

## Cinema de Animação – Guia de Referências<sup>1</sup>

Jéssica Xavier AMORIM<sup>2</sup>  
Gabriel de Souza OLIVEIRA<sup>3</sup>  
Ítala Clay de Oliveira FREITAS<sup>4</sup>  
Universidade Federal do Amazonas, Manaus, AM

### RESUMO

*O Cinema de Animação – Guia de Referências* é um livro digital com intuito de reunir diferentes fontes sobre esse tema. Surgido a partir de uma disciplina do módulo de Audiovisual da grade curricular do curso de Jornalismo da Universidade Federal do Amazonas, ele se propõe a servir como material de apoio didático para discentes e docentes do módulo. Seu conteúdo configura-se na diversidade de linguagens e gêneros textuais, buscando adequar-se ao formato digital.

**PALAVRAS-CHAVE:** cinema de animação; guia; livro digital

### 1. INTRODUÇÃO

*O futuro, seja ele qual for, será digital. O presente é um momento de transição, onde modos de comunicação impressos e digitais coexistem e novas tecnologias tornam-se obsoletas rapidamente. (Darnton, 2010:15)*

O jornalista e historiador Robert Darnton escreveu em 2009 uma obra na qual discute o lugar dos livros no ambiente digital. Na verdade, o escritor está preocupado com as decisões cotidianas dos profissionais envolvidos na indústria da comunicação e também (embora este não seja o seu foco), nos provoca vários questionamentos sobre os profissionais envolvidos com a comunicação e a educação. Há pesquisas que indicam que esta nova realidade está sendo absorvida paulatinamente pelas Instituições de Ensino Superior. Mas as universidades têm sentido dificuldade em assimilar esta explosão dos modos eletrônicos de comunicação em sua materialidade e estruturas simbólicas. Múltiplas questões têm permeado o processo de ensino-aprendizagem, sua relação com o mercado, os

---

<sup>1</sup> Trabalho submetido ao XX prêmio Expocom 2013, na Categoria Produção Transdisciplinar, modalidade Edição de livro (avulso).

<sup>2</sup> Aluna líder do grupo, estudante do 4º período do Curso de Jornalismo e bolsista do Programa de Educação Tutorial de Comunicação Social (PETCOM). E-mail: [jessicax.amorim@hotmail.com](mailto:jessicax.amorim@hotmail.com).

<sup>3</sup> Estudante do 4º período do Curso de Jornalismo e bolsista do Programa de Educação Tutorial de Comunicação Social (PETCOM). E-mail: [gaabriel.oliveira92@gmail.com](mailto:gaabriel.oliveira92@gmail.com).

<sup>4</sup> Orientadora do trabalho. Professora do Curso de Jornalismo e tutora do Programa de Educação Tutorial de Comunicação Social (PETCOM). E-mail: [iclayfreitas@hotmail.com](mailto:iclayfreitas@hotmail.com).

projetos político-pedagógicos, e os novos formatos e linguagens servindo de apoio na sala de aula. O livro digital pode ser uma dessas ferramentas. Para os professores, um instrumento didático; para os alunos, um ambiente virtual de experimentação, para ambos, uma estratégia de construção coletiva do conhecimento.

Os livros eletrônicos, virtuais ou *e-books* caracterizam-se pela disponibilização de um livro no formato digital, de modo que este possa ser visualizado através de uma tela de computador ou um dispositivo móvel como celulares, *palmtops*, PDA's, etc. Nesse formato os conteúdos podem ser facilmente disponibilizados através da Internet ou outros meios de armazenamento, como CD-ROM, disquetes ou *pen-drives*. Para Botentuit (2007), livros digitais muitas vezes são confundidos com a simples digitalização de livros físicos, mas para ser considerado um *e-book* é preciso que sejam respeitados alguns pontos importantes referentes ao aspecto estético, gráfico e organizacional. Há que se observar que o tipo de letra deve ser o mais adequado, a quantidade do texto deve ser mais distribuída entre as páginas, o uso de cores e os contrastes obedeçam a critérios específicos, além da possibilidade de utilização de recursos multimídia como sons, gráficos e vídeos, incluindo também a interatividade através de exercícios, *quizzes* e jogos. Se estes fatores não forem levados em consideração, o *e-book* perde todo o seu sentido e razão de ser, fazendo com que os leitores imprimam o texto em vez de o consultarem no computador ou em outro dispositivo de visualização.

Nos projetos político-pedagógicos do Departamento de Comunicação Social da Universidade Federal do Amazonas (curso de Jornalismo e curso de Relações Públicas) encontra-se o compromisso com essas demandas da sociedade da informação, na ênfase às novas tecnologias e ao pensamento reflexivo e crítico sobre a realidade local-nacional. A atual matriz curricular do Curso de Jornalismo estrutura os conteúdos conjugando as disciplinas em módulos, reforçando tanto a aquisição de referenciais teóricos quanto o trabalho laboratorial. No terceiro período, o módulo em vigência é o de audiovisual. Exatamente neste período surgiu a oportunidade de se engendrar uma nova estratégia de ensino-aprendizagem que apostasse na construção coletiva (docente e alunos) de um material de apoio para o desenvolvimento de um dos temas constituintes ao ementário.

No primeiro semestre de 2012, no decorrer da disciplina de Teoria e Estética do Audiovisual, ministrada pela Prof.<sup>a</sup> Dr.<sup>a</sup> Ítala Clay para a turma do 3º período de Jornalismo da Universidade Federal do Amazonas (UFAM), surgiram discussões sobre o cinema de animação e a dificuldade de se encontrar fontes específicas sobre o assunto. Esta realidade

fez com que a professora idealizasse uma forma de solucionar esse problema, propondo aos alunos a reunião de referências disponíveis na Internet que tratassem do tema. Essa atividade seria feita através do *Blog PETCOM*, no qual os alunos disponibilizariam o resultado de suas buscas preliminares nos comentários do *post Convite para um experimento didático!*<sup>5</sup>, publicado em 16 de maio de 2012. Foram reunidas mais de vinte fontes diferentes, entre artigos, dissertações, vídeos e *podcasts*. A partir daí, foi percebida a possibilidade de se agregar ainda mais informações sobre a animação, visando concentrar num produto específico essas referências dispersas, na tentativa de disponibilizar uma visualização mais geral do tema.

Contudo, esta ideia só se concretizou posteriormente, no interior do Programa de Educação Tutorial do curso de Comunicação Social da Universidade Federal do Amazonas, quando a tutora, Prof.<sup>a</sup> Dr.<sup>a</sup> Ítala Clay de Oliveira Freitas, e os petianos Jéssica Amorim e Gabriel Oliveira decidiram incorporar no planejamento anual do PETCOM a produção de um material de apoio didático ao módulo e mais especificamente à disciplina. Surge então a proposta de produção de um livro digital.

## 2. OBJETIVO

O livro digital “*Cinema de Animação - Guia de Referências*” tem como objetivo constituir-se como um material de apoio didático às disciplinas do módulo de audiovisual do curso de Jornalismo da UFAM, bem como servir para a consulta preliminar dos interessados sobre o tema em questão. Para tanto, em seus objetivos específicos, busca agrupar informações de origens e tipos diversos (eletrônicos, impressos, textuais, audiovisuais etc), elaborando assim um conteúdo que servirá como um roteiro com indicações úteis sobre cinema de animação, o qual, por sua característica digital, estará sempre aberto a atualizações e à construção coletiva. Pode-se ainda apontar que, enquanto produto, este guia vem corporificar uma das bases de ação do Programa de Educação Tutorial, na medida em que concretiza em todo o seu processo de planejamento, produção e circulação, o tripé universitário ensino-pesquisa-extensão, e vem responder às demandas por novas metodologias de ensino-aprendizagem, nas quais se complementam e consolidam os conteúdos relacionados às disciplinas teóricas e técnicas, bem como às práticas comunicativas referentes às linguagens contemporâneas midiáticas.

---

<sup>5</sup> Disponível no endereço eletrônico: <<http://www.petcomufam.com.br/2012/05/convite-para-um-experimento-didatico.html>>

### 3. JUSTIFICATIVA

A relevância deste produto justifica-se nos seguintes argumentos:

1) O reconhecimento da necessidade de se confluírem informações para um mesmo suporte midiático (neste caso, o livro digital) a fim de suprir, em princípio, uma demanda de sala de aula e, posteriormente, uma demanda editorial. Há que se considerar que, embora a internet nos ofereça um volume gigantesco de informações acerca do tema, para o meio acadêmico é importante que filtros sejam elaborados com o intuito de selecionar material qualificado (apurado e de credibilidade) que possa servir de literatura de referência, no campo científico;

2) O reconhecimento da necessidade de se experimentar os elementos em curso das tecnologias digitais, em sua demanda técnica e de construção de linguagem. Desta forma, tal experiência provê o desenvolvimento coletivo (docente e discente) de habilidades tanto no que se refere ao domínio do uso de softwares para a construção do produto no ambiente digital, quanto no estudo minucioso do conteúdo organizado por meio das linguagens visual e verbal, na medida em que os organizadores participaram integralmente do processo de planejamento, das decisões conceituais, da captação dos dados, da seleção de imagens, da redação dos textos e da diagramação;

3) O reconhecimento da importância de uma produção acadêmica que corporifique o almejado tripé universitário em sua indissociabilidade. Este guia de referências nasce na sala de aula, transforma-se em pesquisa pelos alunos do PETCOM, e é devolvido à comunidade universitária ao hospedar-se em um *blog* cuja estimativa de acessos gira em torno de 50 mil interessados, tendo em média 120 entradas por dia. Sendo assim, promove uma homologia de objetivos na medida em que converge tanto para os intentos das proposições pedagógicas do curso quanto para as metas anuais referentes ao Programa de Educação Tutorial (MEC/SeSu);

4) Por fim, esse formato contemporâneo de livro também se adequa ao processo de “virtualização” da sociedade atual, no qual a maioria dos produtos ganha forma digital, e portanto, beneficia-se de suas características de rápida e volumosa difusão, a baixo custo. Além, é claro de ater-se aos princípios éticos contemporâneos referentes à economia de papel e à sustentabilidade do planeta. Tal atitude tem caracterizado tematicamente o

PETCOM em sua existência, na medida em que os trabalhos desenvolvidos em seu histórico demonstram a preocupação com a responsabilidade ambiental.

#### **4. MÉTODOS E TÉCNICAS UTILIZADOS**

Com o objetivo de concentrar referências sobre o tema “cinema de animação”, fez-se necessário, desde o começo, a realização de uma pesquisa bibliográfica, considerando a natureza desta pesquisa conforme Marconi:

A pesquisa bibliográfica, ou de fontes secundárias, abrange toda bibliografia já tornada pública em relação ao tema de estudo, desde publicações avulsas, boletins, jornais, revistas, livros, pesquisas, monografias, teses, material cartográfico etc., até meios de comunicação orais: rádio, gravações em fita magnética e audiovisuais: filmes e televisão. Sua finalidade é colocar o pesquisador em contato direto com tudo o que foi escrito, dito ou filmado sobre determinado assunto, inclusive conferências seguidas de debates que tenham sido transcritos por alguma forma, quer publicadas ou gravadas. (MARCONI, 2011, p.57)

O próprio formato de “guia”, e a certeza de que as informações captadas seriam volumosas, direcionaram a pesquisa para um trabalho coletivo, no qual uma equipe de alunas ficou responsável pelo levantamento, captação e edição dos resumos de trabalhos de conclusão de curso (graduação, mestrado e doutorado) das universidades brasileiras, via internet, e outra equipe ficou encarregada de pautar e realizar as entrevistas, além de checar a qualidade e disponibilidade de acesso do material sugerido pelos alunos da turma do 3º período de Jornalismo, postadas no *Blog* PETCOM. Simultaneamente ao levantamento preliminar dos dados, uma terceira equipe é composta para trabalhar o campo da linguagem visual, ou seja, surge a pergunta: como diagramar o conteúdo encontrado? Então foram feitos diversos testes de cores e até a edição dos textos teve que ser revista, em favor da melhor disposição dos elementos visuais.

Vale ressaltar que cada capítulo do livro, na verdade, obteve um conjunto de procedimentos técnicos e metodológicos. Por exemplo, no primeiro capítulo, em que se busca uma abordagem sobre os precursores do cinema de animação, com o objetivo de apresentar os dispositivos e brinquedos óticos de salão que antecederam a primeira projeção de imagens, a fundamentação bibliográfica encontra-se nos textos de Sébastien Denis (2010), Marie-France Briselance (2011) e Carolina Fossati (2011). Estes autores convergem em suas falas para o entendimento de que só podemos falar de cinema de animação a partir do nascimento real do cinema, ou seja, entre 1891 (kinetoscópio) e 1895 (cinematógrafo).

Para Giannalberto Bendazzi (apud DENIS, 2010:45), é Émile Cohl de fato o “pai” do cinema de animação, em 1908. Isto porque, no período anterior, tratam-se de “paleoanimadores” que utilizam a sucessão imagem a imagem pelo seu efeito “mágico”, permitindo a reprodução de “truques” de magia. Optamos então pelo recurso da Infografia, em seu composto de linhas, traços, cores e múltiplos recursos visuais para a ampliação da capacidade informativa do texto.

O segundo capítulo buscou trabalhar visualmente em interação com o *Blog PETCOM*, considerando que a fonte das informações veio dos comentários dos alunos e de que a reunião destes dados em perspectiva, nos colocaria em contato direto com a própria visualidade da internet, aproveitando a sua característica de hipertextualidade e acreditando que a interatividade será potencializada quando a cada semestre do módulo de audiovisual as novas turmas derem suas contribuições. Já o terceiro capítulo foi montado a partir das respostas dos contatos diretos com produtores de cinema de animação, tendo como técnica de captação a entrevista, considerada por Marconi como despadronizada ou não-estuturada (do tipo focalizada), ou seja, aquela em que

Há um roteiro de tópicos relativos ao problema que se vai estudar e o entrevistador tem liberdade de fazer as perguntas que quiser: sonda razões e motivos, dá esclarecimentos, não obedecendo, a rigor, a uma estrutura formal (...) (MARCONI, 2011, p.57)

Para o quarto capítulo, um exercício preliminar de estudos de metodologia do trabalho científico foi realizado com a equipe, considerando que eram alunas recém-chegadas ao curso e ao PET. Desta forma, primeiro foram selecionadas algumas dissertações e teses para o exercício da elaboração de resenhas, com o intuito de uma aproximação preliminar do conteúdo do livro. Em seguida, o grupo iniciou o trabalho de levantamento dos TCC's das universidades brasileiras, para posteriormente adequar os resumos originais às demandas da editoração eletrônica.

## **5. DESCRIÇÃO DO PRODUTO OU PROCESSO**

É perceptível o cuidado que deve existir para a criação de um material deste tipo, pois, como já foi dito anteriormente, muito se confunde o que é, de fato, digital com o que está apenas reproduzido no âmbito virtual. Isso já aconteceu, entre tantos exemplos, com o *webjornalismo*, que, no começo, era apenas a cópia do jornal impresso numa página da

*web*. Há que se considerar, portanto, as especificidades deste ambiente de comunicação para ser possível conquistar esse tipo de leitor. Para Bottentuit e Coutinho,

[...] um bom livro digital deveria ser lido na tela e permitir desta forma uma leitura relacional ou cruzada permitida pela existência de capítulos e parágrafos curtos e por hiperligações que possibilitam percursos diferenciados e flexíveis para o conteúdo digital. (BOTTENTUIT JUNIOR, COUTINHO, p.2, 2007)

No *Cinema de Animação – Guia de Referências* há uma evidente preocupação com estes fatores. Visando alcançar uma leitura adaptada ao meio que ambiciona fazer parte o livro traz uma identidade visual bastante deliberada. Antes mesmo de ser realizado, pesquisamos e analisamos exemplos de livros digitais ou guias digitalizados, mesmo de propostas diferentes, para a conscientização das possibilidades da nossa ideia.

Produzido no *software* InDesign – programa que permite criar, diagramar, visualizar e editar materiais como revistas, jornais, anúncios, embalagens, etc – foram feitos testes de fontes, imagens, dimensões e cores. Seu conteúdo se volta a um sistema de seções, caracterizado por assuntos delimitados, como o infográfico que traça um breve histórico dos mecanismos de animação que antecedem a criação do cinema; as indicações de audiovisuais e textos, que trazem fontes encontradas na Internet; entrevistas feitas com realizadores de cinema de animação, além de artigos acadêmicos e de resumos de dissertações, teses e TCC's sobre o tema. Essa escolha de planejamento gráfico foi para tornar possível uma leitura sem sequência fixa, na qual o leitor se sente mais livre para encontrar as informações que considerar mais relevantes para a sua pesquisa. Entretanto, é preciso ressaltar que, como o guia está em condição preliminar, torna-se claro que este não ambiciona exaurir o tema.

Outro fator importante são os três elementos que se fazem necessários nessa plataforma digital: hipertextualidade, interatividade e multimídia. No guia, a hipertextualidade é colocada através de imagens e *hiperlinks*. Já a interação ocorre através do *Blog* PETCOM, no qual os leitores podem fazer comentários, correções ou sugerir acréscimos ao conteúdo do livro. O elemento de multimídia é que ainda será trabalhado, para somar ao guia, por exemplo, áudios e vídeos que possam ser acessados no mesmo.

Este último item se aplica, como já foi comentado, à proposta de revisão e atualização periódicas do guia, visando sempre a experimentação, a produção coletiva e a



comunicação gráfica na construção de caminhos hipertextuais, multimidiáticos e interativos.

## 6. CONSIDERAÇÕES

O livro digital *Cinema de Animação – Guia de Referências* configurou-se em seu processo de concepção, planejamento e produção como uma das mais profícuas atividades didático-pedagógicas do ano de 2012. Trata-se de um produto completamente pertinente aos objetivos e metodologias de um modelo educacional que busca oferecer oportunidades concretas para o aluno trabalhar diretamente com professores-doutores e pesquisadores qualificados, aproximando a graduação da pós-graduação, além de assegurar experiências acadêmicas ricas e diversificadas, reiterando ainda o seu compromisso com a atualização de bibliotecas, laboratórios e sistemas informatizados. Em suma, uma atividade produzida por um Programa de Educação Tutorial que tem a qualidade da formação acadêmica como seu objetivo maior.

## REFERÊNCIAS

- BOTTENTUIT JUNIOR, João Batista; COUTINHO, Clara Pereira. **A Problemática dos EBooks: um contributo para o estado da arte**. Memórias da 6ª Conferência Ibero-americana em Sistemas, Cibernética e Informática (CISCI). Pg.106-111, Vol. 2. Orlando, EUA. Julho. 2007.
- BRISELANCE, Marie-France e MORIN, Jean-Claude. **Gramática do cinema**. Lisboa: Edições Texto & Grafia, 2011.
- DARNTON, Robert. **A questão dos livros: passado, presente e futuro**. São Paulo: Companhia das Letras, 2010.
- DENIS, Sébastien. **O cinema de animação**. Lisboa: Edições Texto & Grafia. 2010.
- FOSSATI, Carolina Laner. **Cinema de Animação: um diálogo ético no mundo encantado das histórias infantis**. Porto Alegre: Sulina, 2011.
- MARCONI, Marina de Andrade e LAKATOS, Eva Maria. **Técnicas de pesquisa: planejamento e execução de pesquisa, amostragem e técnicas de pesquisa, elaboração, análise e interpretação dos dados**. São Paulo: Atlas, 2011.
- MULLER, Angélica. **Qualidade no ensino superior: a luta em defesa do Programa Especial de Treinamento**. Rio de Janeiro: Garamond, 2003.
- PROJETO PEDAGÓGICO DO CURSO DE JORNALISMO DO DEPARTAMENTO DE COMUNICAÇÃO SOCIAL DA UNIVERSIDADE FEDERAL DO AMAZONAS – UFAM, 2013.
- PROJETO PEDAGÓGICO DO CURSO DE RELAÇÕES PÚBLICAS DO DEPARTAMENTO DE COMUNICAÇÃO SOCIAL DA UNIVERSIDADE FEDERAL DO AMAZONAS – UFAM, 2013.