

Lucina Reitenbach Viana¹

Iniciação científica em design de animação: desafios e perspectivas²

Scientific research in motion design: challenges and perspectives

RESUMO

O presente trabalho discute a inserção da pesquisa e da iniciação científica como processos de aprendizagem em Cursos Superiores de Tecnologia, a partir do estudo de caso do Projeto Pedagógico do CST em Design de Animação do UNICURITIBA, em suas duas modalidades de pesquisa discente: 1) participação individual não obrigatória com projetos de pesquisa em grupos de iniciação científica orientados; e 2) desenvolvimento de projetos de pesquisas em grupos como parte de projetos integradores. A partir da discussão do que é fazer ciência no âmbito das Ciências Sociais Aplicadas, apresentam-se os resultados de pesquisa e de produção obtidos durante os anos de 2017 e 2018, a partir de quatro diferentes grupos de técnicas: 1) Tátilidade em Animação; 2) Bidimensionalidade em Animação; 3) Tridimensionalidade em Animação; e 4) Business e Arte em Animação. Discute-se também os resultados de pesquisas e publicações individuais. Consolidados os resultados, afirma-se o papel transversal da iniciação científica no processo formativo dos alunos de CST, especialmente em Produção Cultural e Design. Propositivamente, discute-se a centralidade da pesquisa nos processos de ensino e aprendizagem, bem como se reafirma o princípio constitucional da indissociabilidade da pesquisa, do ensino e da extensão, nos diversos âmbitos do ensino superior.

Palavras-chave: Iniciação científica, design de animação, pesquisa, ensino, aprendizagem.

ABSTRACT

The present work discusses the insertion of research and scientific initiation as learning processes in Technology Courses, from the case study of the Pedagogical Project of the Course of Technology in Motion Design of UNICURITIBA, in its two modalities of student research: 1) individual participation not mandatory with research projects in groups of guided scientific initiation; and 2) development of group research projects as part of integrative projects. From the discussion of what is to do science in the scope of applied social sciences, we present the results of production and research obtained during the years 2017 and 2018, from four different groups of techniques: 1) Tactility in Animation; 2) Two-Dimensionality in Animation; 3) Three-Dimensionality in Animation; and 4) Business and Art in Animation. The results of researches and individual publications are also discussed. Consolidated the results, it is affirmed the transversal role of the scientific initiation in the formative process of the students of the Courses of Technology, especially in the scope of the Cultural Production and Design. The centrality of research in the teaching and learning processes is discussed, as well as reaffirming the constitutional principle of the inseparability of research, teaching and extension in the various spheres of higher education.

Keywords: *Scientific research, motion design, research, teaching, learning.*

1 Pós-Doutoranda em Comunicação pela UNISINOS. Doutora e Mestre em Comunicação e Linguagens pela UTP- PR. Coordenadora do Curso de Design de Animação | UNICURITIBA. Coordenadora do Curso de Jogos Digitais | UNICURITIBA. E-mail: lu@comdpi.com.br

2 Artigo resultante de projeto de pesquisa desenvolvido no Grupo de Pesquisa de “Métodos qualitativos e a aplicação de pesquisa mediada pelo computador: práticas contemporâneas de investigação em arte, cultura e comportamento”, do Centro Universitário Curitiba – UNICURITIBA, discutido no 1o. SEANIMA – Seminário Brasileiro de Estudos em Animação em 2018, e apresentado para o Dossiê SEANIMA da Revista Diálogo com a Economia Criativa.

1 A ANIMAÇÃO E O ENSINO SUPERIOR

Favorecida pelo contexto midiático contemporâneo e pelo franco desenvolvimento da produção audiovisual, a animação brasileira se revela como área do conhecimento dotada de especificidades e desafios próprios, enquanto se equilibra entre métodos de pesquisa e processos de produção oriundos da Comunicação, do Design, do Cinema, da Educação e da Arte. No contexto plural em que se insere, podendo ser tomada tanto como meio - quando na publicidade - bem como finalidade - no caso do entretenimento, a Animação delimita seu próprio campo à medida que organiza seu espaço de reflexão em torno de trabalhos que abarcam os três lugares da máquina midiática a saber: “produção, produto e recepção” (CHARAUDEAU, [2005] 2013).

A projeção do Brasil como produtor de animação no mercado internacional foi coroada em 2018 pela homenagem ao setor produtivo do país feita pela 42ª edição do Festival de Animação Annecy, na França, com o objetivo de “sublinhar a emergência de uma verdadeira cinematografia de animação”, conforme explicou Marcel Jean, diretor artístico do evento, em entrevista concedida à Márcia Bechara, quando complementou que “recentemente, o Brasil foi premiado durante três anos consecutivos, o que é excepcional e justifica nossa vontade de explorar mais profundamente a produção brasileira de animação.” (BECHARA, 2018, s/n).

Para além de seu desenvolvimento em capacidade e qualidade produtiva como parte da indústria criativa, a Animação explora e amplia seus contornos de escola de pensamento, especialmente quando consideramos o crescente aumento da quantidade de pesquisadores e projetos de pesquisa sendo desenvolvidos e gerando publicações, entre teses, dissertações, relatórios de pesquisa, trabalhos de conclusão de curso, projetos integradores, pesquisas de iniciação científica e eventos científicos dedicados ao tema.

Nesse contexto, emergem também desafios na formação e preparação de profissionais para atuação em animação, diante da cadeia produtiva fragmentada e superespecializada que produz animações em suas diferentes técnicas e formas, desde a confecção e manipulação de cenários e personagens para a utilização de técnicas fotográficas de produção, passando por técnicas de representação e desenho em duas dimensões para simulação de movimento, até as técnicas de modelagem para utilização de simulações tridimensionais e processos de animação renderizados através de computação gráfica (FARIA, 2015).

Para discutir essas questões este trabalho propõe como corpus empírico a observação da proposta pedagógica do CST em Design de Animação do UNICURITIBA e seus resultados iniciais, em sua proposta de formar designers de animação através de metodologia própria, com base no fazer contínuo da ciência e da prática de produção de forma integrada, a partir da inserção transversal da pesquisa e da iniciação científica no currículo proposto. A porção teórica deste trabalho reflete sobre o conceito de ciência e da prática científica, especialmente no âmbito das ciências sociais aplicadas e da produção cultural.

2 ANIMAÇÃO E CIÊNCIA

Em sua relação com sistemas de produção, a animação foi considerada por muito tempo apenas como um conjunto de técnicas de representação dos movimentos utilizado pelo entretenimento como prática de produção industrial cinematográfica. Ao dialogar com a arte, entre processos criativos e processos produtivos, se consolidando como área de produção e de pesquisa através da sua conexão com as áreas de Comunicação e do Design, a animação e seu ensino se deparam com questões a respeito do que seria a prática científica em animação. Essa discussão se adensa com a discussão da defasagem dos métodos de ensino e aprendizagem, dos saberes fundamentais para a formação tecnológica contemporânea e do que é fazer e ensinar ciência no Ensino Superior, especialmente diante dos sistemas de formação vigentes, que trazem consigo longo histórico próprio sobre a discussão do tema.

Sobre a prática científica no Ensino Superior e a sociedade contemporânea, Martino (2018) retoma a proposta de Alba M. Alves-Mazzotti, que discute o conceito de ciência quando aplicado nas diferentes áreas do conhecimento, revelando que o sentido comum que temos para a interpretação do significado de *fazer ciência* está em muitos casos atrelado à forma como tal atividade é representada pela ficção. A definição de ciência como “um conjunto mais ou menos sistematizado de conhecimento sobre algo” (MARTINO, 2018, p. 26), embora amplo, parece fazer sentido quando o autor retoma historicamente as concepções do termo, refletindo sobre o caminho que a especialização do conhecimento foi traçando a partir de sua origem nas ciências naturais em sua direção para as ciências sociais. Num contexto em que “a palavra ciência não tem um único significado” (MARTINO, 2018, p. 27), sua evolução acompanha as perguntas feitas pela humanidade em momentos distintos da evolução.

Desde a concepção da ciência em sua relação com a natureza e a filosofia, passando pela sua relação direta com o conceito de verdade oriundo das aplicações empíricas e metodologias experimentais e quantitativas da sociologia, bem como pela crítica moderna da indústria cultural sobre o real significado do saber científico nas ciências humanas, concebe-se a definição de que “a ciência não é a busca pela verdade em si, mas a busca por se aproximar da realidade, da maneira mais séria e rigorosa possível” (MARTINO, 2018, p. 29).

Especialmente pensando a ciência como “conhecimento rigoroso, que, a partir de um método elaborado com critérios, nos diz alguma coisa sobre a realidade.” (MARTINO, 2018, p. 31), reflete-se sobre o fazer ciência e a representação animada, tomando-se a animação não como a realidade em si, algo dado, pronto a ser representado, mas como seus processos e conteúdos, que refletem e falam coisas sobre a realidade por meio de sua narrativa, sua forma de gerenciamento e produção, comunicando para - e sobre - a sociedade na qual ela está inserida. Como produto da pesquisa científica e da prática, os processos de produção em animação se retroalimentam, à medida que a animação desenvolveu e continua a desenvolver aparatos tecnológicos auxiliares para seu desenvolvimento e produção, enquanto

fabrica ferramentas capazes de dar suporte para a comunicação humana, apresentando-se como uma área essencial, tanto quanto as demais ciências desenvolvidas pela humanidade.

Por meio da demanda industrial e da demanda de entretenimento, a animação faz uso da Física, da Sociologia, da Semiótica, da Matemática, da Lógica, das Tecnologias da Informação e de tantas outras ciências sem as quais a animação, enquanto produto e linguagem, não seria possível. Da mesma maneira, o resultado da produção em animação dá suporte a todas essas áreas à medida que proporciona condições para seu desenvolvimento e propagação.

3 OS CURSOS SUPERIORES DE TECNOLOGIA E O DESIGN DE ANIMAÇÃO

Os cursos de graduação de nível tecnológico têm origem no inciso 44 da Lei nº 9.394, de 1996, que propõe as diretrizes e bases da educação nacional. Estes cursos estão regulamentados pelo parecer CNE/CES 436/2001 e visam rápida qualificação e possibilitam imediata inserção no mundo do trabalho, a oportunidade de conquistar uma nova posição ou mesmo gerenciar o próprio negócio. Mais adiante, a portaria Nº 10 de 28 de julho de 2006, do então ministro da educação Fernando Haddad, instituiu o Catálogo Nacional de Cursos Superiores de Tecnologia, com o objetivo de:

estabelecer um referencial comum às denominações dos cursos superiores de tecnologia; considerando a necessidade de consolidação desses cursos pela afirmação de sua identidade e caracterização de sua alteridade em relação às demais ofertas educativas; considerando a necessidade de fomento à qualidade por meio da apresentação de infra-estrutura recomendável com o escopo de atender as especificidades dessas graduações tecnológicas (BRASIL, 2006, p. 250)

Em abril de 2016 foi publicada versão atualizada do referido Catálogo Nacional de Cursos Superiores de Tecnologia, ocasião em que foi inserido CST em Design de Animação, como parte componente do nono eixo do referido Catálogo, intitulado “Produção Cultural e Design”. Este eixo “compreende tecnologias relacionadas com representações, linguagens, códigos e projetos de produtos, mobilizadas de forma articulada às diferentes propostas comunicativas aplicadas” (MEC, 2016, p.98). De acordo com a proposição do catálogo, o perfil profissional de conclusão pretendido para os alunos de Design de Animação é aquele que:

projeta, planeja, cria, produz e realiza animações para conteúdos didáticos e produções das áreas de comunicação visual, publicitária, jornalística e institucional; visualização científica; animações para cinema; animações para interfaces digitais; design artístico de apresentações multimídia; animação para jogos digitais de entretenimento e didáticos; animações para as instalações interativas, com intervenções em tempo real; e animação de conteúdo autoral. Coordena equipes técnicas na área. Realiza estudos de viabilidade técnica e econômica de produções de animação. Avalia e emite parecer técnico em sua área de formação. (MEC, 2016, p.101)

Com o objetivo de atender ao perfil profissional proposto pelo Catálogo, o Projeto Pedagógico do Curso de Design de Animação do UNICURITIBA apresenta proposta pedagógica direcionada ao planejamento, produção e implementação de produtos culturais comunicacionais em animação para diferentes meios, e pretende a formação de profissionais para entender, aplicar, coordenar e desenvolver processos de desenvolvimento em animação em todas as etapas da cadeia de produção cultural e design. Tal proposta é desenvolvida ao longo de quatro semestres, através do estudo dos quatro conjuntos de técnicas produtivas em animação, organizadas modularmente da seguinte forma: 1) Tatilidade e animação; 2) Bidimensionalidade em animação; 3) Tridimensionalidade em animação; e 4) Business e Arte em animação.

CURSO SUPERIOR DE TECNOLOGIA EM DESIGN DE ANIMAÇÃO				
Módulo	A	B	C	D
TEMA	Tatilidade em Animação	Bidimensionalidade em Animação	Tridimensionalidade em Animação	Business e Arte em Animação
TÉCNICA	Manipulação de bonecos, animação com recortes, plastilina.	Técnicas 2D, técnica mista com live-action audiovisual	Modelagem 3D de cenários e personagens, renderização	Técnicas de produção para instalações,
PRODUTO	Stop-Motion	Curta-Metragem em 2D	Série Episódica em 3D	Instalação Artística Interativa em Animação
CERTIFICAÇÃO	Técnicas em Direção de Arte (CBO 2623-30)	Técnicas em Produção Audiovisual (CBO 2621-35)	Técnicas para Análise de Des. de Sistemas - Webmaster (CBO - 2124-05)	Técnicas para Análise de Negócios (CBO 1423-30)

Quadro 1: Estrutura do Curso de Design de Animação

Fonte: Organização da autora a partir do Projeto Pedagógico

Os módulos são organizados de maneira a proporcionar a realização de um grande projeto por semestre, a partir do desenvolvimento de um determinado conjunto de competência, materializado na produção do projeto integrador e nas demais disciplinas cursadas concomitantemente. Os saberes que fundamentam o processo de ensino e aprendizagem do curso são promovidos pelos Projetos Integradores, cuja pauta conduz as atividades realizadas dentro das demais disciplinas cursadas no semestre, que juntas apoiam o processo de construção de conhecimentos necessários para o aluno, num esquema em que prática e reflexão acontecem em paralelo.

Tendo como principais fundamentos a interdisciplinaridade, o fomento à produção científica e sua divulgação, e a responsabilidade conjunta dos docentes e discentes para alcançar os objetivos traçados, buscando a aquisição de habilidades e competência, os módulos do Curso de Animação foram estruturados conforme os conjuntos de técnicas de produção de animação fundamentais existentes. No primeiro módulo, chamado de módulo da Tatilidade em Animação, os alunos desenvolvem filmes das diversas formas de aplicação da técnica de *stop motion*, que

remonta às primeiras tecnologias e experimentos em animação (PURVES, 2011). No módulo Bidimensional, é a produção de um curta-metragem em técnica mista, mesclando produção audiovisual em *live-action*³ e os processos clássicos de animação que conduzem o processo de ensino e aprendizagem. No terceiro semestre, durante o módulo de Tridimensional, são trabalhados os conceitos de produção seriada, com a realização de uma série de três episódios, em universo ficcional compartilhado, produzidos através da criação e modelagem de cenários e personagens renderizados. No módulo de Business e Arte, são produzidas instalações artísticas interativas em animação a partir de propostas individuais, nas quais os alunos ampliam os limites da animação tratando-a como arte e experiência, enquanto linguagem, negócio e ciência.

Para cada conjunto de técnicas trabalhado, o aluno recebe uma certificação intermediária em consonância com o Catálogo Brasileiro de Ocupações: Técnicas em Direção de Arte (CBO 2623-30) no módulo A; Técnicas em Produção Audiovisual (CBO 2621-35) no módulo B; Técnicas para Análise de Desenvolvimento de Sistemas - Webmaster (CBO - 2124-05) no módulo C; e Técnicas para Análise de Negócios (CBO 1423-30) no módulo D.

A distribuição semestral dos processos de produção dos quatro módulos segue a mesma estrutura, sendo composta por quatro etapas que se repetem ao longo do curso: pesquisa, projeto, produção e produto. Esse conjunto constitui a bíblia de projeto, documento de referência que contempla a totalidade do processo de projeto desenvolvido no semestre.

A etapa de *pesquisa* é a primeira delas e fundamenta todos os processos subsequentes de concepção e planejamento, que, em conjunto, compõem a etapa de *projeto*. Ao fim do primeiro bimestre, as duas primeiras etapas são avaliadas pela comunidade acadêmica para que os resultados apresentados sejam aprovados para a etapa seguinte de produção. Durante a terceira etapa são registradas e documentadas todas as etapas de produção para que, ao fim do processo, juntamente ao produto finalizado, sejam apresentadas em nova banca as análises derivadas da observação contínua do processo de produção. Entende-se o produto final derivado do processo de produção como resultado, avaliado na segunda banca de produção e produto, porém o foco está em avaliar o processo de produção em si, para que a partir da comparação entre o que foi planejado e o que foi executado, seja possível produzir o conhecimento.

3 O termo *live-action* define o formato de produção de filmes em que atores e atrizes reais interpretam personagens. De acordo com o Dicionário de Cambridge, "ação envolvendo pessoas ou animais reais, não modelos, ou imagens que sejam desenhadas ou produzidas pelo computador", em tradução livre da autora para: "*action involving real people or animals, not models, or images that are drawn, or produced by computer*" LIVE-ACTION. In: Cambridge Dictionary, 2019.

ESTRUTURA SEMESTRAL DE PROJETO INTEGRADOR				
Bimestre	1º. Bimestre		2º. Bimestre	
Etapa	Pesquisa	Projeto	Produção	Produto
Produto	Projeto de Pesquisa Aplicado: tema, técnica e contexto	Concepção e Planejamento	Registro e Controle do Processo de Produção	Apresentação do Produto e Defesa técnica e teórica dos resultados de Produção
Produtos Intermediários	Primeira parte da Bíblia de Produção - Pesquisa	Segunda Parte da Bíblia de Produção – Concepts, Roteiro, Storyboard, Anímatic	Terceira Parte da Bíblia de produção - Planilhas de Produção e Documentação	Produto Final (filme) e Bíblia de Produção Completa
Avaliação	Orientação e Produção Assistida	Produção Assistida e Banca 360º.	Orientação e Produção Assistida	Produção Assistida e Banca 360º.

Quadro 2: Estrutura Semestral de Projeto Integrador
Fonte: Organização da autora

Dessa forma, a avaliação é considerada parte do processo de ensino e aprendizagem, e não como etapa posterior subsequente. Os métodos e técnicas de avaliação adotados para o projeto integrador partem do conceito de avaliação 360º, no qual docentes e discentes dividem as responsabilidades avaliativas, e todos participam da avaliação de todos, incluindo os processos de autoavaliação e as avaliações institucionais periódicas. Acompanhar e avaliar outras equipes e outras turmas faz parte da rotina semestral das Bancas Bimestrais, quando professores e alunos de todas as turmas apresentam seus resultados conjuntamente. Concomitantemente, a *produção assistida* é aplicada como processo avaliativo ao longo do semestre, acompanhada de orientações e de avaliação individual, apoiadas em planos de trabalhos individuais de desenvolvimento propostos pelos alunos.

Com o fazer prático aplicado no ambiente de formação da graduação em conjunto com as disciplinas teóricas interligadas dando sustento às ações, a percepção do fazer ciência é ampliada, pois os conceitos apresentados em aulas teóricas são implementados de forma visível pelos os alunos durante a prática de projeto.

4 A INICIAÇÃO CIENTÍFICA EM DESIGN DE ANIMAÇÃO

O desenvolvimento da investigação científica é um valioso instrumento pedagógico e social para a construção dos objetivos educacionais das instituições de Ensino Superior, enquanto medida que desperta e aprimora os requisitos para uma formação profissional de excelência. No contexto dos cursos superiores de tecnologia, a inserção da pesquisa como parte dos processos de ensino e aprendizagem se faz fundamental para a formação de indivíduos integrais, capazes não só de produzir enquanto parte de uma organização social, como também de refletir sobre os processos nos quais está inserido. Quando aquele que domina a arte do fazer domina também a arte do saber fazer, retomando os conceitos filosóficos da Grécia

antiga no momento em que eram considerados em separado os processos de aquisição de conhecimento e os processos de produção de artefatos, na clássica distinção entre *techné* – como a capacidade de produzir, e *episteme* – como o conhecimento puro, temos a ampliação do potencial e das capacidades humanas num processo dialógico de aquisição de saberes.

No caso analisado neste trabalho, o método científico é observado nos processos de ensino e aprendizagem e a pesquisa aplicada é praticada, fomentada e desenvolvida em duas modalidades: a primeira, a partir da participação individual não obrigatória, de alunos e professores com projetos de pesquisa individuais em grupos de iniciação científica supervisionados; e a segunda, com o desenvolvimento de projetos de pesquisas em grupos, como parte de projetos integradores, transversalmente inseridos na matriz pedagógica.

Na modalidade de participação associada aos grupos de pesquisa, o objetivo é integrar professores e alunos no contexto da investigação e da produção científica. Desse modo, os docentes operam como agentes catalisadores do processo científico, instigando e orientando os alunos na produção do conhecimento, enquanto desenvolvem pesquisas próprias na área. Esta modalidade proporciona ainda a possibilidade de aprofundar conteúdos e temas de interesse de modo interdisciplinar, estimulando a reflexão teórico-crítica de temáticas relacionadas à produção cultural e ao design. Os trabalhos neste caso se concentram em torno das atividades promovidas pelo Grupo de Pesquisa de “Métodos qualitativos e a aplicação de pesquisa mediada pelo computador: práticas contemporâneas de investigação em arte, cultura e comportamento”, com o desenvolvimento supervisionado de projetos de pesquisa com temas individuais, propostos pelos próprios alunos.

São duas as linhas de pesquisa propostas para o grupo, em torno das quais estão organizados os projetos de pesquisa em desenvolvimento. A primeira linha, intitulada “*Produção Cultural, Sociedade e Tecnologia*”, objetiva o estudo da tecnologia e suas aplicações na sociedade em seus diversos aspectos, onde a comunidade em que nos inserimos toma forma a partir das relações estabelecidas, e estuda empiricamente os fenômenos sociais e suas manifestações multifacetadas apoiadas ou desenvolvidas através de sistemas tecnológicos, de forma a produzir observações atuais de nossa cultura. A segunda linha, intitulada “*Práticas, Usos e Apropriações da Indústria Criativa*”, objetiva desenvolver pesquisas em torno das atividades internacionais e de sociabilidade nas quais se envolvem os indivíduos durante o processo de relação com os produtos tecnológicos, e estuda os objetivos, estratégias e táticas da adoção da tecnologia, bem como os resultados obtidos através de sua utilização.

As atividades do grupo são permanentes, desenvolvidas em reuniões semanais de acompanhamento, supervisão, discussão e aprofundamento de projetos. Dessa forma, através das práticas de produção científica, bem como de incentivo à publicação dos resultados em eventos científicos periódicos e obras coletivas, os alunos são estimulados a promover a visibilidade de seus projetos de pesquisa e a desenvolver a rede socio técnica de pesquisa na qual estão inseridos a partir de novas relações entre seus pares.

Participar dessa modalidade de iniciação científica proposta pelo projeto pedagógico do curso é uma escolha individual dos alunos, cuja decisão faz parte das atividades autogeridas de desenvolvimento individual praticados na comunidade discente. O aluno pode incluir essa instância em seu processo formativo, colocando-se como responsável pela produção e consolidação de resultados científicos derivados dos projetos práticos desenvolvidos ao longo do curso.

Com a evolução dos projetos, a participação dos alunos em diferentes grupos de pesquisa passou a ser estimulada, pois garante a distribuição dos trabalhos em diversas áreas do conhecimento no âmbito da Produção Cultural e Design, além das áreas correlatas de Publicidade e Propaganda e Jogos Digitais, por exemplo, outros grupos de pesquisa escolhidos por parte dos alunos do curso.

Dentre os diversos trabalhos desenvolvidos nessa modalidade de pesquisa, exemplificamos aqui quatro propostas discentes. Assim, tomando como referência os desafios e perspectivas das pesquisas realizadas, pretende-se discutir e aprofundar o entendimento do papel transversal da iniciação científica no processo formativo dos alunos.

O primeiro trabalho apresentado investiga as animações utilizadas como recurso publicitário, analisando dois casos que fomentaram discussões sobre propriedade intelectual e direito autoral: o *Ligue-Ligue* da Brasil Telecom e o *Ratinho Chip* do Banco Bradesco, célebres casos de semelhança com animações estadunidenses (ALVES e VIANA, 2018). O tema associou interesses pessoais do aluno, que também cursa Direito, com uma área pouco estudada da animação enquanto produto, criação autoral e artística.

A segunda proposta analisa o jogo *EarthBound* (NINTENDO, 1994) com o objetivo de estudar como sua complexidade narrativa pautou a evolução dos games, principalmente RPGs, para demonstrar sua influência na subsequente expansão de formas narrativas em diversos outros jogos contemporâneos, como os jogos do console *Atari 2600* (1977) e também os primeiros jogos do *Nintendo Entertainment System* (NES 1983), que incorporaram a história como recurso narrativo do jogo após *EarthBound* (ORSOLON e VIANA, 2018). Apesar de abordar os jogos como objeto de pesquisa, esse trabalho estuda também as formas de comunicação contemporânea e as convergências e hibridações de produtos comunicacionais, de entretenimento e de informação que também constituem a animação.

A terceira proposta é a pesquisa sobre as personagens divinas presentes no universo ficcional da série de jogos *The Elder Scrolls* – TES, desenvolvida pela *Bethesda Softwares*, com o propósito de investigar a religião *The Nine Divines* e sua relação com a narrativa presente no jogo, a partir de abordagem metodológica descritiva, para demonstrar a relação entre tais divindades e os deuses da mitologia greco-romana e também outras possíveis mitologias (SIEBENEICHLER e VIANA, 2018).

Por fim, a quarta proposta de pesquisa discute a evolução dos papéis ocupados por dragões em narrativas, de antagonistas a heróis, especialmente tratando da obra *Coração de Dragão* (COHEN - 1996), produzido pela *Universal Studios* (PEREIRA e VIANA, 2018).

Considerando alguns dos temas de estudos propostos pelos discentes de Design de Animação, pode-se notar que a animação, quando percebida como objeto de pesquisa e de produção científica, pode ser investigada de diferentes formas e com diferentes objetivos. Essa percepção da amplitude de uma tecnologia e seus diferentes impactos no cotidiano das pessoas proporciona uma iniciação a pesquisa que reflete nas práticas dos alunos e de seus pares, pois estes não desenvolvem apenas um produto, mas um processo de comunicação completo.

5 A PESQUISA APLICADA EM DESIGN DE ANIMAÇÃO

Na segunda modalidade de produção científica do projeto pedagógico analisado, quando a pesquisa toma parte nos projetos integradores na etapa inicial de todas as propostas, podemos considerar como resultados tanto os fundamentos técnicos e teóricos pesquisados e empregados para desenvolvimento dos filmes quanto o produto final produzido nos semestres. A indicação de temática dos projetos elaborados segue a proposta de apresentar conteúdos transversais ao curso, capazes de produzir resultados também a partir de seu entendimento, especialmente nos itens de Educação Ambiental, Direitos Humanos e História e Cultura Afro-Brasileira e Indígena, além de atender a diretriz de incorporar temáticas emergentes aos estudos relacionados à área da produção cultural e do design.

Em seu primeiro módulo, o projeto integrador está direcionado ao entendimento da Tatilidade e sua relação com os processos de representação, codificação e decodificação da realidade através de sistemas simbólicos complexos, linguagens e códigos, a partir do diálogo com conteúdos ministrados nas disciplinas de Composição Gráfica; Criatividade e Comunicação; História da Arte; Leitura e produção de Textos; Meios de Expressão e Ilustração; Projeto de Animação; Sistemas de Representação, Linguagens e Códigos; e Técnicas Fotográficas.

Durante o primeiro semestre de implantação do curso foram criadas produtoras experimentais, com o objetivo de organizar os processos de ensino e aprendizagem transdisciplinares. As produtoras assinam os filmes e também organizam sua distribuição⁴.

Nesse conjunto de técnicas, foram realizados em 2017 quatro filmes de curta-metragem em *stop motion*: “O cachorro e seu menino”⁵ (WONDER ARTS, 2017), tratando da manutenção da vida terrestre; “Contraste”⁶ (ANIMAHANI, 2017), cujo tema é a erradicação da Pobreza; “Play to Help”⁷ (EASTER EGG, 2017), sobre a er-

4 Adota-se nesse trabalho o seguinte formato de citação para os filmes produzidos nas disciplinas de Projeto Integrador do módulo A, B e C: “*Título do filme*” (NOME DA PRODUTORA, ANO DE LANÇAMENTO). Apenas no módulo D, que trata de instalações artísticas autorais individuais, em vez do nome da produtora, a citação traz o sobrenome do autor.

5 Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=f5mpyZJa4rw>. Acesso em: 15 de maio de 2019.

6 Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=UnIIBpk6MnM>. Acesso em: 15 de maio de 2019.

7 Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=2VuY-zeas1o&feature=youtu.be>. Acesso em: 15 de maio de 2019.

radicação da fome; e “Uma história que precisa ser contada”⁸ (A44 MAGIC, 2017), trata da ação contra a mudança global do clima;

Em 2018, mais quatro filmes foram produzidos: “*Torturuga*”⁹ (SEILARTE, 2018), representando os desafios da vida na água; “*Leona*”¹⁰ (SQUAD, 2018), discutindo as ações em relação à igualdade de gênero; “*Hidrogirl*”¹¹ (SLUG, 2018), sobre assegurar o saneamento para todos; e “*Sombras da Guerra*”¹² (TELA BRANCA, 2018), que trata da paz, da justiça e instituições eficazes.

Estão atualmente em produção, com publicação prevista para o primeiro semestre de 2019, mais quatro obras em *stop motion*: “*Static*”¹³ (WONDER ARTS, 2019) e “*Anxious*”¹⁴ (EASTER EGG, 2019), que tratam da saúde e do bem estar; “*Lamento do Oceano*”¹⁵ (ANIMAH, 2019) tratando da preservação dos recursos marinhos e dos oceanos; e “*Rosas para Elise*” (A44, 2019), que versa sobre inclusão social, minorias, inclusão de gênero e de deficiência.

Como Segundo Módulo, no Módulo de Bidimensionalidade em Animação o projeto integrador está direcionado ao entendimento das técnicas e dos processos de produção aplicados em projetos de soluções em animação, a partir de sua inserção no sistema simbólico midiático e sua relação com sistemas de produção audiovisual. As disciplinas cujos conhecimentos se materializam nesse módulo são: História da Animação e do Cinema; Meios de Comunicação; Raciocínio Lógico; Sociedade e Contemporaneidade; *Sound Design*; Técnicas Audiovisuais; Técnicas de Concepção e Roteirização de Ideias; e Técnicas e processos de Animação.

Nesse conjunto de técnicas, foram produzidos quatro filmes de curta-metragem através de técnicas bidimensionais em 2017. “*Free to Play*”¹⁶ (WONDER ARTS, 2017) é um curta-metragem desenvolvido em rotoescopia, cujo roteiro pretende conscientizar a audiência através da história de Sara, uma jovem que enfrenta os obstáculos diários de ser mulher no ambiente de *e-sports*. “*Hora da Mudança*”¹⁷ (ANIMAH, 2017) um curta-metragem em técnica mista e *live-action*, que conta a história de um aluno do curso de Design de Animação que tem o hábito de acumular lixo eletrônico e não dar a ele o correto destino. “*Keep Running*”¹⁸ (EASTER EGG, 2017) trata da saúde e do bem-estar, desenvolvido em técnica mista com bonecos em plastilina e desenhos em duas dimensões, para motivar seus espectadores a adotar hábitos diferentes e a superar desafios, buscando sempre melhorar em todos os

8 Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=76lLoP4SUzE>. Acesso em: 15 de maio de 2019.

9 Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=76lLoP4SUzE>. Acesso em: 15 de maio de 2019.

10 Disponível em: <https://youtu.be/IOPAXiMzdGs>. Acesso em: 15 de maio de 2019.

11 Disponível em: <https://youtu.be/BKUDnbZuSsw>. Acesso em: 15 de maio de 2019.

12 Disponível em <https://vimeo.com/279266366>, utilizando a senha “ayla”. Acesso em: 15 mai. 2019

13 Disponível em https://youtu.be/LB7P30VJ_yM. Acesso em: 15 mai. 2019

14 Disponível em: <https://youtu.be/5zH2ChYZMic>. Acesso em: 15 mai. 2019.

15 Disponível em: <https://youtu.be/5zH2ChYZMic>. Acesso em: 15 mai. 2019

16 Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=4qnqqqAlfiw&t=16s>. Acesso em: 15 mai. 2019.

17 Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=p0MqsBYhAsU&t=510s>. Acesso em: 15 mai. 2019

18 Disponível em <https://youtu.be/npjhoqdDv6I>. Acesso em: 15 mai. 2019

aspectos possíveis. E finalmente *"Projeção"*¹⁹ (A44, 2017) um curta-metragem cujo objetivo é discutir os modos de exploração do trabalho e a vida difícil nos grandes centros urbanos, através da história de R0-B0, um robô infeliz com seu estilo de vida atual e com a sociedade que o cerca.

Em 2018, mais cinco curtas-metragens em técnica mista foram finalizados: *"As margens da Lei"*²⁰ (SLUG, 2018), *"Desligue"*²¹ (SQUAD, 2018), *"Going Home"*²² (TELA BRANCA, 2018), *"Rabisco Vivo"* (DRAW WALK, 2018) e *"RPGzão dos Brothers"*²³ (SEILARTE, 2018). Para o segundo semestre de 2019 estão previstas quatro novas produções.

No módulo de Tridimensionalidade em Animação, terceiro módulo, o projeto integrador está direcionado ao entendimento da tridimensionalidade e sua relação com os processos de representação, codificação e decodificação da realidade através de sistemas simbólicos complexos, linguagens e códigos, a partir do diálogo dos conteúdos ministrados nas disciplinas de Animação 3D; Ilustração Digital e Modelagem 3D; Organização e Novas Tecnologias; Semiótica e Cultura Visual; *Storytelling*, Narrativas, Cenários e Personagens; e Técnicas de Produção na WEB.

Em 2018 foram produzidas três série de animação em três dimensões, cada uma delas com três episódios, com o objetivo de integrar as produções do semestre num único universo ficcional compartilhado, a partir da realização de três projetos: *"A estrela mais brilhante de Órion"*²⁴ (EASTER EGG, 2018), *"Choices"*²⁵ (ANIMAH, 2018) e *"Imaginário"*²⁶ (WONDER ARTS, 2018). Cada uma das três narrativas funciona de forma independente, com processo de criação, roteiro e produção autônomos, integrados num mesmo universo ficcional, com lógica, regras, mitologias, leis físicas e dimensões próprias, compartilhados entre as equipes.

Em *"Imaginário"* (WONDER ARTS, 2018), ponto inicial na cronologia do universo ficcional compartilhado, amigos imaginários vivem em um mundo fantástico diferente do mundo físico como conhecemos. Lá, Leroy e Gabe, seres imaginários desconectados de nosso mundo por não possuírem mais vínculo com uma contraparte humana, buscavam incansavelmente uma nova amizade sincera. Cegos pela procura, recorrem a um portal mágico e encontram o vilão Sombra neste caminho. Após a tentativa fracassada de separar os amigos, Sombra é afastado pelo poder de uma estrela mágica que Leroy carregava consigo e desaparece. Leroy e Gabe entram no portal, se fundem em uma nova criatura imaginária e encontram uma nova amizade humana, a pequena Meissa.

19 Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=tq4AYiqXQ_Q&t=450s. Acesso em: 15 de maio de 2019

20 No prelo. Página da Produtora no Facebook: <https://www.facebook.com/Sluganimation>.

21 Filme disponível em: <https://youtu.be/Qp6tHbcCbY>. Acesso em: 15 de maio de 2019.

22 No prelo. Página da Produtora no Facebook: <https://www.facebook.com/produtoratelabranca/>

23 Disponível em: <https://youtu.be/5vXO6inuhBw>. Acesso em: 15 mai. 2019

24 Disponível em: <https://youtu.be/HhdXTLLK4qA>. Acesso em: 15 mai. 2019..

25 Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=-fcQ1sT8_e0&t=5s. Acesso em: 15 de maio de 2019.

26 No prelo. Página da Produtora no Facebook: <https://www.facebook.com/wonderartsanimation/>

A menina é a protagonista da animação “*A estrela mais brilhante de Órion*” (EASTER EGG, 2018), que nos apresenta a história de um casal de alienígenas e sua filha adotiva humana não terráquea e os problemas que enfrentam por isso. *Sayph* e *Rígel*, pais adotivos de *Meissa*, são constantemente importunados por *Cornélia*, uma misteriosa assistente social com métodos invasivos e pouco ortodoxos. Ao longo das tentativas fracassadas de *Cornélia* em retirar *Meissa* da guarda de seus pais, fica nítido que a fixação dela era pela estrela que a menina carregava, entregue por *Leroy* e *Gabe* quando os seres imaginários vieram para o mundo humano. Derrotada e com seu plano ameaçado, *Cornélia* desaparece da vida da família.

Finalmente em “*Choices*” (ANIMAH, 2018) reconhecemos *Meissa* adulta, em sua relação com seu namorado *Dave* e os problemas enfrentados por eles após a chegada de um empresário na cidade, o misterioso *Luiz Cypher*. O casal tem sua vida virada de cabeça pra baixo quando *Cypher* fere mortalmente *Dave* e apresenta o seu real objetivo na cidade: recuperar de uma vez por todas a estrela que *Meissa* ainda carrega consigo.

Nas três histórias, o vilão se apresenta com um único objetivo: recuperar todas as estrelas existentes naquele universo, movimentando as três tramas e reforçando suas conexões, estruturando pontos para possíveis conexão em novos projetos, já que a estrutura proposta para o universo ficcional envolve o vilão principal (*Sombra/Cornélia/Cypher*), as estrelas mágicas, os mundos imaginários, os mundos reais e seus diversos planetas, além de objetos mágicos capazes de canalizar o poder ainda desconhecido das estrelas. É esse o caso do trabalho subsequentemente incorporado ao universo ficcional compartilhado, intitulado “*Em Obras*” (ALVES, 2018), desenvolvido no semestre seguinte.

No primeiro semestre de 2019, integram-se ao universo ficcional já descrito, outras cinco novas narrativas em desenvolvimento: “*O Pintainho Espacial*” (SEILARTE, 2019), “*Minhocolove*” (TELA BRANCA, 2019), “*Bicho Papão*” (DRAW WALK, 2019), “*Doruno*” (SLUG, 2019), “*Invasores*” (SQUAD, 2019).

Já no módulo de Business e Arte em Animação, a proposta é a realização de um projeto individual, apresentado como instalação artística em um evento acadêmico, produzido pelos próprios alunos e aberto à comunidade ao final do semestre. Para estruturar o desenvolvimento do projeto, durante o semestre os alunos trabalharam em torno das disciplinas ofertadas para a construção do projeto, a saber: Análise de Viabilidade, Pareceres e Laudos; Antropologia Cultural; Aspectos Éticos e Jurídicos na Comunicação; Comunicação Socioambiental; Direção de Criação; Gestão Empreendedora; Marketing; e Técnicas de Instalações Artísticas.

O resultado são dezesseis obras de instalações artísticas interativas individuais, apresentadas em uma mostra cultural de organização discente, a Primeira Mostra de Produção Cultural – UNICULT. Na obra intitulada “*Em obras*” (ALVES, 2018)²⁷, o universo ficcional composto pelo conjunto de obras discentes realizadas nos dois primeiros anos de curso é revisitado pelo autor em roteiro original, no qual as personagens são surpreendidas por um vilão e se envolvem numa viagem pelas

27 Disponível: <https://vimeo.com/302005870>. Acesso em: 15 de maio de 2019.

obras de arte expostas num museu. Em narrativa linear que pode ser adensada pelo acesso à hipertextos, o uso de *QR Codes* permite o reconhecimento das personagens e das obras de arte mencionadas literalmente ou como referência, através de links. Em *"A rotina da Arte"* (SILVA, 2018) são apresentadas três telas distintas que dão suporte aos diálogos curtos estabelecidos entre personagens da pintura, ícones de determinados períodos da história da arte, em narrativa justaposta, linear e ininterrupta.

Em *"FAROeste"* (CORSI, 2018)²⁸, um xerife tenta resolver uma série de acontecimentos inesperados, em narrativa linear exibida numa cabina ambientada no estilo de um *saloon* do velho oeste. *"Os miseráveis"* (OLIVEIRA, 2018) propõe a interação com o processo de produção, apresentando uma coleção de obras de arte em forma de exposição artística e conceitual geradas para uma possível e futura série em animação baseada na narrativa clássica do livro de Victor Hugo.

"Playground" (SOUZA, 2018) é uma obra de animação em 3D, que traz a história de um skatista e aborda o preconceito. Em dupla exposição de narrativas lineares, a história pode ser vista em ambiente projetado originalmente para essa finalidade, bem como em primeira pessoa, a partir dos óculos de realidade virtual. Em *"Idade da Pedra"* (BARROS, 2018), a animação apresenta esquetes sobre a sobrevivência de um personagem a Idade da Pedra, exibidas em espaço expositivo ambientado tematicamente.

Em *"Kenai"* (SANTOS, 2018), que se configura como um *spinoff* narrativo, ou seja, uma nova narrativa derivada do universo ficcional apresentado em trabalho anterior, intitulado *"Projeção"* (A44, 2017), que apresentava a história de um músico que oferece ao público a chance de opinar sobre sua carreira. A narrativa de múltipla escolha é acionada através da interatividade e do acionamento direto da audiência nessa obra. Em *"Sofia"* (REGO, 2018), o processo de produção é retomado numa obra em 3D, na qual a personagem principal é uma criança desobediente, que não deixa à audiência alternativa, senão desenvolver o final da história através de um workshop de roteiros. A obra *"Cupcake Boy"* (FRANÇA, 2018) apresenta a abertura para uma série de animação no estilo anime, que pretende atuar como clipe promocional e como vinheta de série. *"Julia"* (BARBOSA, 2018) é uma menina com imaginação aguçada que inventa e imagina brincadeiras e personagens em seu próprio jardim. A animação é uma introdução para suas aventuras que se complementa com uma borda animada, que suporta duas narrativas acopladas em um único sistema de projeção.

Em *"Toki Wo Koe – Além do tempo"* (ZANI, 2018) temos a apresentação presencial de um grupo de taiko no palco de um grande auditório, em frente a tela de projeção em que é apresentada a história de um casal que viveu e sobreviveu a batalha de Okinawa, durante a Segunda Guerra mundial no Japão, em apresentação onde grupo, música e animação estão sincronizados em um acontecimento único. Em *"Max"* (DOMACKOVSKI, 2018) temos a história de um cachorro e sua trajetória de adoção e abandono até chegar a um abrigo. *"Gárgula e anjo"* (ALBERNAZ, 2018)

28 Disponível em: <https://vimeo.com/306887068>. Acesso em: 15 de maio de 2019.

apresenta um romance proibido entre um anjo e uma gárgula, através da exibição de um curta-metragem e da ambientação do ambiente expositivo.

Na proposta de *“Welcome”* (SILVEIRA, 2018), conhecemos um personagem sem forma definida que propõe questionamentos e realiza perguntas para reflexão do espectador. Nessa obra, o narrador ordena ações que farão com que se descubra algo inesperado, a partir da manipulação de objetos cenográficos. Em *“Memórias”* (GULARTE, 2018), a temática abordada em técnica mista é a da confecção de memórias, da culpa, tristeza e saudade, acerca de fatos que cada pessoa vivencia em seu dia a dia. Em *“I’m Fine”* (FAVARIN, 2018) a depressão é abordada em uma narrativa em primeira pessoa, em que a instalação consiste em uma cabine de exibição de imersão.

No segundo semestre de 2019, novos trabalhos nessa modalidade serão desenvolvidos.

QUADRO RESUMO - RESULTADOS DE PROJETO INTEGRADOR							
PROJETO INTEGRADOR	Tatibilidade em Animação		Bidimensionalidade em Animação		Tridimensionalidade em Animação		Business e Arte em Animação
Ano	2017	2018	2017	2018	2017	2018	2018
PROJETOS	4 filmes	4 filmes	4 curtas	5 curtas	3 séries com 3 episódios	5 séries com 3 episódios	16 instalações
TOTAL	8 filmes em stop motion		9 curtas-metragens em técnica 2D mista		24 Episódios em 3D		16 instalações artísticas interativas

Quadro 3: Resumo de Resultados de 2017 e 2018 nas disciplinas de Projeto Integrador

Fonte: Organização da autora

6 ANÁLISE, REFLEXÕES E CONSIDERAÇÕES FINAIS

Como prática permanente durante o processo formativo discente no ensino superior, a pesquisa encontra dificuldades na sua inserção prioritária e na manutenção de seus processos diante da intermitência semestral, sofrendo variação com os intervalos e até mesmo com os ciclos de produção de projeto dentro dos próprios semestres. É comum que no início do semestre, enquanto estão na etapa de pesquisa do projeto integrador, os alunos de iniciação científica produzam grandes avanços em seus trabalhos individuais. Em contrapartida, após o início da produção dos filmes, os grupos de pesquisa tendem a se esvaziar, para parar por completo ao fim do semestre durante as avaliações, finalização dos filmes e banca final de projeto.

Ao fim de dois anos de trabalho neste modelo, observa-se que os resultados de pesquisas individuais são mais densos, porém menos constantes que os resultados de pesquisa em grupo. Entendemos que, como o ciclo de projeto integrador é mais rígido, passível de reprovação e refações, ele tende a ser priorizado em momentos mais intensos do semestre, em detrimento das atividades individuais de ini-

ciação científica, que podem ser negociadas dentro do grupo de pesquisa com mais flexibilidade.

À medida em que outros grupos de pesquisa correlatos foram surgindo, caso do Grupo de Pesquisa Aplicada em *Game Studies* e Estudos Culturais, de Jogos Digitais, ou passaram a aceitar alunos de Design de Animação, como no caso dos Grupos de Pesquisa de Publicidade e Propaganda, Diálogos entre Literatura e Linguagem Publicitária, e do grupo Multiplot – Diálogos Híbridos em Produção Audiovisual, a troca e o trânsito de projetos entre orientadores e visões diversas passou a produzir pesquisas mais sólidas, especialmente em relação ao aporte teórico utilizado, que tende a ampliar e diversificar seus autores de referência, retroalimentando também as pesquisas em grupo, que por sua vez sustentam melhores processos de produção e também melhores resultados nos filmes produzidos.

A percepção e o uso de métodos científicos nas iniciações científicas e na prática dos projetos integradores, além da prática incentivada da escrita acadêmica desde os módulos iniciais do curso podem fundamentar e elevar as discussões sobre animação não somente enquanto produto final, mas como ciência, especialmente quando “o surgimento de uma nova tecnologia interpela o mundo até mesmo daqueles que não se servem diretamente dessa tecnologia” (SILVA, 2011, p. 22). Consolidados os resultados, afirma-se o papel transversal da pesquisa e da iniciação científica no processo formativo dos alunos dos CST, especialmente no âmbito das Ciências Sociais Aplicadas, Produção Cultural e Design.

REFERÊNCIAS

5 DESENHOS QUE FORAM ACUSADOS DE PLÁGIO. Super Interessante. Disponível em: <<https://super.abril.com.br/blog/turma-do-fundao/5-desenhos-animados-que-foram-acusados-de-plagio/>>. Acesso em: 7 de junho de 2018.

ALVES, Gabriel. Direito autoral e animação: uma análise de casos. 2018

ALVES-MAZZOTTI, Alba. As ciências sociais são ciências? In: ALVES-MAZZOTTI, A. & GEWANDSZNAJDER, F. O método nas Ciências Sociais e Naturais. São Paulo: Thomson, 2001, p.111-118

ASCENSÃO, José De Oliveira et al. Série Gvlaw - Propriedade intelectual - Direito autoral. E-book. Editora Saraiva (Edição Digital), 2013.

BECHARA, Márcia. Brasil é grande homenageado da 42ª edição do Festival de Animação de Annecy, na França. 2008. Disponível em: <http://br.rfi.fr/franca/20180611-brasil-e-grande-homenageado-da-42-edicao-do-festival-de-filmes-de-animacao-de-annecy>, acesso em maio de 2019

BETHESDA. (2018). Home Page Bethesda. Acesso em 25 de agosto de 2018a, disponível em Bethesda: <https://bethesda.net>

BETHESDA. (2018). The Elder Scrolls. Acesso em 25 de agosto de 2018b, disponível em <https://elderscrolls.bethesda.net/>

BRASIL, Ministério da Educação. Catálogo Nacional de Cursos Superiores de Tecnologia. Secretaria de Educação Profissional e Tecnológica Brasília, 2006

BRASIL, Ministério da Educação. Catálogo Nacional de Cursos Superiores de Tecnologia. Secretaria de Educação Profissional e Tecnológica Brasília, 3ª. Edição 2016.

BRASIL. Portaria No. 10 de 28 de julho de 2006. Aprova em extrato o Catálogo Nacional dos Cursos Superiores de Tecnologia.

BRASIL, Ministério da Educação. Parecer CNE/CES No. 436/2001. Trata de Cursos Superiores de Tecnologia –Formação de Tecnólogos, p. 310-333, 2008

BRASIL. Lei nº 9.394, de 20 de dezembro de 1996. Estabelece as diretrizes e bases da educação nacional. Diário Oficial [da República Federativa do Brasil], Brasília, DF, v. 134, n. 248, 23 dez. 1996. Seção I, p. 27834-27841.

BRASIL TELECOM VS PIXAR. Folha de S. Paulo. Disponível em: <<http://www.themoon.com.br/blog/?p=379>>. Acesso em: 11 de junho de 2018.

CHARAUDEAU, Patrick. Discurso das mídias. São Paulo: Contexto, [2005] 2013.

DIREITO AUTORAL NA OBRA CINEMATOGRAFICA. Disponível em: <<https://bdjur.stj.jus.br/jspui/handle/2011/9120>>. Acesso em: 06 de junho de 2018.

EARTHBOUND CENTRAL, 2009A. "EarthBound's Marketing Campaign". 2009. Disponível em: <<https://earthboundcentral.com/2009/01/earthbounds-marketing-campaign/>>. Acesso em 11/08/2018.

EARTHBOUND CENTRAL, 2009B "EarthBound series sales figures". 2009. Disponível em: <<https://earthboundcentral.com/2009/02/earthbound-series-sales-figures/>>. Acesso em: 11/08/2018.

EARTHBOUND CENTRAL, 2018. Disponível em: <<https://earthboundcentral.com/>>. Acesso em: 17/08/2018.

EARTHBOUND HALLOWEEN HACK. In: TOBY FOX WIKIA, 2018. Disponível em: http://tobyfox.wikia.com/wiki/EarthBound_Halloween_Hack>. Acesso em: 17/08/2018.

FARIA, Cristiane Aparecida Gomes. Design da animação no Brasil : um censo demográfico . Belo Horizonte, 2015.

INTERNET ARCHIVE . (2007). The Elder Scrolls 10th Aniversary. Acesso em 25 de Agosto de 2018, disponível em Way Back machine: https://web.archive.org/web/20070509175304/http://www.elderscrolls.com/tenth_anniv/tenth_anniv-arena.htm

Live-action. In: Cambridge Dictionary, 2019. Consultado em junho de 2019, Disponível em: <https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/live-action>

MARTINO, Luís Mauro Sá. Métodos de pesquisa em Comunicação. Projetos, ideias, práticas. Petrópolis, RJ: Editora Vozes, 2018.

ORSOLON, Bruno. Earthbound: expandindo a narrativa em videogames. 2018

PEREIRA, Gustavo Souza. Dragões: de antagonistas a heróis. 2018.

PURVES, Barry. Animação Básica: *Stop motion*. 1. Ed. Porto Alegre, 2011.

QUANTUM PUBLISHING. (2003). The Encyclopedia of Ancient Myths and Culture. Quantum Publishing Ltd.

RATINHO CHIP O MOUSE-PROPAGANDA DO BRADESCO. Super Interessante. Disponível em: <<http://treconanet.blogspot.com/2013/02/ratinho-chip-o-mouse-propaganda-do.html>>. Acesso em: 7 de agosto de 2018.

SIEBENEICHLER, Jeniffer. Divindades na narrativa do universo de the elder scrolls. 2018

Silva. Juremir Machado da. O que pesquisar quer dizer. Porto Alegre: Editora Sulina, 2011.

SONY ACUSA AGÊNCIA DE PLAGIAR RATO STUART LITTLE EM CAMPANHA DE BANCO. Folha de S. Paulo. Disponível em: <<https://www1.folha.uol.com.br/folha/dinheiro/ult91u52722.shtml>>. Acesso em: 11 de junho de 2018.

VEJA A SEMELHANÇA ENTRE O RATO DO BRADESCO E STUART LITTLE. Folha de S. Paulo. Disponível em: <<https://www1.folha.uol.com.br/folha/dinheiro/ult91u52723.shtml>>. Acesso em: 11 de junho de 2018.

NINTENDO, 2013. "EarthBound". Disponível em: <<http://earthbound.nintendo.com/>>. Acesso em: 11/08/2018.

NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM. In: WIKIPÉDIA, a enciclopédia livre. Flórida: Wikimedia Foundation, 2018. Disponível em: <https://en.wikipedia.org/wiki/Nintendo_Entertainment_System>. Acesso em: 17/08/2018.

ROLE-PLAYING GAME. In: WIKIPÉDIA, a enciclopédia livre. Flórida: Wikimedia Foundation, 2018. Disponível em: https://pt.wikipedia.org/w/index.php?title=Role-playing_game&oldid=52808288 Acesso em: 1 ago. 2018

UNICURITIBA. Projeto Pedagógico do Curso de Design de Animação. Curitiba, 2007

WIZARDS. (2018). Dungeons & Dragons. Acesso em 25 de agosto de 2018, disponível em Wizasenha "ayla". Acesso em: 15 mai. 2019

STATIC. Direção: Mariana de Aguiar, Yasmin de França. Produção: Bruno Locateli, Eros Henrique, Giovanni Rios, Lucas Paixão, Pedro Emanuel, Rafaela França. Curitiba: WONDER ARTS/UNICURITIBA, 2019. Disponível em https://youtu.be/LB7P30VJ_yM. Acesso em: 15 jul. 2019

THE ELDER SCROLLS. Bethesda. 1994-2015. Jogo eletrônico. Disponível em: <https://elderscrolls.bethesda.net>. Acesso em: 25 ago. 2018.

TOKI Wo Koe – Além do tempo. Direção e Produção: Adriele Livian Zani. Curitiba: UNICURITIBA, 2018.

TORTURUGA. Direção: Gustavo Souza Pereira. Produção: Alexsander de Azevedo, Emili Dubiela, Silvinha Ferreira, Bruno Orsolon, Jeniffer Siebeneichler. Curitiba: SEILARTE/UNICURITIBA, 2018. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=76lLoP4SUzE>. Acesso em: 15 de maio de 2019

UMA HISTÓRIA que precisa ser contada. Direção: Clayton Henrique Souza. Produção: Gabriel Albernaz, Amanda Domackovski, Matheus Rodrigues. Curitiba: A44 MAGIC/UNICURITIBA, 2017. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=76lLoP4SUzE>. Acesso em: 15 mai. 2019

UNICURITIBA. Projeto Pedagógico do Curso de Design de Animação. Curitiba, 2007

WELCOME. Direção e Produção: Mahani Silveira. Curitiba: UNICURITIBA, 2018.