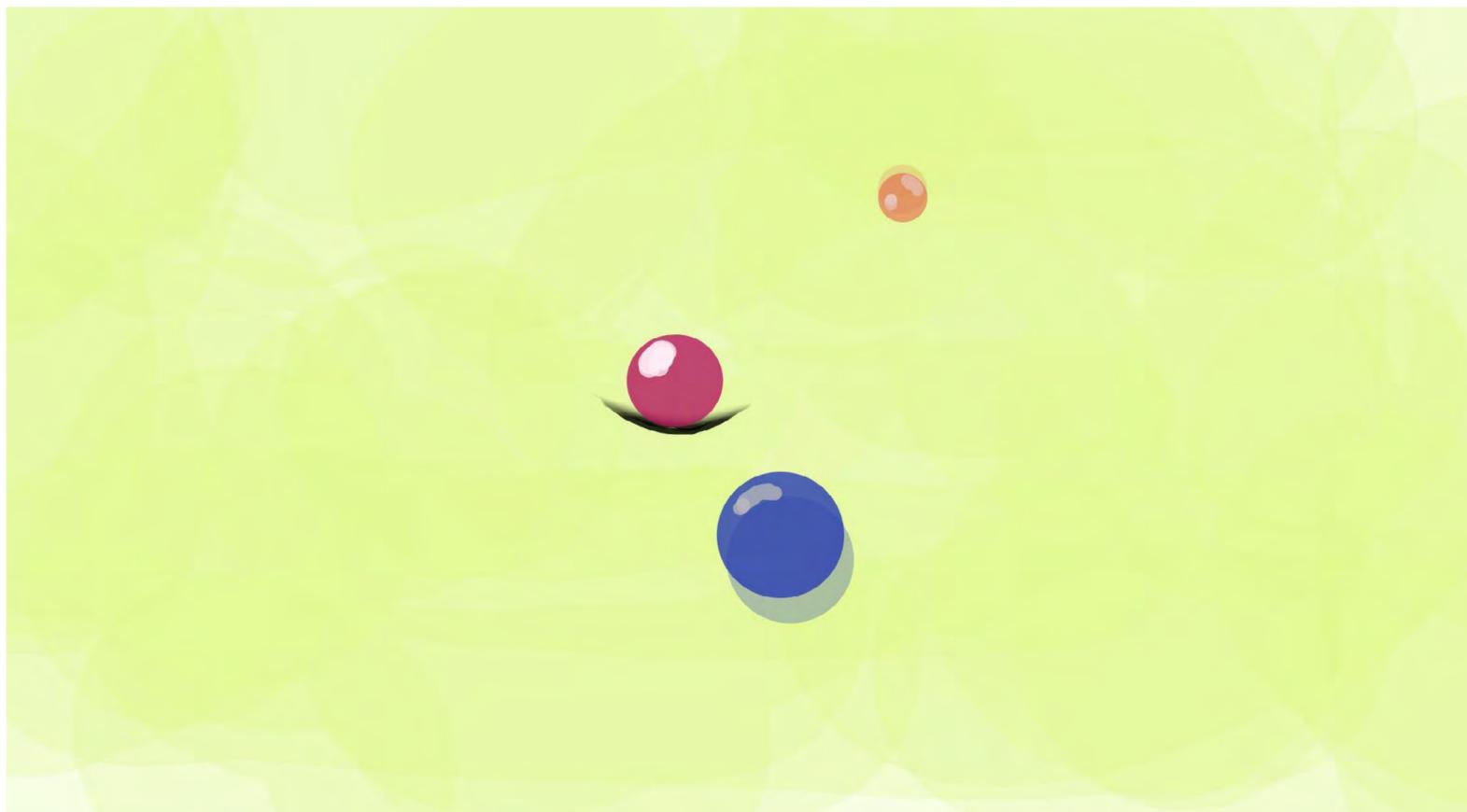
Festival de Estreia: Anima Mundi 2019/ Fest Curtas BH 2019/Múmia Festival

Categoria: Animação Infantil

Outros festivais que participou: Anima Mundi/ Múmia Festiva/ Fest Curtas BH/ ELAS/ Mostra Pierrou Lunar

ditados populares

Brasil, 2021; Carlos Chagas - MG; 00:01:27



Direção: Ana Julia Olivier Rocha

Animação: Ana Julia Olivier Rocha

Storyboards: Ana Julia Olivier Rocha

Concept Art: Ana Julia Olivier Rocha

Música: Juliana Soares

Voz: Daniel Libano Ponzio

Técnica: 2D digital e Stop Motion

Descrição: Utilizando da estética infantil quis criar uma animação para crianças. Fui inspirada no trabalho da Rose Selavy. É um trabalho que possui 3 curtas animações inspiradas na forma de desenhar das crianças. Utilizo 3 ditados populares para separar cada animação, dando alguma espécie de sentido à elas. As leituras das frases foram feitas por uma criança de na média dos 4 anos. Os desenhos infantis que aparecem no início e no final foram feitos por mim quando criança. E na foto aparece eu e minha prima. Essa animação foi feita para a conclusão da matéria optativa de Cinema Experimental e Undergroud ministrada pelo professor Luis Severo no curso de Cinema e Audiovisual da Unespar - FAP. Por isso, a estreia do filme foi em uma amostra feita entre os alunos da matéria de maneira remota.

flautistas de contagem

Brasil, 2019; Contagem - MG; 00:04:10



Direção: Sheila Rodrigues

Técnica: Pixelation

Assistente de Direção: Andresa Amaral, Sidneia Silva

Storyboards e Layout: Alunos do 4 ano da Professora Viena Margareth

Animação: Alunos do 4 ano da Professora Viena Margareth

Descrição: Meio Ambiente. Contagem é invadida por um batalhão de lixo. Os Flautistas salvam a cidade.

Festival de Estreia: Fest Curtas BH

Categoria: Livre

Ginjo e Jongo - amigos apesar de tudo

Brasil, Joinville - SC; 2021; 00:05:58



Direção: Carolina Orige

Storyboards e Layouts: Carolina Orige

Animação: Carolina Orige

Concept Art: Carolina Orige

Técnica: Stop Motion e animação 2D

Descrição: Ginjo, um faminto caracol, ao ver sua reserva de comida acabar, não vê problema de pegar emprestado de seu amigo Jongo, só que as coisas não acontecem bem como imaginado.

jardim encantado

Brasil, 2019; Contagem - MG; 00:04:00



Direção: Sheila Rodrigues e Keven Jonathan

Assistente de Direção: Keven Jonathan

Animação: Sheila Rodrigues/ Keven Jonathan/ Andresa Amaral

Técnica: Stopmotion

Storyboards: Keven Jonathan

Descrição: Criança hostilizada pela família encontra refúgio em um jardim encantado.

planeta desconhecido

Brasil, 2019; Contagem - MG; 00:02:14



Direção: Sheila Rodrigues e Ryan Pierre

Assistente de Direção: Ryan Pierre

Animação: Sheila Rodrigues, Ryan Pierre, Alexandre Augusto, Gustavo Oliveira

Técnica: Stop Motion

Storyboards e Layout: Ryan Pierre

Outros integrantes da equipe: Andreza Amaral

Descrição: Menino que sonha em ir para lua constrói sua própria nave, mas algo dá errado e ele vai parar um planeta desconhecido. Produção realizada por estudantes do 1 ao 5 ano do fundamental I.

Festival de Estreia: Fest Curtas BH

Categoria: Livre/Animação

8.

tccs
aprovados

27/08 - 16h

apresentação de tccs

Com Vitória Imai Amorim e João Pedro Felipe Silva
Moderador(a): Elisangela Lobo Schirigatti

link da transmissão

<https://youtu.be/iPt2zW6jW3k>

Vitória Imai Amorim



mini bio

Artista Visual, licenciada em Bacharelado de Artes Visuais na UDESC

TCC: O caos dentro de Mim

[@imai.amorim](#)

<https://www.youtube.com/channel/UC44LntnoaoJi3qc6n1cCqRQ>

João Pedro Felipe Silva



mini bio

É desenhista, animador e artista visual licenciado pela UNICAMP, que pesquisa e atua na área das artes visuais e do cinema de animação, desenvolvendo trabalhos com traços autorais e digitais. Participou de oficinas de extensão e de animações conjuntas como os curtas “Quando tudo isso passou” e “E naquele dia. Como tra-

[@estudioanimajao](#)

balho de conclusão de curso realizou a animação “Um bolinho para Quim”. Trabalhou como assistente de animação junto com o NCAC. Atualmente, colabora nas atividades da LESMA.

TCC: Tradição, arte e universidade: um olhar para a brasilidade através do cinema de animação

o caos dentro de mim: processo de construção de curta animado experimental

VITÓRIA IMAI AMORIM

ORIENTADORA: PROFA. FRANCIELE FAVERO

Trabalho de conclusão de curso – UDESC, 2021

O trabalho de conclusão do curso de Bacharelado em Artes Visuais intitulado “O caos dentro de mim”, apresentado em março de 2021, partiu da elaboração de um curta metragem de animação quadro-a-quadro de caráter experimental, abordando a relação entre caos, oceano e animação. O curta foi baseado em um episódio ocorrido durante a minha infância, quando, em um dia de ressaca, ao passear na praia com meu pai, acabei sendo engolida por uma onda. Durante o acontecimento, experimentei pela primeira vez o que chamo de “turbilhão”, uma situação que também está presente nos meus processos artísticos de criação e que motivou minha investigação acerca da noção de caos. Devido a experiência de ser engolida durante a resseca e o meu fascínio pelo mar, nesta pesquisa, a noção de caos está conectada ao oceano. A forma como compreendo o caos vai além das acepções negativas com o qual ele é frequentemente associado. De fato, a fim de compreender melhor a noção de caos, estudei o trabalho de outros artistas que de alguma forma lidam com o caos em seus processos, como Francis Alÿs, artista visual belga radicado no México que traz em suas obras a relação entre ordem e desordem, e o compositor e artista John Cage,

que pesquisa o acaso e o vazio em suas proposições experimentais, partindo do campo da música. Outra contribuição importante para meu percurso foi o contato com o termo Mono no Aware, como descrito pela pesquisadora Christine Greiner, que expande a percepção de beleza, incluindo nesta a melancolia, a dor e o caos. Com base nesse termo, é possível entender que uma tragédia pode ter a mesma beleza de uma flor. A partir dessas referências, passo a ter um olhar expandido em relação ao caos, ampliando seus significados e é através da animação que consigo mostrar minha relação intrínseca com o tema e o oceano. Utilizando o software Krita para animar, o aplicativo de celular Youcut para edição e sem possuir um domínio técnico, abracei o campo experimental, resolvendo assim que animaria a meu modo. Com o intuito de acompanhar meu aprendizado na animação e na pesquisa acerca do caos, passei a anotar em um caderno, dúvidas, reflexões, soluções com as quais fui me deparando ao longo do processo. No final do percurso de pesquisa, isso resultou em três diários contendo notas. Nos diários, é possível perceber como meu processo de aprendizado foi sendo construído e de que maneira as conexões entre os temas e conceitos

foram sendo estabelecidas. Criar uma animação sem grande domínio técnico e em um momento de pandemia, sem acesso a laboratórios e equipamentos, foi desafiador. Havia constantemente momentos de erros e de acertos. Além disso, a solução de problemas com frequência se baseou no improviso, como na construção de um tripé usando uma escada e um cabo para obtenção de registros fotográficos no início do desenvolvimento da história e desenvolvimento dos personagens. Entretanto, isso permitiu um processo fluido e aberto, com soluções singulares motivadas pela escuta do meu processo. Neste sentido, o desenvolvimento do roteiro não partiu de uma narrativa linear escrita no papel, pois o meu processo envolvia ideias, conceitos e situações que fui elencando para a construção da minha proposta. Assim, propus um roteiro visual que lidasse melhor com o meu próprio método de criação, o qual denominei de “roteiro móvel”. Para construí-lo, parti de uma folha sulfite tamanho A4 e a dobrei, dividindo-a em oito retângulos. Em seguida, desenhei uma imagem da história em cada um deles, sem a criação de uma sequência linear. Em seguida, recortei essas imagens, que ficaram soltas. Isso permitiu que o roteiro fosse montado e remontado, em um processo de experimentação. A narrativa foi sendo criada à medida que relações eram estabelecidas entre as imagens ilustradas, que misturavam o episódio da ressaca da minha infância com elementos fictícios e oníricos. O cenário foi feito a partir de fotos tiradas da praia de Balneário Camboriú, local onde cresci. Usar a fotografia para a construção do cenário surgiu devido há necessidade de não se querer perder muito tempo para pensar em um cenário muito elaborado, mas que ainda assim trouxesse elementos relevantes para a narrativa e tivesse uma es-

tética visual interessante. Essa escolha representou tanto uma escolha de estética híbrida quanto permitiu que eu dedicasse mais tempo ao desenvolvimento e estudo da animação dos personagens. Realizei uma seleção das fotografias e as editei usando o software Photoshop para alcançar um efeito de desenho. Em seguida, trabalhei sobre as camadas misturando as imagens editadas com as fotografias originais, resultando em uma estética de colagem que ficou muito interessante. A história final criada a partir do roteiro móvel conta com duas personagens: a Menina e a Baleia. Como mencionado anteriormente, as personagens foram os elementos da animação que passaram por mais estudos e alterações ao longo de suas construções, não só para determinar suas características físicas, mas também para entender suas formas e movimentos. Das duas personagens, a menina foi a mais complexa e aquela que exigiu um maior tempo de trabalho por se tratar de uma figura humana em movimento. Entretanto, o maior desafio do TCC foi lidar com o tempo, estudar a temporalidade da animação e a modulação de movimentos. Sempre tive uma relação singular com o tempo, logo eu que sou filha de relojoeiro. A animação sempre ficava com um ritmo acelerado, não importando quantos desenhos eram inseridos na linha do tempo, até que percebi que eu estava animando conforme o “turbilhão”, ou seja, de acordo com o meu ritmo interno, e, se eu quisesse resolver meu problema com o tempo, eu precisaria antes de tudo acalmar esse turbilhão. Foi nessa etapa do processo que compreendi que o que liga o caos e a animação é o tempo. O TCC foi um mergulho no funcionamento do meu processo de criação e no aprendizado do universo da animação. Meu nível técnico não é mais o mesmo de quan-

do eu finalizei a pesquisa, já que segui trabalhando a partir dessa experiência, aprimorando meu traço e meus fundamentos em animação. Mas é interessante perceber como, a partir dos desafios postos, as soluções encontradas na época fazem com que a animação “O caos dentro de mim” adquira características singulares, resultantes do meu processo de experimentação. Além dis-

so, proposições como a criação de um roteiro de maneira aberta e móvel e os atravessamentos entre distintas técnicas e hibridações entre áreas do conhecimento permitiram a criação de uma metodologia única e de um percurso e resultado singulares.

Palavras-Chave: animação experimental, artes visuais, processo de criação.

tradição, arte e universidade: um olhar para a brasilidade através do cinema de animação

JOÃO PEDRO FELIPE SILVA

**ORIENTADORES: PROF. WILSON ANTONIO LAZARETTI,
PROFA. DRA. SELMA MACHADO SIMÃO**

Dissertação (Mestrado) - Pontifícia Universidade do Rio de Janeiro

Introdução: A partir do contato com diferentes experiências envolvendo a animação ao longo da vida através das salas de aula, oficinas artísticas e das várias mídias presentes no nosso cotidiano e levando em conta a importância da representação e valorização da cultura brasileira regional e nacional no cenário artístico, cinematográfico e acadêmico, o projeto experimental desenvolvido para conclusão do curso de Artes Visuais, teve como objetivo compreender o processo de criação e produção de um curta-metragem de animação dentro da graduação, a partir do compartilhamento entre diferentes áreas do conhecimento artístico, científico e sociocultural. **Metodologia:** Para isso, utilizou-se a poética pessoal desenvolvida ao longo da graduação, no que diz respeito a linguagem da animação realizada com traços autorais e ferramentas digitais, para dialogar com as memórias tradicionais brasileiras do artista, criando um elo entre o passado e o presente, teoria e prática, o imaginário e o real, à medida que também aproximava os conhecimentos produzidos pela comunidade científica com a sociedade, valorizando a animação

como linguagem informativa, poética, acadêmica e sociocultural. **Resultados e conclusões:** Além da parte teórica, o trabalho resultou no curta-metragem de animação “Um bolinho para Quim”, que mostra as memórias da infância de um jovem universitário, relacionadas as tradições culturais brasileiras vividas por ele e pela sua família. Por meio do curta e do trabalho, foi possível ampliar a reflexão acerca dos diferentes envolvidos assim como a compreensão maior sobre as fases de concepção, produção e pós-produção de uma obra de animação, compreendendo os prazos e modelos a serem seguidos ao ser realizada em meio a universidade. Além disso, o trabalho mostrou como as novas tecnologias e possibilidades artísticas podem ajudar a representar e preservar os diversos contextos socioculturais presentes no território nacional, diante das constantes mudanças e transformações ocorridas na sociedade brasileira.

Palavras-Chave: Animação (Cinematografia), Cultura popular – Brasil, Tradições.

.9

cadastros
realizados

cadastros

O cadastro é cumulativo e tem o objetivo de formatar uma Rede Nacional, identificando os professores e pesquisadores da área de Animação.

O cadastro completo está no site.

experimentanima.ct.utfpr.edu.br/rede-nacional/

cadastro nacional de trabalhos em animação

AIUB, Fernanda. **Ensino de animação 2D**. 2017. 43 p. Trabalho de Conclusão de Curso (Licenciatura - Artes Visuais), Universidade Estadual Paulista Julio de Mesquita Filho, Instituto de Artes, 2017.

Acesso: <http://hdl.handle.net/11449/156589>

AIUB, Fernanda. **Questões sobre Narrativa e Visualidade em Animação 2D**. 2017. 75 p. Trabalho de Conclusão de Curso (Bacharelado - Artes Visuais), Universidade Estadual Paulista Julio de Mesquita Filho, Instituto de Artes, 2017.

Acesso: <http://hdl.handle.net/11449/156588>

BARROSO, Roberta Filizola Custodio. **Política nacional de fomento ao audiovisual e o desenvolvimento do cinema de animação no Ceará**. 2019. 90 f. Monografia (Graduação em Direito) - Faculdade de Direito, Universidade Federal do Ceará, Fortaleza, 2019Fortaleza, 2019.

Acesso: <http://www.periodicos.ufc.br/passagens/article/view/60813>

CAPDEVILLE, Samantha Claret; ARARIPE, Thaynara Andressa Frota; PEREIRA, Marcio Ferreira Rodrigues; BARROSO, Roberta Filizola Custódio. **Política nacional de fomento ao audiovisual e o desenvolvimento do cinema de animação no Ceará**. Passagens, Fortaleza, v. 11, n. 2, 129-150, 2020.

Acesso: <http://www.periodicos.ufc.br/passagens/article/view/60813>

CÔGO, William Figueiredo. **Das páginas impressas para as telas: o processo de adaptação de livros ilustrados para cinema de animação**. Dissertação (Mes-

trado Mídias Criativas) – Escola de Comunicação, Universidade Federal do Rio de Janeiro. Rio de Janeiro, 2020.

Acesso: <https://www.dropbox.com/sh/m8ip4jazoq1y7b8/AADGSbQ00MVod4JIGXjtH-h-Qa?dl=0>

GORDEEFF, Eliane. **A representação do imaginarium diegético pela animação, no cinema live-action**. 2018, 426f. Tese (Doutoramento em Belas-Artes, especialidade Multimédia) - Faculdade de Belas-Artes da Universidade de Lisboa, Lisboa, 2018.

Acesso: <https://repositorio.ul.pt/handle/10451/36811?locale=en>

GUAZZELLI FILHO, Eloar. **Yavox, uma pioneira**. Artigo, 2021.

Acesso: <https://docs.google.com/presentation/d/1RYSFbwrAvnrijOnjlaQXcvzL-tamCZ61M/edit#slide=id.p4>

LEITE, E. C. P. ; GODINHO, M. R. B. **Animação teatral com a pequena infância: considerações acerca da expressão dramática na formação de professores**. In: ANPED SUL SEMINÁRIO DE PESQUISA EM EDUCAÇÃO DA REGIÃO SUL, IX., 2012, Caxias do Sul, RS: anais, p. 1 -11.

Acesso: <http://www.ucs.br/etc/conferencias/index.php/anpedsul/9anpedsul/paper/viewFile/1467/762>

NETTO, Mariana Passos. **QUINTAL: Bíblia de Animação para série infantil inspirada na obra de Manoel de Barros**. 2018. 139 fls. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação) – Design, Colegiado de Design, Escola de Belas Artes/UFBA, Salvador. 2018.

Acesso: <http://repositorio.ufba.br/ri/handle/ri/33627>

SAGATIO, Raphael Guaraná. **A evolução do motion graphics: da narrativa do cinema para a autonomia audiovisual**. DIÁLOGO COM A ECONOMIA CRIATIVA, Rio de Janeiro, v. 4, p. 156-176, 2019.

Acesso: <http://dialogo.espm.br/index.php/revistadcec-rj/article/view/211>

SAGATIO, Raphael Guaraná. **A evolução do motion graphics: da narrativa do cinema para a autonomia audiovisual**. 2018. 112 f. Dissertação (Mestrado em Comunicação) - Centro de Ciências Humanas, Letras e Artes, Universidade Federal da Paraíba, Paraíba, 2018.

Acesso: <https://repositorio.ufpb.br/jspui/handle/123456789/12240>

SANTOS, David Francisco Viana Mendonça dos. **Análise de design dos personagens em 'Irmão do Jorel'**. GRAPHICA: XIII International Conference on Graphics Design for Arts and Design, Rio de Janeiro: Colégio Pedro II, p. 336-347, set. 2019.

Acesso: http://www.graphica2019.org/assets/doc/Anais_Graphica_2019.pdf

SOVIERZOSKI, Thomaz Costa. **O Jogo de Choronzon**. 2013. Tecnologia em Design Gráfico, Universidade Tecnológica Federal do Paraná, Curitiba, Paraná, 2013.

Acesso: <https://www.youtube.com/watch?v=FYRKO5j1B60&t=58s>

TAVARES SOUZA, Fernanda de Jesus. **Morte/Trem Fantasma: a bordo Valêncio Xavier**. 2020. 69 f. Trabalho de Conclusão de Curso de Bacharelado em Cinema e Audiovisual pela Universidade Estadual do Paraná – Campus Curitiba II/ Faculdade de Artes do Paraná (FAP), Curitiba, 2020.

Acesso: <https://bit.ly/3gUNpww>

cadastro professores e pesquisadores em animação

Eliane M. Gordeeff

Professora, pesquisadora, articulista e lecturer - FBAUL-CIEBA/PT

Participa do projeto: Laboratório de Artes para Ciências e Mídias Educativas.

Leciona: Princípios de Animação, Roteiro e Storyboard, História da Animação, Direção de Arte, Direção de Animação, Projeto de Curta de Animação (TCC) - Escola de Design/UVA.

Fernanda Aiub

Pesquisadora - UNESP/USP

Participa do projeto: Zootropo - grupo de pesquisa em animação.

Marcus Tavares

Professor e pesquisador - ESPM Rio

Participa do projeto: Pesquisa sobre produção de série de animação.

Leciona: Roteiro, projeto. Design animação - ESPM Rio.

Pâmela Peregrino da Cruz

Professora e pesquisadora - UFSB

Participa do projeto: “Àwòrán: experiências na criação de imagens para filmes de animação com histórias de Òrìsàs”.

Leciona: Técnicas de Animação - Centro de Formação em Artes e Comunicação/ UFSB.

Simon Pedro Brethé

Professor - EBA-UFG

Participa do projeto: Levantamento filmográfico da animação brasileira entre os anos de 1900 a 2017.

Leciona: Roteiro Visual, Stop Motion - Departamento de Fotografia, Teatro e Cinema. EBA /UFG.

cadastro espaço networking

projeto de cinema luz, câmera & ação

por Sheila Rodrigues

Projeto que trabalha literatura, cinema e pesquisa audiovisual com estudantes do 1º ao 5º ano, já tendo produzido 12 curtas. Tem o objetivo de utilizar o cinema como ferramenta coadjuvante no processo de ensino e aprendizagem, na formação de pessoas críticas e conscientes de seus papéis na sociedade. Já participaram de 15 eventos/mostras de cinema nacionais e internacionais.

Links: <https://youtu.be/BrjhsqEpPEk>

https://youtu.be/3wEjwd_Xsu8

https://youtu.be/gK_2py0qoMU

cadastro autor/diretor na área de animação

Eliane Gordeeff

Animadora, professora, pesquisadora de animação (CIEBA/FBAUL/ Portugal), é membro da ASIFA e da Society for Animation Studies. Produziu, animou e dirigiu +16 curtas de animação, exibidos em vários festivais pelo mundo. Já publicou mais de 60 textos sobre animação. O livro *Aesthetic Interference* (2018) - sobre stop motion -, escreve sobre animação independente para o zippyframes.com, além de coordenar o academicosdaanimacao.blog.br, um índice de textos sobre animação publicados no Brasil.

Obra: ***Aesthetic Interferences, the stop motion technique in the animation narrative.***

Link para compra: <https://aestheticinterferences.com/>

Marcos Buccini

Marcos Buccini é doutor em Comunicação pela UFPE e bacharel em Design pela mesma instituição. Fez sua primeira animação em 2002: *A Árvore do Dinheiro* venceu o Anima Mundi Web daquele ano. Em 2005, fundou um Núcleo de Animação na Faculdade Aeso. Lá, realizou os curtas *A Morte do Rei de Barro* (2005) e *Na Corda Bamba* (2006), além de videoclipes, comerciais e vinhetas. Em 2008, já como professor do Núcleo de Design da UFPE, em Caruaru, criou o projeto de extensão *Animando Histórias* e o *Maquinário – Laboratório de Animação UFPE*, onde orienta trabalhos realizados pelos alunos. Os 10 filmes que produziu já lhe renderam mais de 50 prêmios nacionais e internacionais. Seu primeiro livro, *Trajetória do Cinema de Animação em Pernambuco*, é baseado na sua tese de doutorado, e foi patrocinado pelo Edital do Funcultura Audiovisual.

Obra: ***História do Cinema de Animação em Pernambuco***

.10

biblioteca
de posts

projeto animafísica

Responsável: Mauricio Squarisi

PROJETO DE DIVULGAÇÃO científica ligado ao Instituto de Física da Unicamp (Universidade Estadual de Campinas), com participação do Núcleo de Cinema de Animação de Campinas. O objetivo do projeto AnimaFísica é divulgar conceitos da Física de Partículas para o público geral não especializado, principalmente para jovens estudantes, através do uso de desenhos animados, estimulando estudantes, professores e interessados em novas descobertas. Já são dois curtas-metragens lançados, produções do cineasta e animador Maurício Squarisi.

time-lapse manual

Por Eliane M. Gordeeff

WORKSHOP que visa ensinar uma forma de se trabalhar com os programas de edição de imagem interferindo em seus processos automáticos, criando uma outra experiência de trabalho e estética. O time-lapse manual é exatamente o que descreve o termo: é um time-lapse “feito à mão”, pois não usa a captura automática da câmera, mas a escolha dos frames individualmente. E é sobre essas imagens que é aplicado o efeito digital, com o mesmo método: em cada frame, com valores de configuração diferentes, e não forma automatizada diretamente na sequência.

experimental, por quê?

Por Eliane M. Gordeeff

É UMA “EXPERIMENTAÇÃO” com paródias de afirmações conhecidas, mas dentro do espírito do ExperimentAnima 2021. Têm o objetivo de fazer as pessoas pensarem sobre o ato de “experimental”, e conseqüentemente, sobre experimentar em Animação. Uma vez que tudo ficou “mais fácil” com a informatização e a eletrificação dos meios de produção. Portanto, “pensemos e experimentemos”.

Link: <https://drive.google.com/file/d/1Az8-UY05IGwOWZLg6fPfhjssQ0LIV5Vj/view?usp=sharing>

livro sobre a estética e a narrativa do stop motion

Por Eliane M. Gordeeff

AESTHETIC INTERFERENCES: the stop motion technique in the animation narrative (E. Gordeeff, 2018) é um livro que analisa como a materialidade da técnica influi na informação visual complementando e auxiliando às suas narrativas, com o olhar sobre cinco curtas-metragens de animação: Vizinhos (1952, de Norman McLaren), De Janela pro Cinema (1999, de Quiá Rodrigues), O Velho e o Mar (1999, de Alexander Petrov), Adágio (2000, de Garri Bardin) e Ária (2001, de Piotr Sapegin). É baseado e atualiza a dissertação de mestrado da autora, realizada em 2011 na UFRJ.

acadêmicos da animação - a animação na academia

Por Eliane M. Gordeeff

ADA É O INDEX sobre textos brasileiros sobre Animação, “Acadêmicos da Animação” (Argento, Gordeeff, Schneider, 2011). Coordenado por Doutores e Pesquisadores em Animação, tem por objetivo facilitar a vida dos amantes dessa Arte, e que precisam de informação segura sobre o assunto. Nele, é possível procurar por assunto, técnica, tipo de documento, universidade, enfim, e está em constante alimentação.

Link: <http://www.academicosdanimacao.blog.br/>

o primeiro doc animado do brasil

Por Eliane M. Gordeeff

“A HISTÓRIA DA CALCINHA” (Gordeeff, 2001) é o curta-metragem considerado o primeiro documentário em animação do Brasil (Martins, 2009). Ele conta o desenvolvimento dessa peça de roupa ao longo do tempo, através de imagens artísticas e marcaram estilos de época. Trabalha a partir de imagens bitmaps estáticas e criando as partes que faltam para gerar a animação. O resultado é uma animação de recorte digital, quando ainda não existia este termo. Além de ter sido realizado inteiramente por uma animadora, ser sobre um tema bem feminino e feito há 20 anos atrás.

galeria de
animadores



Maria Eduarda Brito Bezerra Rodrigo

São Paulo - SP

mais informações

<https://experimentanima.ct.utfpr.edu.br/galeria-maria-rodrigues/>

mini bio

Formada em Cinema e Audiovisual na UFPE, graduada em Produção audiovisual 3D na Melies e iniciei pós-graduação em Gestão de Projetos na FIA. Trabalhei em empresas como Vetor Zero, Coala Filmes, Mono Animation, Eleven Dragons, Eldorado Studio, entre outros. Cursei quatro cursos na Academia Internacional de Cinema, em diversas oficinas nacionais e internacionais, além do Seminário de Gestão de Patrocínio no MAM. Também trabalhei quatro anos como assistente de prestação

de contas e inscrição de projetos culturais na Caixa Cultural, Natura Musical, Funcultura e recentemente no Proac Inciso II - Subsídio a Território e Espaços Culturais. Diretora e roteirista do curta-metragem "O Homem das Gavetas", técnica stop motion, aprovado no Funcultura-PE. Trabalhei também como consultora criativa para abertura de uma Web Série Além da Cura. Atualmente, estou em pré-produção do meu novo curta-metragem intitulado "Cecí", contemplado na Lei Aldir Blanc - Proac

obras realizadas

- Sem saída, 2018;
- O Homem das Gavetas, 2019;

mostras e festivais que participou

Nacionais:

- 10º Cinefantasy
- Cine PE
- Cine Tamoio
- Favera - Festival Audiovisual Vera Cruz
- Fest Curtas - Fundaj 2020
- Finalistas do Prêmio ABC 2020
- 1º Mostra audiovisual [EM] CURTAS
- FESTICINE - Curtas Pinhais - Prêmio de Melhor Animação

- MOSCA
- Cinefest Gato Preto
- FANTASNÓIA III
- ENTRETODOS
- ANIMA CEARA
- 6º FESTIVAL CURTA CAMPOS DO JORDÃO
- Fale de Cinema
- Mostra Udigrudi Mundial MUMIA
- Lanterna Mágica

- Cintero
- 3º Mostra de Cinema Contemporâneo do Nordeste

Internacionais:

- La Mirada Tabu
- Semi-Finalist Los Angeles CineFest
- Festival de Cine de La Habana (42 edición)
- Cine Lebu

onde encontrar a animadora

- <https://www.facebook.com/dudabezerra12>

- <http://www.dudarodriguesgp.com.br/>



Simon Pedro Brethé

Formiga - MG

mais informações

<https://experimentanima.ct.utfpr.edu.br/galeria-simon-brethe/>

mini bio

Formado em Belas Artes com ênfase em desenho e cinema de animação. Mestre em Artes na área de Arte Tecnologia da Imagem e Doutor em Artes pela Escola de Belas Artes da UFMG. É artista e ilustrador independente e atua como professor e coordenador do curso de Cinema de Animação e Artes Digitais – CAAD da Escola de Belas Artes

da UFMG. Coordena também o projeto de extensão Universidade das Crianças da UFMG. Como artista animador independente tem oito curtas metragens em animação com destaque para Sinfonia – 2007 e Bequadro I e II – 2004 e 2013 respectivamente, premiados em vários festivais pelo Brasil.

obras realizadas

- Sistema Digestório, 2014
- Sistema Circulatório, 2014
- Bequadro II, 2013
- Concerto, 2010
- Sinfonia, 2007

- Faltou Faca, 2004
- Bequadro, 2004
- No Meio do Caminho Tinha uma Pedra, 2003

mostras e festivais que participou

Faltou Faca (2004) – Segundo lugar em São Paulo – Júri popular- melhor animação; Anima Mundi. – 2005; e Terceiro lugar em Rio de Janeiro – Júri popular- melhor animação Anima Mundi, 2005

Bequadro (2004) – Prêmio de melhor vídeo de animação, Festival Internacional do Audiovisual de Atibaia – 2006; e Prêmio de melhor vídeo de animação, 9º Mostra de Cinema de Tiradentes.

Sinfonia (2007) – Prêmio do FORCINE para finalização de filme em película, FORCINE – Fórum Brasileiro de Ensino de Cinema e Audiovisual.

Sistema Digestório (2014) – Festival Animação – Poços de Caldas – 2014 – Prêmio Melhor Curta Minas.

onde encontrar o animador

- <https://www.instagram.com/seresdostubos/>

- <https://www.youtube.com/channel/UClo2Nml-KdDUe7Zd28lQCuQ>



Renata Pontes Claus

Rio de Janeiro - RJ

mais informações

<https://experimentanima.ct.utfpr.edu.br/galeria-renata-claus/>

mini bio

Renata Claus é graduada em Arquitetura e Urbanismo pela UFPE e atua na área do audiovisual como diretora, roteirista, diretora de arte, animadora stop motion, educadora e curadora, desde 2008. Estreou na direção com o curta-metragem “Exília”. Participou como animadora e assistente de arte de curtas como “Dia Estrelado”, “Guaxuma”,

“O Homem das Gavetas” e “A Menina que Mudou de Si”. Dirigiu e animou vinhetas institucionais para o Sesc (SP), Centro de Cultura Luiz Freire (PE), além de fazer assistência de arte em peças publicitárias para empresas como Itaú, Electrolux, Halls e Chevrolet. Integrou a equipe de curadores do Festival Animação nas edições de 2012, 2013 e 2014.

Ministrou oficinas de animação no Projeto Cine Sesi Cultural, Animalibras I e II, e Oi Kabum. Seu segundo curta, “Finitude”, realizado com a técnica de anima-

ção stop motion, teve a produção paralisada devido à pandemia do Covid-19 e aguarda momento seguro para retomada da captação.

obras realizadas

Roteiro, Direção, Direção de Arte e Animação em Curtas-metragens:

- “Exília” (2015);
- “Bem Perto do Mar” (Em Finalização);
- “Finitude” (Em produção);

Animação em Curtas-metragens:

- “Dia Estrelado” (2011) dirigido por Nara Normande;
- “O Homem das Gavetas” (2019) dirigido por Duda Rodrigues;
- “A menina que mudou de si” (Em Finalização) dirigido por Nathalia Forte;

Assistência de Arte e de Animação Curtas-metragens:

- “Dia Estrelado” (2011) dirigido por Nara Normande;
- “Guaxuma” (2018) dirigido por Nara Normande;

Codireção e Animação em Vinhetas Institucionais:

- “Tecnologias da Natureza” (2018) em coprodução com a UsinAnimada para o SESC-SP;
- “Vinheta para o III Festival Internacional de Animação de Pernambuco - ANIMAGE” (2011);

Animação e Assistência de Arte em Vinhetas Institucionais:

- “Cordel da Regulamentação da Comunicação” (2012) realizado pelo Centro de Cultura Luiz Freire;
- “Brasil sem Dengue” (2016) realizado pela Colab;

Assistência de Arte e de Animação em Vinhetas Institucionais:

- “Respira e Vai” (2016) para Halls Invigoration & Twitter Brasil;
- “Electrolux Lavadora Ecologic” realizado pela Produtora Piloto (2013)
- “Itaú - Do que é feito um ano?” realizada pelo Estúdio MOL (2012)

Educadora em Oficinas de Animação Stop Motion:

- CineSesi Cultural (2009 a 2016);
- Animalibras I (2011) e Animalibras II (2014);
- Oi Kabum (2014);

mostras e festivais que participou

EXÍLIA CARREIRA EM FESTIVAIS

- 2015 VI CachoeiraDoc – Festival de Documentários de Cachoeira – Mostra Competitiva Nacional de Curtas Cachoeira – BA;

- 2015 17ª edição do Festival Kinoarte de Cinema – Mostra Competitiva Nacional de Curtas Londrina – PR;

- 2015 V Cinecipó – Festival de Cinema Socioambiental – Mostra Competitiva Nacional de Curtas Belo Horizonte – MG Melhor filme pelo Juri Popular;

- 2015 13thLuxsuz Film Festival – International Short Film Competition Krško – Eslovênia;

- 2015 10ª MOSCA – Mostra Audiovisual de Cambuquira – Mostra Competitiva Nacional de Curtas Cambuquira – MG;

- 2015 Mostra Direitos Humanos da 25ª edição do Festival Internacional de Curtas do Rio de Janeiro – CurtaCinema2015 Rio de Janeiro – RJ;

- 2015 17º FestCine Festival de Curtas de Pernambuco – Mostra Competitiva Pernambucana de Curtas Recife – PE 2º Melhor Curta Documentário pelo Juri Oficial e Melhor Filme para Reflexão pelo Juri ABD-PE;

- 2016 5º Mostra Canavial de Cinema Condado, Goiana, Tracunhaém, Carpina, Nazaré da Mata, Aliança, Tibauba, São Vicente Ferrer – PE;

- 2016 Mostra Socioambiental de Filmes Cabo de Santo Agostinho – PE;

- 2016 1ª Mostra Conexão Nordeste de Audiovisual 7 Estados do Nordeste

- 23/06/2016 Ozark Shorts Lamar – Missouri;

- 2016 The Quarantine Film Festival 2016 Varna – Bulgaria;

- 2016 FINCAR – Festival Internacional de Cinema de Realizadoras Recife – PE;

- 2016 Mostra Diversidades Semana do Audiovisual Vila Flores Porto Alegre – RS ;

- 2016 26º Festival de Inverno de Garanhuns – Cinema na Estrada Garanhuns, Saloá, Canhotinho, Jupi – PE ;

- 2016 9º Festival de Cinema de Triunfo – Mostra competitiva de Curta-Metragem Pernambucano Triunfo – PE Melhor Curta Pernambucano pelo Juri Oficial e Melhor Filme para Reflexão pelo Juri FEPEC;

- 2016 XIV Matsalu Nature Film Festival Lihula, Haapsalu, Tallinn – Estônia;

- 2016 X Istanbul International Architecture and Urban Films Festival Istanbul – Turquia 2º Melhor Curta Documentário pelo Juri Oficial;

- 2016 XIX ÍCARO Festival Internacional de Cine Cidade da Guatemala – Guatemala;

- 2017 Ecozine Festival Internacional de Cine y Medio Ambiente de Zaragoza – Mostra Competitiva de Curtas Documentais Zaragoza – Espanha Special Mention for the Jury;

2017 The Davis Feminist Film Festival Davis – CA – EUA;

2017 III MARÉ – Mostra Ambiental do Recife Recife – PE;

2018 II Semana Arte Mulher Recife – PE;

2018 Green Film Festival (mostra competitiva) – Fórum Mundial da Água Melhor Curta pelo Juri Oficial e Melhor Curta pelo Público

onde encontrar a animadora

- https://www.instagram.com/renata_claus

- <https://www.facebook.com/renata.claus.1>

- <https://vimeo.com/user33691519>



Raissa Laban Silva Gomes de Oliveira

Brasília - DF

mais informações

<https://experimentanima.ct.utfpr.edu.br/galeria-raissa-laban/>

mini bio

Sou bacharel em Desenho Industrial com ênfase em Comunicação Visual pela PUC-Rio, onde comecei a trabalhar no Núcleo de Arte Digital e Animação, o NADA. Lá pude criar storyboards, arte e animar para o Planetário do Rio e para

o Museu Nacional. Passei pelos departamentos de arte da Globo, Globosat, Futura bem como por produtoras como a SuperUber e Blackbirds. Sou freelancer de motion graphics, vj e apaixonada por teatro de animação.

obras realizadas

- A cor da Margem
- Museu da Língua Portuguesa
- SSA Mapping
- Requiém

mostras e festivais que participou

“Tailor” participou internacionalmente de diversos festivais e ganhou 13 prêmios (2017/18). “Amores Livres” recebeu outro no ProMax LatinAmerica (2015)

onde encontrar a animadora

- <https://www.instagram.com/raissalaban/>
- <https://vimeo.com/raaiss>
- <https://raissalaban.myportfolio.com/>



Thomaz Costa Sovierzoski

Curitiba - PR

mais informações

<https://experimentanima.ct.utfpr.edu.br/galeria-thomaz-costa-sovierzoski/>

mini bio

Apaixonado por desenho animado desde criança, na faculdade descobri a possibilidade de trabalhar na área e embarquei imediatamente. Já coloquei um pézinho no 3D, no stopmotion, mas a minha paixão mesmo são os desenhos 2D e é com isso que trabalho desde 2013. Trabalhei na Cabong e na Dogzila de Curitiba, mas sempre prestando serviço para outros estúdios do

Brasil e alguns estúdios internacionais também, fazendo clipes de musica infantil (playkids), séries para crianças (as microaventuras de tito e muda, o show da luna, conta comigo), adolescentes (os under undergrounds) e também séries para adultos (rick and morty e super drags)

obras realizadas

- As microaventuras de tito e muda, 2017
- Conta Comigo, 2018

- Super Drags, 2018
- Os Under Undergrounds, 2019

onde encontrar o animador

- <https://www.facebook.com/thomaz.costa.sovierzoski>
- <https://www.youtube.com/c/ThomazCostaAnimation>



David Francisco Viana Mendonça dos Santos

Arraial do Cabo - RJ

mais informações

<https://experimentanima.ct.utfpr.edu.br/david-dos-santos/>

mini bio

David dos Santos (@Hakiarte), é um artista de 25 anos. Ele veio do interior do Rio de Janeiro para estudar Artes na Universidade Federal do Rio de Janeiro. Embora “Sobre pessoas que sentem muito” seja uma série de ilustração, na graduação esbarrou na arte da animação e não soltou mais. Produziu seu primeiro curta animado autoral

“Nós” (2021) e também participou na produção de outros seis como cenarista, designer de personagem e animador 2D. A vida ainda o puxa para o mundo da animação. Ele tem pesquisa sobre “análise de design dos personagens em Irmão do Jorel” e, atualmente, sobre “composição de layout para filmes de animação 2D”

obras realizadas

- Realizador de “Nós” (2021);
- Assistente da diretora de animação em “Jurassica Palco” (2021) e “Enterrada Fatal” (2021)
- Cenarista de “Menino Incrível” (2021);

- Cenarista e animador em “Filé Miau” (2019);
- Character design e animador em “Iniciação” (2018);
- Assistente de direção e animador em “Revoluções” (2018).

mostras e festivais que participou

- 2º Lugar no concurso Cine Mão da Il Curta + Caruaru (2021)
- Juri Popular 3º FESTCiMM - Festival de Cinema no Meio do Mundo (2021)
- Nominee Educational Award Zeitimpuls shortfilm’s Festival
- Il Curta + Caruaru (2021); Mostra Som Quadro a Quadro (2021);

- 4ª Mostra Ousmane Sembene de Cinema(2021);
- MOSTRA - Cultura na Periferia. Como Vamos? (2021);
- 13º MacacuCine (2021);
- Curta Canedinho - Festival de Cinema Infanto Juvenil de Senador Canedo (2021);

- 3º FESTCiMM - Festival de Cinema no Meio do Mundo (2021);

- 16º Festival Anim!Arte! (2021);
- 4º Zeitimpuls shortfilm's festival (2021);

- 7º Lift-off Global Network Film Festival (2021);

- 2º ANIMATIBA (2021);

- Festival Nacional de Cinema Universitário Tainha Dourada (2021).

onde encontrar o animador

- <https://www.instagram.com/p/CMNtsxID3zv/>

- https://www.instagram.com/p/CJW1k_zj_Qp/



Eliane M. Gordeeff

Mogi das Cruzes - SP

mais informações

<https://experimentanima.ct.utfpr.edu.br/eliane-gordeeff/>

mini bio

Animadora, professora, pesquisadora de animação (colaboradora do CIEBA/FBAUL/ Portugal), é membro da ASIFA e da Society for Animation Studies. Produziu, animou e dirigiu +16 curtas de animação, exibidos em festivais como Cinanima e Mostra (Portugal), Nuevo Latinoamericano de Havana (Cuba), Anima Mundi (Brasil), Sicaf (Coreia do Sul), Anima (Argentina), Encounters (Reino Unido), NewFestival (EUA). Diretora e animadora do considerado primeiro doc animado brasileiro (Martins, 2009), A história da Calcinha (2001), foi

produtora de um dos curtas relacionados no livro, Animação Brasileira - 100 Filmes essenciais (2018), que foi candidato ao Grande Prêmio do Cinema Brasileiro, em 2006, Os Três Porquinhos (Cláudio Roberto, 2006). Como escritora de animação, publicou mais de 60 textos, e o livro Aesthetic interference (2018) com base em sua dissertação de mestrado (UFRJ, 2011). Ela também coordena um "índice" de textos acadêmicos editados e publicados no Brasil: academicosdaanimacao.blog.br.

obras realizadas

2000 - Fiat Lux (com Cláudio Roberto)
2001 - A História Da Calcinha
2001 - Sillis (de Clementino Jr.)
2002 - Problemas De Viagem (Gordeeff & Cláudio Roberto)
2003 - O 3º Tomate (de Cláudio Roberto)
2003 - Relacionamentos
2004 - Lar Doce Lar (com Cláudio Roberto)
O Artilheiro (com Clementino Jr. & Cláudio Roberto)
2005 - A Rosa

2006 - Os Três Porquinhos (de Cláudio Roberto)
2006 - No Museu (com Cláudio Roberto)
2007 - Como Acabar Com A Pobreza (7kptais)
2009 - Aula De Yoga N. 34 (com Cláudio Roberto)
2013 - Miudinho (de Cláudio Roberto)
2014 - Vida
2018 - Metamorfose (de Cláudio Roberto)
2018 - Mãe

mostras e festivais que participou

- Vida (Curta de Animação), 2014.
Premiação: Melhor Animação do Festival de Arouca/Portugal 2018.

- Aula de Yoga N.34 (Curta de Animação), 2009.
Premiação: Melhor Vídeo de Animação do Festival de Teresina 2009.

- 7KPTAIS (Curta de Animação), 2007, 11:20 min.
Premiação: Melhor Stopmotion do Festival de Animação de Teresópolis 2008.

- Os Três Porquinhos (Curta de Animação), 2006, 4:00 min.
Premiação: 28º Festival Internacional del Nuevo Cine Latinoamericano - Havana / Cuba - 2006 - Prémio Tercer Coral de Animación
Indicação ao Grande Prêmio do Cinema Brasileiro 2006

onde encontrar a animadora

<https://www.instagram.com/quadro.vermelho/>

<https://vimeo.com/quadrovermelho>

<https://www.facebook.com/quadrovermelho>



Eloar Guazzelli Filho

Vacaria - RS

mais informações

<https://experimentanima.ct.utfpr.edu.br/eloar-guazzelli/>

mini bio

Eloar Guazzelli Filho é Artista plástico, quadrinista e diretor de arte para animação. Bacharel em Desenho pela UFRGS e Mestre pela ECA-USP. Fez direção de arte para mais de 20 curtas metragens e o longa "Até que a Sbornia nos separe". Foi premiado em Mostras de Artes Gráficas e Festivais de cinema

no Brasil e no exterior. Realizou álbuns em quadrinhos para diferentes editoras e obteve primeiro e segundo lugar do Jabuti 2015 na Categoria Adaptação para os Quadrinhos. Prêmio Esso-SP de Cenografia Teatral em 2018 e professor no curso de Animação da FAAP-SP.

obras realizadas

WAP DESIGN-YAVOX, 2021

onde encontrar o animador

<https://www.instagram.com/eloarguazzelli/>



Maria Antônia Amaral Petrassi

Vacaria - RS

mais informações

<https://experimentanima.ct.utfpr.edu.br/maria-petrassi/>

mini bio

Me chamo Maria, tenho 20 anos e sou animadora e ilustradora baseada em Florianópolis SC. Estudo Animação na UFSC e brinco com animação desde

2019. Tenho alguns curtas autorais e outros que ajudei a produzir, e muitos projetos em mente. Prazer!

obras realizadas

- Tripp (2021)
- De Patinha em Patinha (2021)
- Duelo Bang Bang (2020)
- Mófax Com a Pomba na Balaia (2019)

mostras e festivais que participou

- Troféu do Minuto: Melhor Curta Universitário - Festival do Minuto

onde encontrar a animadora

<https://www.instagram.com/tototorta/>



William Figueiredo Côgo

Rio de Janeiro - RJ

mais informações

<https://experimentanima.ct.utfpr.edu.br/william-cogo/>

mini bio

William Figueiredo Cogo é carioca, graduado em Design Gráfico pela Escola de Belas Artes da UFRJ com mestrado profissional em criação e produção de conteúdos digitais pela Escola de Comunicação da UFRJ. Em 1997 integrou a equipe do ANIMAGEM, Oficina de Cinema de Animação da UERJ, implantado e coordenado pelo premiado animador e ilustrador Rui de Oliveira. Lá, participou da produção de “Amor Índio” e “A lenda do dia e da noite”, dois curtas-metragens integrantes da série “América Morena”, inspirada em lendagens latino-americanas. Em 2001 abre em sociedade o escritório Labareda Comunicação e Design. Ao longo dos anos a empresa se notabilizou como produtora de filmes de animação autorais e também para o mercado publicitário e corporativo. Em 2002 lança seu primeiro curta-metragem: “Alma Carioca, um Choro de menino”, com recursos obtidos do programa Petrobras Cinema de 2001. Em 2005 lança o segundo curta, “E o vento...me levou!” Com duração de 1 minuto, é uma animação sem diálogos que trata do tema da

amizade. Com o apoio do MinC e da TVE Brasil, “E o vento” foi um dos selecionados do Edital “Curta Criança Animação”, para produção de desenhos animados que veicularam no programa da TV. “O Aniversário do Pingo” produzido pelo Labareda em 2012 para o Planetário da Gávea, é um desenho de conteúdo astronômico voltado para as crianças. Foi o primeiro filme de animação brasileiro feito para o formato fulldome (projeção em 360°). Com o prêmio do edital Curta Animação de 2013, produz “Compre!”, curta que fala da questão dos resíduos sólidos e consumo consciente. Em 2016, produz e dirige o curta “O fim da Fila”. É baseado no (reconhecido e premiado internacionalmente) livro de imagens criado pelo ilustrador Marcelo Pimentel. O curta possui referências ao grafismo indígena, ao folclore e à fauna brasileira, propondo ao público uma linguagem visual e sonora alternativas aos padrões das animações comerciais e valorizando uma estética mais brasileira. O filme acumula até aqui duas premiações, uma nacional e outra internacional.

obras realizadas

- Alma Carioca, um Choro de menino - 2003
- E o vento...me levou! - 2005

- Compre! - 2013
- O fim da fila - 2016

mostras e festivais que participou

O Fim da Fila (2016)
* 1º Lugar (Categoria Conteúdos Curtos)
Prêmio TV RÁ TIM BUM no COMKIDS -
São Paulo, Brasil
* 1º Lugar (Categoria Institucional) no
ATSFF - Acharya Tulsi Short Film Festival
- Rajastão, Índia
* Inicado ao Grande Prêmio Brasileiro
de Cinema (ABC - Academia Brasileira
de Cinema)

* Finalista do GISFF - Globe International
Silent Film Festival (IRÃ)

Alma Carioca - um choro de menino
(2003)

* Cine B - Curta homenageado (Brazukah
produções - SP) 2011

onde encontrar o animador

www.instagram.com/william_cogo

www.facebook.com/william.cogo



Isabella Silva Pannain

Ipatinga - MG

mais informações

<https://experimentanima.ct.utfpr.edu.br/isabella-pannain/>

mini bio

Formada em Cinema de Animação e Artes Digitais na UFMG, com dois curtas de estudante autorais - Lis (2018) e Muda (2021), trabalho atualmente como artista de clean up freelancer no

estudio mexicano Mighty Animation e me especializando como roteirista para animação, com projetos em desenvolvimento.

obras realizadas

- Lis (2018)
- Muda (2021)

mostras e festivais que participou

- Semifinalista no premio de roteiristas iniciantes Cardume-Cabíria (2020)
- Edital BH nas Telas (2019)
- Anima Mundi
- Animarte
- Cartoon Club
- Lanterna Mágica
- Chilemono
- Animatiba

Entre vários outros nos anos de 2019 (Lis) e 2021 (Muda).

onde encontrar a animadora

<https://www.instagram.com/ispannain/>



Henrique de Melo Alves

Ipatinga - MG

mais informações

<https://experimentanima.ct.utfpr.edu.br/henrique-alves/>

mini bio

Sou formado em produção audiovisual na FMU, comecei a estudar animação na antiga escola da Artacademia, depois estudei animação no Centro Audiovisual de São Bernardo - CAV. Em 2019 trabalhei na TV Pinguim na

animação do desenho Show da Luna, na quinta e sexta temporada. Fiz vários freelas para estudios como Alopra Studios, Spirit Studios e Birdo Studios. Atualmente trabalho na Birdo e na Lightstar Studios.

obras realizadas

- 4 Velas, 2014
- Ohayou Friends, 2015

onde encontrar o animador

<https://www.facebook.com/henrique.meloalves/>

<https://www.youtube.com/channel/UCNEH9tzlvyOipCC9nX0GhJg>



João Victor Tarran Araujo

Curitiba - PR

mais informações

<https://experimentanima.ct.utfpr.edu.br/galeria-joao-tarran/>

mini bio

Olá, estudo design na utfpr, desde calou-ro atuo como designer freelancer - fundei um escritório de design com um grande amigo, se chama Pragmata Design, e desde antes de entrar no curso experimento com a seqüenciação de imagens. Já ex-

perimentei diversas técnicas, que vão da animação manual à lapis no papel e atualmente desenvolvo animações digitais utilizando programação, principalmente através do Processing.

obras realizadas

- echochamber, 2021
- hipercubos, 2021
- simple art 001, 2021
- sobre colapsos estelares, 2021
- Superagif, 2020
- Abstract Art is Garbage, 2019
- Sketchbook I,II e III, 2019
- Exoesqueletos, 2019

onde encontrar o animador

<https://www.instagram.com/joaotarran/>



Sheila Rodrigues

Belo Horizonte - MG

mais informações

<https://experimentanima.ct.utfpr.edu.br/galeria-sheila-rodrigues/>

mini bio

Sou Bibliotecária formada pela UFMG e Pedagoga pela Newton Paiva. Amo cinema e literatura. Trabalho em uma biblioteca escolar na E.M. Newton Amaral Franco em Contagem. Sou criadora e co-

ordenadora do Projeto de Cinema Luz, Câmera & Ação, onde a galerinha do 1ª a 5ª série do fundamental I Produz, pesquisa e discute cinema e literatura.

obras realizadas

- Planeta Desconhecido
- Flautistas de Cotagem
- Boneca Lulu
- Cabruum
- Menina Estranha
- Chapeuzinho Vermelho
- Dia de Chuva
- Jardim Encantado
- Menino do Morro

mostras e festivais que participou

- Anima Mundi;
- 21Fest curtas BH;
- 17 e 18 Mumia Festival;
- ELAS Festival;
- Bang awards Festival;
- Pirrot Lunar;
- I Mostra de Cinema BAECS;
- Dia D Internacional da Animação/Cotagem;
- Mostra de Cinema Vale do Aço Los películas Cine clube;
- Cine Direitos Humanos; Fest Curtas Bh itinerancias;
- 2ª Mostra de Cinema Educativo e infantil cine educa;
- Cineminha On line Fundação Clovis Salgado;
- 20ª Mostra de Cinema de Florianópolis

onde encontrar a animadora

<https://www.instagram.com/sheilarodrigues448/>



Leila Monségur

Buenos Aires - ARG

mais informações

<https://experimentanima.ct.utfpr.edu.br/galeria-leila-monsegur/>

mini bio

Graduada em Pintura pela Escuela Nacional de Bellas Artes. Instituto Universitario Nacional de Artes IUNA, Argentina. Artista multidisciplinar e arte educadora sua pesquisa percorre a relação criativa das linguagens híbridas, utilizando desenho, pinturas mural, performance multimídia, video-arte e cinema de animação. No cinema de animação encontra o lugar onde articular as narrativas entre o desenho contemporâneo e a dimensão do tempo e movimento, desenvolvendo principalmente animações de caráter autoral. Realizou a animação em 16 mm Poema Visível, apresentada no Dobra 2019, Festival Internacional de Cinema Experimental, os curtas Animax e Teatro de Sombras, os video-artes Sinóptico, apresentado no Festival Frestas Telúricas 2020, e Mutações Cromáticas, apresentado no Improfest 2021. Trabalhou como animadora do premiado Doc animado Carne, de Camila Kater. Recebeu o prêmio Mulheres Criadoras, pela peça audiovisual Miss Sound System, no Festival de Música Estranha de 2017. Realizou a Direção de Arte e ani-

mações para Arca de Noé, show infantil da Banda Strombólica, além de animações e vinhetas para shows de diversas Bandas e canais de internet. Co-Dirigiu a obra Bondade, peça com estrutura de suíte, das quais tem apresentado Bondade - elemento sangue, Primeiro poema Visível, e Água [Bondade], inspirada no romance gráfico "Une Semaine de Bontée" de Marx Ernst. Dirige o coletivo multidisciplinar Membrana Experimental Fiat Lux desenvolvendo criações em linguagens híbridas, sob o código do Cinema Vivo. É Idealizadora do projeto itinerante Clube do Desenho, realizado desde 2015 em espaços públicos e centros culturais em São Paulo, Buenos Aires, Paris, Londres, Marseille e Barcelona. Ministra cursos de animação analógica e digital para crianças e adultos desde 2010. Expõe regularmente desde 1990, tendo realizado mais de 70 exposições entre Solo, Coletivas, Intervenções murais e performances na América do Sul e Europa. Suas obras se encontram em coleções privadas e instituições. É nascida na Argentina e reside no Brasil desde 2003.

obras realizadas

- Animax, 2010
- Poéma visível, 2019

- Sinóptico, 2020
- Mutações Cromáticas, 2021

mostras e festivais que participou

- Dobra - Festival Internacional de Cinema Experimental, 2019
- Frestas Telúricas, 2020
- Improfest, 2021

onde encontrar a animadora

<https://www.instagram.com/leilamonsegur>

<https://membranaexperimental.wordpress.com/videos/>



Thayssa da Silva Telles

Rio de Janeiro - RJ

mais informações

<https://experimentanima.ct.utfpr.edu.br/galeria-thayssa-telles/>

mini bio

Thayssa da Silva Telles é graduada em Design Gráfico e Design de Produto pela Escola Superior de Desenho Industrial - ESDI (UERJ). Responsável pela direção e produção dos curtas animados: "Aprender fazendo arte: metamorfose da borboleta"(2013); "Aprender fazendo arte: tartaruga marinha"(2013); "Aventure-se na leitura!" em parceria com Camila Cavalcanti (2015) e Insight (2015). Teve

curtas selecionados para diversos festivais do país, como a décima quarta Mostra de Cinema Infantil de Florianópolis; o Animacine, em Pernambuco, o Festival MARANIME, no Maranhão, o Festival Internacional de Cinema Infantil (FICI) e o Anim!Arte. Em 2015, foi uma das vencedoras da chamada criativa de animação do ProjectHub.

obras realizadas

- Aprender Fazendo Arte: metamorfose da borboleta (2013)
- Aprender Fazendo Arte: tartaruga marinha (2013)

- Aventure-se na leitura! (2015)
- Insight (2015)
- Conquistando o mundo (2017)

mostras e festivais que participou

Aprender fazendo arte: metamorfose da borboleta:

- 14ª Mostra de Cinema Infantil de Florianópolis (2015)
- 3º MARANIME (Maranhão, 2015)
- ANIMACINE (Pernambuco: Gravatá, Caruaru e Bezerros, 2015)
- Selecionado para concorrer ao 9º Prêmio Brasil de Cinema Infantil do 14º Festival Internacional de Cinema Infantil (FICI) Rio de Janeiro, 2016
- Green Nation Fest Píer Mauá/ Museu do Amanhã, novembro 2016

Aprender fazendo arte: tartaruga marinha:

- 3º MARANIME (Maranhão, 2015)
- 2º ANIMACINE (Pernambuco: Gravatá, Caruaru e Bezerros, 2015)
- 1º Brasilia Animation Festival (2015)
- Selecionado para concorrer ao 9º Prêmio Brasil de Cinema Infantil do 14º Festival Internacional de Cinema Infantil (FICI) e exibido no FICI no Rio de Janeiro, Niterói, Salvador, Aracaju e Natal 2016
- Cine Curtinhas Itaú Cultural São Paulo, 24 de setembro de 2016

- PLANETA.doc, Florianópolis, novembro de 2016
- Green Nation Fest Píer Mauá/ Museu do Amanhã, novembro 2016
- PLANETA.doc, Florianópolis, novembro de 2017

Aventure-se na leitura!:

- Participou/ foi criado para Maratona Animada SENAI 2015
- 3º MARANIME (Maranhão, 2015)
- 15ª Mostra de Cinema Infantil de Florianópolis (2016)

Insight:

- Ganhador da Chamada Criativa “O clima tá mudando” da ProjectHub
- Participou da seleção da Film4Climate Global Video Competition (2016)
- Green Nation Fest Píer Mauá/ Museu do Amanhã, novembro 2016
- Festival Anim!Arte, outubro de 2019

Conquistando o Mundo

- Participou/ foi criado para Maratona Animada SENAI 2017

onde encontrar a animadora

<https://www.instagram.com/thayssatelles/>

<https://www.youtube.com/channel/UCfhlIiW0EDOU5IH3aGjV7Q>



Wilson Antonio Lazaretti

Valinhos - SP

mais informações

<https://experimentanima.ct.utfpr.edu.br/galeria-wilson-lazaretti/>

mini bio

Sou autodidata em animação, sou o fundador do Núcleo de Cinema de Animação de Campinas e desde 1975 venho mantendo-me na sua direção. Em 1990 fui convidado para ingressar o elenco de professores do departamento de Artes Visuais da Unicamp, ministrando ali animação. Um regime especial de Mestre Artista permitiu meu ingresso na universidade. Ao longo de todos estes

anos, realizei mais de 40 curtas de animação, um longa metragem HISTÓRIA ANTES DE UMA HISTÓRIA, 2014. Realizei também mais de 2.500 oficinas de animação com crianças jovens e adultos em todo o território nacional, além de alguns países como por exemplo: Estados Unidos, Dinamarca, Portugal, Argentina, Cuba, Croácia e Bulgária.

obras realizadas

- Pronto Socorro, 1975
- As Vogais do Português Brasileiro, 1979
- Ensaboa Mulata, 1980
- Cenas Domésticas, 1981
- Moda da Pinga, 1981
- Boas Festas, 1982
- I World Something Now!, 1983
- Nossos Conflitos Exteriores, 1988
- "Cuikíri, 1991
- Wirandé, desenho animado, 1992
- Sanasa, 1992
- Nascidos para Amar, 1992
- Todos Devemos Amar, 1992

- Dona Ambrósia, 1994
- Aventuras da Família Nalua, 1994
- Prontos Para Amar, 1995
- Kamenã, 1995
- Distrito da Paz, 1996
- Adeste Fideles, 1996
- Um Novo Começo, 1997
- Os Melhores Amantes Bebem Café, 1999
- A Gota Borracheira, 2000
- Quem Sabe, 2002
- A Mulher Volátil, 2002
- Obrigado Dalva, 2002
- História Antes de Uma História

mostras e festivais que participou

- FESTIVAL INTERNACIONAL DE ANIMAÇÃO DE LISBOA
- MONSTRA, 2014, 2017;
- ANIMA MUNDI, 2014;

- 37. FESTIVAL DE HAVANA 2015
- VI EDIÇÃO DO FESTIVAL PLATINO, México, 2018;

onde encontrar o animador

<https://www.facebook.com/profile.php?id=100008279314746>



Cláudio Roberto Guimarães

Rio de Janeiro - RJ

mais informações

<https://experimentanima.ct.utfpr.edu.br/galeria-claudio-roberto/>

mini bio

Nascido no Rio de Janeiro, formou-se em Design Gráfico. Trabalhou como ilustrador / infografista ou animador para jornais impressos e sites de esportes. Vivendo hoje em Portugal, acaba de concluir o Mestrado em Artes Audiovi-

suais - Multimédia. Cláudio é co-diretor da empresa Quadro Vermelho Produções, desenvolvendo, dirigindo e produzindo projetos de animação, ilustração e design.

obras realizadas

- "Quem Te Viu, Quem TV" – 1999.
- "Fiat Lux", Gordeeff & Cláudio Roberto – 2000.
- "Problemas de Viagem", Gordeeff & Cláudio Roberto – 2002.
- "Chapeuzinho Vermelho" (sequência de "Engolervilha"), Marão e outros – 2003.
- "Relacionamentos", Gordeeff - 2003.

- "O 3º Tomate" – 2003.
- "Lar Doce Lar", Gordeeff and Cláudio Roberto – 2004.
- "O Artilheiro", Cláudio Roberto, Gordeeff & Clementino Jr. - 2004.
- "A Rosa", Gordeeff – 2005.
- "Os Três Porquinhos" – 2006.
- "No Museu", Gordeeff & Cláudio Ro

berto – 2006.

- “O Peixe Morre pela Boca” (sequência de “7KPTAIS”), Clementino Jr. e outros – 2007.

- “Aula de Yoga Nº 34”, Gordeeff & Cláudio Roberto – 2009

- “Miudinho” – 2013

- “Vida”, Gordeeff – 2014

- “Mãe”, Gordeeff - 2018

- “Metamorfozes” - 2018

onde encontrar o animador

www.quadrovermelho.com.br

<https://vimeo.com/quadrovermelho>

.12

expediente

Anais do Encontro Nacional de Animação Experimental

v.1 n.1 agosto de 2020

corpo editorial

Dra. Ana Cláudia França
Dra. Carla Schneider
Dra. Elisangela Lobo Schirigatti
Dr. Ismael Scheffler

Dr. Leonardo Rocha Dutra
Me. Marcelo Abilio Públio
Dr. Marcos Magalhães
Dra. Silmara Takazaki

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

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

agradecimentos

O ExperimentAnima agradece aos 49 estudantes e profissionais que se inscreveram no voluntariado da edição de 2021. Desses, 28 foram recrutados para compor a equipe e 11 conseguiram manter o engajamento e foco nos resultados, atuando de forma responsável nas reuniões, nos treinamentos e na execução dos desafios da organização, sempre com entusiasmo e força.

A equipe agradece também a todos os outros, que não foram citados, mas que contribuíram de alguma maneira para a realização do evento de 2021, mesmo que de forma singela e pontual. Aguardamos vocês e convidamos novos candidatos a se unirem a nós na próxima edição! Abraços e até lá!!!

coordenação geral



UTFPR

**Dra. Elisangela
Lobo Schirigatti**

UTFPR

**Dr. Marcelo
Abilio Público**



estagiários e monitores

Equipe do Núcleo de Design de Animação



UTFPR

Camila Mondini



UTFPR

**Camila Sebastiany
Luvison**



UTFPR

**Carolina Reis
Soares**



UTFPR

**Giulia Ranah Werley
Neves Ferreira**



UTFPR

**Guilherme M. M.
de Melo Dias**

UTFPR

**Jessica Elissa
Ferreira Vieira**



UTFPR

Milene Ramos



UTFPR

**Suelen Zaramela
Schelemei**



voluntários



UNESPAR

**Ana Flávia Ribeiro
Gambale**

UTFPR

**Ana Maria H.
de Carvalho**



UTFPR

**Ana Paula
Paludo**



UNESPAR

**Ariane Miwa
Miake**



**Bruno Azzani
Braga**



UTFPR

**Carolina Pereira
Rodrigues**

UTFPR

**Flávia Resende
Lacerda**



Flávio Carvalho

PUCPR

**Gabriele Vitória
Oliveira Ungari**



UNESPAR

**Lídia Maria A.
da Gloria**





UTFPR

**Maria Eduarda
Lima Lopes**

FEBASP

**Marina Weiller
dos Santos**



UNESPAR

**Matheus de
Freitas Carneiro**



UniDomBosco

**Nicole Nauck
Nicolau**



UFMG

**Victória Correa
Silva**



comitê científico



UTFPR

**Dra. Ana Cláudia
França**

UFPeI

Dra. Carla Schneider



UTFPR

**Dra. Elisangela
Lobo Schirigatti**

UTFPR

**Dr. Ismael
Scheffler**





UFMG

**Dr. Leonardo
Rocha Dutra**

UTFPR

**Me. Marcelo
Abilio Público**



PUCRIO

**Dr. Marcos
Magalhães**

UTFPR

**Dra. Silmara
Takazaki**



comitê da mostra de animação



FAAP

**Me. Letícia
Midori Sato**

UNA

Me. Sávio Leite



Dogzilla

**Walkir Rodrigo
Fernandes**

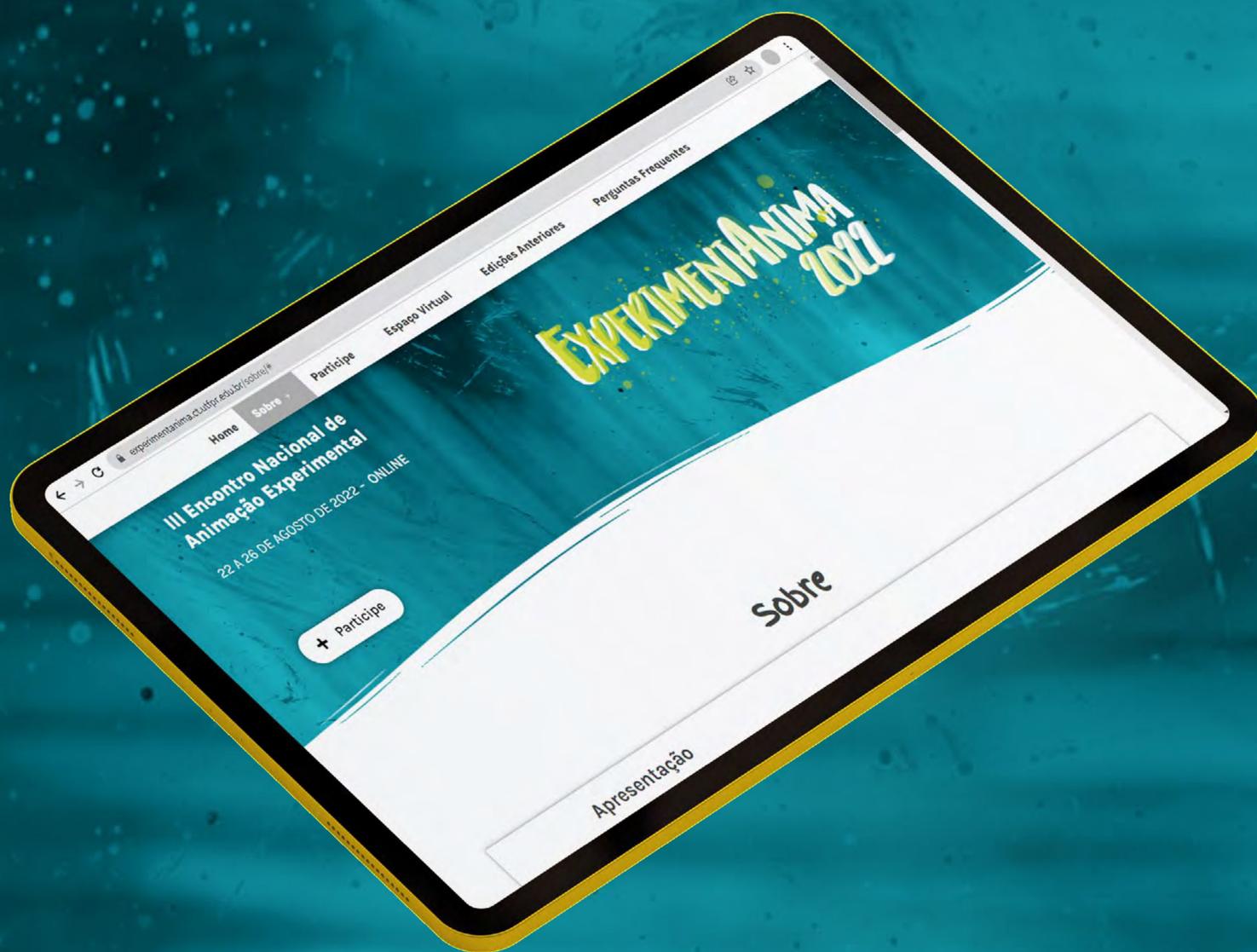
**Bruno Azzani
Braga**



EXPERIMENTANIMA

III ENCONTRO NACIONAL DE ANIMAÇÃO
EXPERIMENTAL

22 A 26 DE AGOSTO
DE 2022



O III ExperimentAnima acontecerá dos dias 22 a 26 de agosto de 2022 e as inscrições para participação já estão disponíveis.

O tema do 3º encontro é **“Desafios e diversidades da animação experimental”**.

A intenção é que o evento continue virtual e, se possível, também ofereça atividades presenciais.

Uma das novidades deste ano é que os trabalhos e obras de animações submetidas serão reconhecidos por meio de uma menção honrosa, podendo ser distinguidos por mérito pela qualidade, criatividade, entre outros quesitos.

Outra novidade é que o evento de 2022 irá absorver as atividades do **Laboratório Aberto de Animação - LAAB**, uma iniciativa que o Núcleo de Design de Animação da UTFPR iniciou em 2021 e que incentiva a participação dos estudantes e amantes da animação.

É uma oportunidade que visa o compartilhamento de assuntos teóricos e técnicos interessantes sobre animação! Sendo que, você não precisa ser formado, famoso ou ter anos de experiência na área de animação.

No **Laboratório Aberto de Animação** você pode mostrar o que sabe sobre animação: ensine um tutorial, apresente um trabalho autoral, leia um texto próprio, reflita sobre uma teoria existente, mostre as facilidades de um App ou software, indique um filme ou livro, mostre sua técnica, apresente um animador, explique os princípios, relate uma experiência etc.

Participe oficialmente enviando seu **trabalho!**

Você poderá propor, não apenas pesquisas, mas também palestras, se inscrever como ouvinte, ajudar na equipe técnica e **muito mais**, além de receber um certificado de participação do evento!

Veja também nossa sessão de **cadastro**, que tem como objetivo, incentivar o compartilhamento de informações e pesquisas em animação.

Dá uma conferida nas nossas redes sociais e veja como participar desta iniciativa!

Estudantes, professores e profissionais estão convidados a nos ajudar como voluntários.

O evento é gratuito, virtual e emite certificado de participação! Junte-se a nós!



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



Site

experimentanima.ct.utfpr.edu.br/