

O ensino de animação na modalidade remota durante a pandemia COVID-19: um estudo de caso sobre a experiência no curso de Cinema e Audiovisual da Universidade Federal de Sergipe no período acadêmico 2020.1

Teaching animation remotely during the COVID-19 pandemic: a case study on the experience in the Cinema and Audiovisual course at the Federal University of Sergipe in the 2020.1 academic period

Jean Cerqueira¹ 

RESUMO

Este trabalho é um relato de experiência da oferta da disciplina Animação I no curso de Cinema e Audiovisual da Universidade Federal de Sergipe (UFS), durante a pandemia de COVID-19. Seu objetivo é compreender a oferta remota no período 2020.1 e os desdobramentos na realização das atividades propostas. Em meio às inúmeras incertezas, esse contexto se mostrou desafiador, somando-se à indisponibilidade de espaço laboratorial e vários entraves para o cumprimento da ementa e da carga horária da disciplina. A oferta de Animação I foi reivindicada pelos próprios discentes, e as aulas ocorreram de forma remota, exigindo maior protagonismo deles: metade da carga horária envolveu atividades assíncronas em plataforma virtual de aprendizagem visando à leitura de textos relacionados, discussão de filmes animados e exercícios para aplicação dos princípios da animação. Nesta primeira experiência remota, o número de vagas foi duplicado para 50 alunos em cada turma: a turma 01 contou com 45 alunos, a maioria do curso de Design Gráfico (51%), a turma 02 contou com 50 alunos, sendo 62% do curso de Cinema e Audiovisual. Como avaliação final, os discentes produziram “filmes animados” de curta duração. Evidentemente, diversas produções manifestaram limitações técnicas, como dificuldade na estabilização da câmera, ausência de suportes (*rigs*) para os objetos, baixa qualidade de imagem, quantidade de quadros insuficientes para fluidez dos movimentos, além da própria inexperiência e insegurança dos discentes. Contudo, vários demonstraram desenvoltura na aplicação dos princípios da animação, manifestando-os a partir de escolhas estéticas e narrativas criativas, com potencial para incursões futuras.

Palavras-chave: Ensino de animação. Pandemia COVID-19. UFS. Cinema e Audiovisual.

ABSTRACT

This work is an experience report on the offering of the Animation I discipline in the Cinema and Audiovisual course at the Federal University of Sergipe (UFS), during the COVID-19 pandemic. Its objective is to understand the remote offer in the period 2020.1 and the developments in carrying out the proposed activities. Despite the numerous uncertainties, this context proved to be challenging, coupled with the unavailability of laboratory space and several obstacles to complying with the course's syllabus and workload. The offer of Animation I was claimed by the students

¹Universidade Federal de Sergipe, Departamento de Comunicação Social, Curso de Cinema e Audiovisual – São Cristóvão (SE) Brasil. E-mails: jeanfabioufs@gmail.com; jeanfabio@academico.ufs.br
Recebido em: 18/06/2023. Aceito em: 29/08/2023

themselves, and the classes took place remotely, demanding greater protagonism from them: half of the course load involved asynchronous activities on a virtual learning platform aimed at reading related texts, discussing animated films and exercises for application of animation principles. In this first remote experience, the available places were doubled to 50 students in each class: class 01 had 45 students, the majority from the Graphic Design course (51%), class 02 had 50 students, 62% from the course of Cinema and Audiovisual. As a final assessment, the students produced short "animated films". Evidently, several productions manifested technical limitations, such as difficulty in stabilizing the camera, lack of supports (rigs) for objects, low image quality, insufficient number of frames for fluid movements, in addition to the students' own inexperience and insecurity. However, several demonstrated resourcefulness in applying the principles of animation, expressing them through aesthetic choices and creative narratives, with potential for future forays.

Keywords: Teaching animation. COVID-19 pandemic. UFS. Cinema and Audiovisual.

INTRODUÇÃO

O objetivo geral deste trabalho é apresentar a experiência da oferta da disciplina Animação I no período acadêmico de 2020.1 pelo curso de Cinema e Audiovisual do Departamento de Comunicação Social (DCOS) da Universidade Federal de Sergipe (UFS), na modalidade remota, devido à pandemia de COVID-19.

Em linhas gerais, este trabalho é um relato de experiência que se configura como um estudo de caso de natureza qualitativa, exploratória e documental, assumindo as salas de aulas virtuais das turmas relacionadas, disponibilizadas por meio do *Google Classroom*, como o *locus* de investigação. A partir dessa delimitação, foram analisados os elementos norteadores do plano de curso adotado, tais como a bibliografia de referência, a sistematização e distribuição do conteúdo ao longo das aulas, bem como as atividades assíncronas e as avaliações propostas.

Evidentemente, as respostas dos discentes a tais atividades foram consideradas de forma privilegiada para compreendermos as interações e discussões resultantes, tanto do plano teórico quanto da prática animada propriamente dita. Ainda que o caráter qualitativo seja predominante na pesquisa, dados quantitativos pontuais também foram considerados, sobretudo no que diz respeito à quantificação das aulas disponibilizadas, das atividades realizadas, das respostas dos alunos e das produções apresentadas, além de dados relativos à evolução das matrículas ao longo das ofertas de turmas voltadas para o ensino de animação no DCOS.

É importante destacar que, por se tratar de um estudo exploratório, não formulamos hipóteses ou problemas de pesquisa específicos. Ao invés disto, interessa-nos compreender a perspectiva teórico-metodológica adotada na disciplina, sobretudo seus desdobramentos, à luz do contexto do ensino remoto durante a pandemia da COVID-19, traduzido aqui não apenas como um momento limitador, mas que reivindicou criatividade e envolvimento dos discentes. Almeja-se, dessa forma, socializar a experiência em tela, de modo a agregar informações que permitam ampliar o conhecimento sobre estratégias adotadas para a viabilização de

disciplinas práticas, especificamente relacionadas ao ensino de animação no âmbito das instituições públicas de ensino superior.

O trabalho está dividido em duas partes. Na primeira, realizamos uma contextualização geral do ensino de animação no Departamento de Comunicação da UFS, desde sua gênese “subversiva” até sua efetiva inserção na grade curricular e posterior acomodação, revelando aspectos metodológicos e enfatizando a dinâmica da evolução nas matrículas como indicador do interesse por ela. A segunda parte consiste na apresentação e discussão dos principais aspectos da oferta realizada durante a pandemia de COVID-19.

O ensino de animação no Departamento de Comunicação Social/Universidade Federal de Sergipe: um breve percurso histórico

Conforme o Projeto Pedagógico do Curso de Graduação em Cinema e Audiovisual da UFS, aprovado pela Resolução nº 18/2017/CONEPE, a disciplina Animação I desponta como a única disciplina obrigatória dedicada exclusivamente ao cinema animado no âmbito do DCOS, e possivelmente na própria UFS, já que cursos afins como o de Design Gráfico e Artes Visuais não apresentam disciplinas relacionadas em suas grades curriculares. Sob o código COMSO0165, atualmente, ela é ofertada no 6º período da grade curricular, contemplando duas turmas capazes de abrigar 25 alunos cada, e sua carga horária total é de 60h: 15 destas dedicadas ao debate teórico; 45 voltadas para atividades práticas. A grade curricular do curso também prevê a oferta de Animação II¹, disciplina optativa e que pode ser ofertada para os discentes que tenham interesse em dar continuidade às suas experiências em Animação I.

Convém ressaltar que a animação já despontava como disciplina obrigatória na antiga habilitação em Audiovisual do curso de Comunicação Social do DCOS. Conforme a Resolução nº 60/2008/CONEPE, sua nomenclatura era “Animação e Infografia I” (COMSO0230), cuja ementa contemplava a animação em um percurso histórico, mas ainda instrumentalizada como ferramenta jornalística na vertente infográfica, por exemplo. Na verdade, a disciplina transitava entre vídeo arte, computação gráfica e animação. De toda forma, a existência de oferta de disciplina obrigatória relacionada ao cinema animado no contexto do DCOS representou um reconhecimento do seu valor expressivo, da sua consolidação no campo do audiovisual, de sua relevância enquanto produto cultural e, sobretudo, da necessidade de situá-la como um campo de investigação na UFS e de trabalho para os futuros egressos. Mas é importante considerarmos que apesar da massificação da animação ao longo dos anos 1990, foram necessários 16 anos, desde o surgimento da graduação em Comunicação Social na UFS, em 1992, para a sua internalização curricular.

O Departamento de Comunicação Social da UFS é atualmente constituído pelos cursos de graduação em Jornalismo, Publicidade e Propaganda e Cinema e Audiovisual.

1 Esta disciplina foi ofertada em apenas uma ocasião. No ano de 2019.1 ela foi ministrada por três discentes, sob a forma de laboratório dedicado ao planejamento e concepção de séries animadas e resultou na proposta de duas obras: Vincent & Bolota e Garotas Guerreiras.

Até o ano de 2008 havia uma única graduação com três habilitações em Comunicação Social, as quais coexistiam com o curso de licenciatura em Artes Visuais em um mesmo departamento, o DAC (Departamento de Artes e Comunicação Social). Com a aprovação do curso de Design Gráfico, em 2009, as habilitações em Comunicação foram reunidas no DCOS, enquanto Design, juntamente com Artes Visuais, passaram a integrar o NAD (Núcleo de Artes e Design), em 2010, tornando-se, finalmente, departamento (Departamento de Artes Visuais de Design — DAVD) em 2013.

Em termos históricos, o ensino de animação no DCOS passou por três momentos: 1) o da oferta “subversiva”, quando era contemplada a partir de brechas em disciplinas com ementas flexíveis na habilitação em Rádio e Televisão; 2) o momento da internalização curricular no projeto pedagógico da habilitação em Audiovisual, como disciplina efetiva; 3) o período de amadurecimento com a reforma curricular que resultou no bacharelado em Cinema e Audiovisual, permanecendo como disciplina obrigatória e com ementa mais robusta.

O ensino de animação foi introduzido no DAC no ano de 2004, durante a oferta da disciplina optativa “Tópicos Especiais em Mídia Digital” (COMSO0063), no segundo período daquele ano. Pertencente à grade curricular da extinta habilitação de Rádio e Televisão, ela dispunha de uma carga horária de 60 horas e era ofertada para complementar a carga horária de professores temporários, uma espécie de “coringa contratual”. Contudo, a oferta de 2004.2 teve um caráter subversivo. Aproveitando-se de brechas em uma ementa generalista que visava ao desenvolvimento de “Estudo de temas específicos na área de mídia digital.”, o professor autor deste trabalho, então responsável pela disciplina, alinhou sua experiência profissional² aos anseios dos discentes, e ao longo daquele semestre a turma enveredou por discussões teóricas sobre o cinema de animação e para o exercício da prática neste campo. Imediatamente após esta oferta inicial, a disciplina “Tópicos Especiais em Mídia Digital” se tornou, entre os discentes do DAC, sinônimo de Animação, sendo regularmente ofertada³ em todos os períodos letivos até o ano de 2009, a disciplina atraiu não apenas alunos dos cursos do DAC, mas também de vários outros cursos da UFS.

Do ponto de vista didático-pedagógico, a disciplina seguia o seguinte percurso:

1. Inicialmente, era empreendido um resgate histórico do cinema animado ocidental, apoiando-se na obra “História da Animação: técnica e estética através da História”, de autoria de Alberto Lucena Junior, e sobre o contexto brasileiro, a partir da “Experiência Brasileira no Cinema de Animação”, do saudoso Antônio Moreno, de modo a estabelecer uma compreensão da gênese e dos princípios basilares da animação, assim como de sua heterogeneidade plástica e técnica.
2. As aulas expositivas eram intercaladas com exposições e debates de filmes relacionados, visando ampliar o repertório dos discentes, com destaque para os animadores experimentais então desconhecidos por eles.

2 Na ocasião o docente era sócio de uma produtora audiovisual especializada em computação gráfica, onde trabalhava na concepção de arte em projetos de animações e vídeos publicitários, sobretudo em 3D.

3 Em 2016 o docente em tela passou a integrar o corpo de docentes efetivos do DCOS. Desde então atuou em defesa da inserção do cinema de animação nos cursos ofertados.

3. Após a discussão da bibliografia básica, que compreendia metade da carga horária da disciplina, aspectos da produção propriamente dita eram considerados, tendo como base o texto “The Animation Book: A Complete Guide to Animated Filmmaking: From Flip-Books to Sound Cartoons to 3D Animation”, de Kit Laybourne. Dessa forma, a segunda metade da disciplina era voltada para a experiência na criação de animações, começando pela construção de brinquedos óticos e progredindo para técnicas orgânicas, como a animação de recortes, inclusive em silhuetas, de personagens com armaduras improvisadas e “animação sem câmera”.

Na verdade, as limitações estruturais, como laboratórios de informática compartilhados com várias disciplinas e indisponibilidade de ateliê para confecção de cenários e personagens, definiram o equilíbrio entre técnica e estética adotado nos trabalhos em sala de aula — uma situação que ainda persiste na atualidade, apesar de algumas melhorias que serão discutidas mais adiante.

Outras especificidades desse período merecem destaque: como a disciplina “Tópicos Especiais em Mídia Digital” era optativa, os discentes matriculados frequentemente eram aqueles que demonstravam interesse e dedicação pelo cinema animado; as limitações estruturais incentivavam o trabalho em equipe, o improvisado e a criatividade nas experimentações; aspectos da cultura popular regional, como a literatura de cordel, eram influentes na busca por narrativas para os trabalhos finais das disciplinas; como os trabalhos eram produzidos em grupo, poucos filmes foram realizados, mas contaram com a colaboração de vários discentes; não havia a prática de constituir um acervo visando à memória do curso, e vários desses trabalhos se perderam; os livros adotados eram compartilhados, uma vez que o acervo da Biblioteca Central sobre o tema era limitado. Desse período, são emblemáticos o *stop motion* “Mausés”, uma paródia do longa-metragem “Missão Impossível”, no qual um grupo de *mouses* (de computadores!!!) espera pelo momento certo para se vingarem de seus “agressores”, incluindo os usuários que insistem em cliques violentos e repetitivos, manuseiam-nos com dedos sujos de comida e outras matérias orgânicas deploráveis etc., e a animação em recortes de silhuetas “Nem tudo que balança cai”, uma adaptação de cordel homônimo.

Os aspectos mencionados revelam, em linhas gerais, a dinâmica da disciplina neste contexto inicial. No entanto, a evolução nas matrículas realizadas na disciplina também é importante para entender sua relevância no DCOS. O gráfico a seguir apresenta a evolução das matrículas ao longo da oferta desta primeira fase do ensino de animação, ainda confinada à disciplina “Tópicos Especiais em Mídia Digital”.

Conforme o Gráfico 1, o número de matrículas não ocorreu de forma regular, e o pico da oferta aconteceu no período 2007.2, quando a turma contou com 33 discentes matriculados — possivelmente devido à iminente extinção da habilitação em Radialismo e Televisão, os discentes buscaram completar seus históricos escolares. Desconsiderando a queda em 2008.1, a oferta nos três últimos semestres foi crescente, concentrando 80 (42%) dos 188 discentes que cursaram a disciplina durante o período observado.

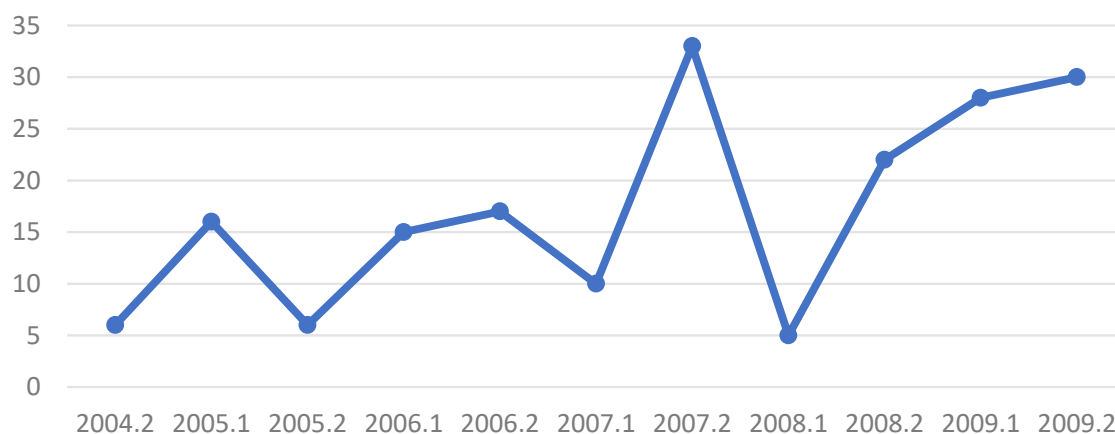


Gráfico 1. Alunos matriculados (2004.2 a 2009.2).

No aspecto qualitativo, é importante destacar que a oferta da disciplina estimulou o interesse pela animação além da sala de aula, inserindo-a como objeto de investigação em trabalhos de conclusão de curso, ainda que de forma tímida. Dois trabalhos significativos desse período foram realizados pelos discentes Wille Marcel Lima Malheiro⁴ e Tiago Almada Dutra⁵, ambos da turma de 2006.2.

Apesar das limitações decorrentes de uma carga horária extremamente limitada e da falta de espaço laboratorial apropriado, as sucessivas ofertas de turmas da disciplina “Tópicos Especiais em Mídia Digital” permitiram aos discentes estabelecer um valioso diálogo com o campo da animação. O esquema didático foi pautado pela compreensão histórica do cinema animado, incluindo o contexto brasileiro, e dos seus aspectos técnicos, permitindo ainda a realização de incursões práticas com a elaboração de algumas produções experimentais⁶.

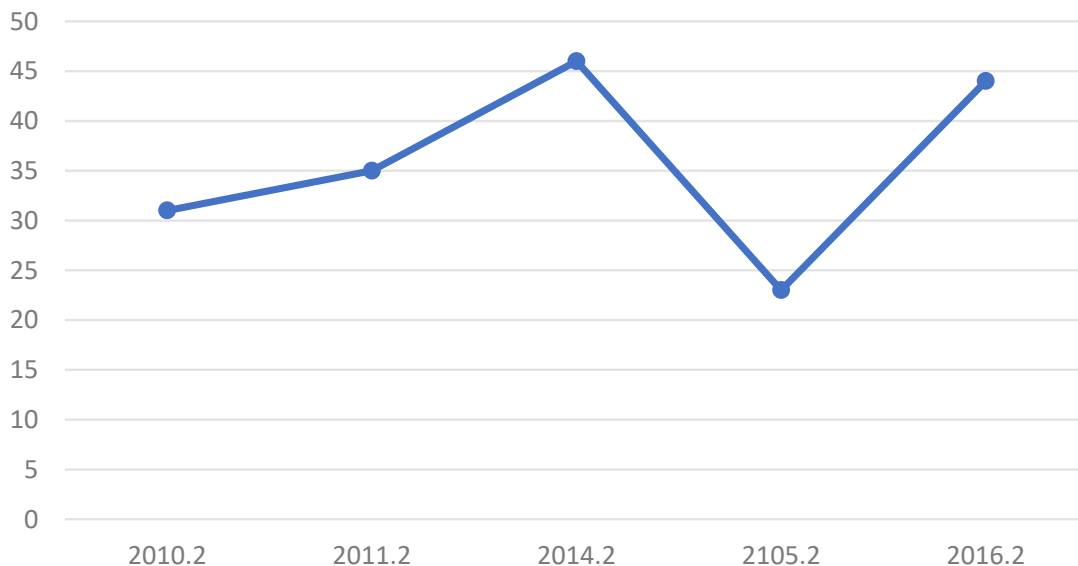
Em 2009, com o surgimento da habilitação em Audiovisual, o ensino de animação ganhou maior visibilidade, tornando-se obrigatório na grade curricular, especificamente na disciplina “Animação e Infografia”, com 60 horas, ofertada no quarto semestre do curso. Nesta segunda fase, sua ementa atualizou a perspectiva contemplada em “Tópicos Especiais em Mídia Digital”, mas, conforme sua nomenclatura, internalizou um caráter instrumental. A primeira oferta ocorreu em 2010.1 e perdurou até o ano de 2016, quando tal habilitação cedeu lugar ao curso de graduação em Cinema e Audiovisual, cuja oferta foi iniciada em 2017.2. De forma geral, o contexto se mostrou paradoxal: enquanto a ementa estabelecia que a maior parte da carga

4 Em 2008, defendeu o TCC “Software livre, bazar e computação gráfica: o caso do blender”, investigando as contribuições das comunidades de discussão para o amadurecimento da aplicação.

5 Em 2010, defendeu o TCC “Drama interativo: Análise da narrativa do game Heavy Rain”, discutindo a relação entre narrativa e animação interativa no campo dos games.

6 Conforme mencionado, uma das principais problemáticas relativas à história do DCOS está relacionada à sua memória. Ao longo destes 30 anos de atividade, o departamento não conseguiu catalogar e reunir suas produções em um acervo público. Recentemente foram identificados dois trabalhos de conclusão de curso versando sobre a produção de animações e que foram realizados por discentes do curso de licenciatura em Artes Visuais da UFS. Ver mais em Monteiro (2007) e Silva (2006).

horária seria destinada às atividades práticas, o recorte teórico era demasiadamente amplo, o que na prática concentrava a maior parte das aulas. Na verdade, o caminho para a prática estava confinado na disciplina optativa Animação e Infografia II, que nunca chegou a ser ofertada. O Gráfico 2 apresenta a evolução das matrículas na disciplina Animação e Infografia⁷.



*Os dados das matrículas na disciplina relacionada, ao longo dos semestres 2012.2 e 2013.2, não estão disponíveis no Sistema Integrado de Gestão de Atividades Acadêmicas (SIGAA). Neste período, a disciplina foi ministrada por professores temporários, uma vez que o professor efetivo se encontrava afastado para doutoramento.

Gráfico 2. Alunos Matriculados (2010.2 a 2016.2)*.

É importante destacar que o gráfico apresentado totaliza a oferta das duas turmas em cada semestre, cuja previsão regular era de 50 discentes. Nota-se que somente as ofertas de 2014.2 e 2016.2 se aproximaram desse quantitativo. Com relação ao quantitativo de 2015.2, em que apenas 23 alunos se matricularam na disciplina, é preciso considerar dois fatores: 1) para cursar animação era necessária aprovação prévia em “Linguagem Cinematográfica e Audiovisual”, pré-requisito obrigatório; 2) este pré-requisito era oferecido apenas em semestres ímpares, assim, ao que tudo indica, essa variação quantitativa de matrículas pode ser explicada pela elevada reprovação no pré-requisito cursado no período imediatamente anterior à oferta de Animação.

Em relação ao plano de curso, “Animação e Infografia I” assemelhou-se àquele adotado em “Tópicos Especiais em Mídia Digital”, mas, conforme mencionado anteriormente, o trabalho prático ficou restrito a pouco menos de 1/3 da carga horária

⁷ Durante os dois anos que compreenderam os períodos de 2012.2 a 2013.2, “Animação e Infografia I” foi ministrada por três professores distintos. Isso se deu em função da licença para realização de doutorado por parte do professor efetivo. Os dados relativos a tais ofertas não estão disponíveis no sistema de gestão acadêmica, o SIGAA da UFS, o que explica a ausência esta lacuna no gráfico acima.

total. Discussões sobre computação gráfica e vídeo grafismo foram acrescentadas, a bibliografia básica foi mantida, com acréscimo de referências sobre vídeo arte e de textos complementares visando a criação de efeitos especiais, a animação para web e a infografia. Consequentemente, os trabalhos práticos finais da disciplina, geralmente, foram produzidos por discentes que tiveram experiência prática reduzida em comparação aos da primeira fase. Além disso, muitos deles optaram por desenvolver suas experiências de forma individual, o que resultou em obras mais discretas e limitadas. Convém ressaltar que, nesta altura, o departamento já contava com uma estrutura laboratorial mais apropriada, e a disciplina dispunha de computadores e *softwares* como o pacote Adobe, incluindo o After Effects, e o 3DStudio Max, da Autodesk. De toda forma, a opção por técnicas mais orgânicas e menos dependentes de computadores foi mantida.

Com a substituição da habilitação em Audiovisual pela Graduação em Cinema e Audiovisual, em vigor desde 2017, o ensino de animação (a terceira fase no DCOS) passou a ser encarado com maior autonomia e seriedade diante dos demais produtos audiovisuais. Conforme projeto pedagógico do curso, Resolução nº 18/2017/CONEPE, a disciplina obrigatória “Animação I” garantiu uma maior carga horária às atividades práticas (45 das 60 horas) e “Animação II” foi concebida como disciplina optativa capaz de abrigar demandas particulares relacionadas à animação. A oferta foi inserida no sexto semestre do curso, período em que os discentes já chegavam com uma bagagem acerca da linguagem do audiovisual e com algumas experiências de ordem prática, sobretudo na edição de imagem e vídeo. De toda forma, a disciplina não estabelecia pré-requisitos, o que impulsionou sua procura por discentes de outros cursos e resultou em relevantes contribuições, principalmente por discentes de Design Gráfico e Artes Visuais. O Gráfico 3 revela a dinâmica de matrículas na disciplina desde o período de sua implantação até a mais recente oferta.

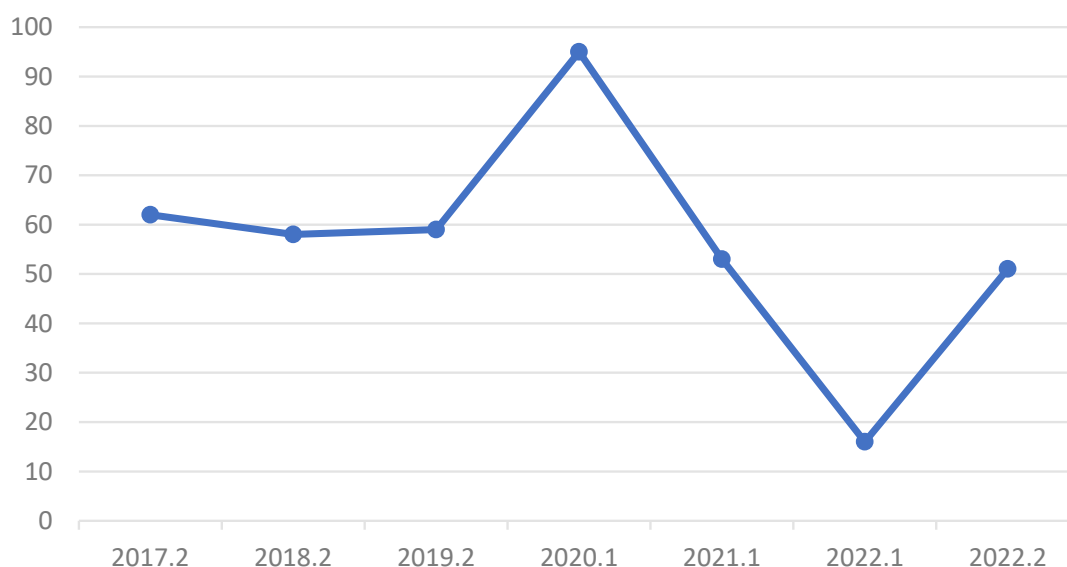


Gráfico 3. Alunos matriculados (2017.2 a 2022.2).

É importante considerar que nas ofertas de 2017.2, 2018.2 e 2019.2, realizadas antes da pandemia de COVID-19, o total de matrículas sempre foi superior às 50 vagas disponibilizadas regularmente, somadas as duas turmas. Conforme mencionado anteriormente, a ausência de pré-requisito atraiu alunos de outros cursos, sobretudo a partir de pedidos de inclusão avulsa na disciplina. Neste contexto, o programa de curso da primeira fase foi retomado e aprimorado. A prática foi privilegiada e passou a ser intercalada com a discussão teórica das aulas expositivas e com a exibição de filmes. Ou seja, desde o início da disciplina, os discentes puderam exercitar no campo da animação. Além disso, a bibliografia foi atualizada, com destaque para a adoção dos textos “Cinema de Animação”, de Sébastien Denis, “The Animator Survival Kit”, de Richard Williams, e “Entre o olhar e o gesto: Elementos para uma poética Animada”, de Marina Stela Graça. Outro aspecto relevante desse contexto foi a valorização da pesquisa em animação na disciplina, com a alternativa de realização de artigo científico como trabalho final da disciplina, para os discentes menos interessados na prática. A esse respeito, as discussões propostas por Denis (2010) sobre o poder discursivo da animação, sobretudo no âmbito político e ideológico, influenciaram vários trabalhos: alguns artigos analisaram representações de gênero na animação, como o foi o caso de um estudo comparativo da representação da mulher na série “She-Ra: A Princesa do Poder”, de 1985, e em sua atualização de 2018; outros observaram aspectos estéticos, a exemplo da análise dos elementos que compõem a estética da obra de Wes Anderson.

Em relação à oferta 2020.1, objeto desse relato de experiência, conforme gráfico anterior, o pico de 95 alunos matriculados traduz a estratégia adotada que consistiu em dobrar o quantitativo de vagas para as turmas na modalidade remota. Nele, também é possível notarmos uma inversão na oferta da disciplina, que passou a ocorrer em período ímpar, uma decisão do colegiado do curso atendendo a uma reivindicação discente e que será discutida em detalhes na seção seguinte. Ainda conforme o gráfico, em 2021.1, as ofertas de vagas nas turmas de animação retornaram a suas capacidades regulares, de 25 alunos cada, mas considerou também pedidos de inclusão. Em 2022.1, uma turma especial foi ofertada, tendo em vista o represamento de discentes na disciplina que evitaram cursá-la na modalidade remota. Finalmente, em 2022.2, a disciplina de animação retoma sua regularidade de oferta em períodos pares.

Em linhas gerais, a consolidação do curso de Cinema e Audiovisual e a regularidade na oferta da disciplina de animação propiciaram uma maior visibilidade do cinema animado junto aos discentes do curso e de cursos afins, resultando na valorização da animação enquanto linguagem, bem como de suas especificidades técnicas e de inúmeros realizadores que impulsionaram sua história. Isso também contribuiu para o reconhecimento da animação como um campo de investigação e trabalho.

De forma ainda tímida, mas não menos promissora, experiências com a produção animada também se tornaram rotineiras nas turmas ofertadas. Em relação aos trabalhos de conclusão de curso, a animação também assistiu a um crescente interesse. Entre estes, destacam-se o curta experimental “Insano”, uma animação

produzida por Maria Aparecida de Jesus Santos (2019), e o curta “Super Crab World”, uma animação que emula um *gameplay* e aborda a comunicação ambiental, ambos de 2019, realizados por discentes do curso de Cinema e Audiovisual (GODINHO; NASCIMENTO, 2019). Alunos do curso de Design Gráfico e de Artes Visuais também têm sido orientados pelo docente responsável pela disciplina de animação: em 2018, Galvão (2018) realizou seu curta animado “Rafa”, versando sobre a problemática da Identidade de Gênero; neste mesmo ano, Giberlan Santos (2018) animou um *teaser* para seu curta “Vaquejada”; em 2019, os discentes⁸ Carvalho e Vasconcelos (2019) avaliaram o papel do design gráfico em um filme animado, contemplando as etapas de pré-produção com a elaboração dos *concepts* de personagens e cenários, a criação de uma narrativa/roteiro, a produção do *animatic* e a implementação de algumas cenas animadas.

Diante do exposto, é necessário destacar que, apesar de conquistas relevantes, vários são os desafios e entraves que persistem no ensino de animação no curso de Cinema e Audiovisual da UFS. A estrutura laboratorial não é capaz de abrigar as demandas relativas ao cinema animado, tanto no que diz respeito à disponibilização de *softwares* específicos, como o *Dragon Frame*, quanto em relação à configuração do *hardware* disponível. Também não há câmeras de fotografia apropriadas, kits de iluminação, mesas de luz, impressora 3D, rigs e armaduras etc. A animação ainda aparece confinada a uma única disciplina obrigatória, contando com um único professor.

Como visto, em grande medida os trabalhos dos discentes são realizados em condições adversas, requerendo dedicação, improviso e persistência. O contexto da pandemia de COVID-19 acentuou ainda mais esses desafios, transformando o que era precário em inexistente. Contudo, revelou o ensino de animação em seu potencial de motivação e de enfrentamento, e é este contexto que iremos discutir a seguir.

A oferta de Animação I durante a pandemia COVID-19: discussão e resultados

A oferta de disciplinas na modalidade remota foi a alternativa adotada pela UFS para dar continuidade às atividades de ensino diante da pandemia de COVID-19. No DCOS, a oferta do semestre 2020.1 foi retomada em meados do mês de outubro, seis meses após a previsão anterior à pandemia. Esse retorno às aulas foi precedido por amplas discussões departamentais, onde cada curso teve que adaptar suas disciplinas ao cenário pandêmico. Nesse contexto, a disciplina “Animação I” foi escolhida em detrimento da disciplina “Edição em Cinema e Vídeo I”, ambas ministradas pelo mesmo professor. A decisão de priorizar a animação foi apoiada por uma pesquisa prévia realizada pelo DCOS junto ao corpo discente, que apontou “Animação I”

8 Ambos submeteram o curta animado “O pescador e o rei das nuvens”, trabalho final da disciplina “Animação I”, ao festival do minuto. O filme está disponível em <https://www.festival30segundos.com.br/pt-BR/contents/42769>. O trabalho de conclusão de curso destes discentes também versou sobre animação e teve como título “O papel do design gráfico na construção da narrativa de um filme animado”. Nele, foram desenvolvidas todas as etapas relacionadas a pré-produção de um curta animado, com ênfase para o trabalho de criação dos cenários e dos personagens, culminando com a produção de cenas específicas. Ver mais em Carvalho e Vasconcelos (2019).

como a preferência dos alunos, principalmente devido às suas possibilidades de realização usando dispositivos móveis, nas próprias residências dos estudantes.

Com a aprovação do departamento, a oferta regular do curso de Cinema e Audiovisual foi invertida, e “Animação I” foi oferecida no período ímpar. Além disso, o número de vagas foi dobrado em relação à oferta presencial, permitindo que a disciplina fosse cursada por alunos regulares, aqueles que reprovaram em semestres anteriores e alunos de outros cursos. Dessa forma, a disciplina foi planejada para ser ministrada por meio de salas de aula virtuais no *Google Classroom*, com cada turma tendo sua própria sala. O plano de ensino estabeleceu previamente o conteúdo de cada uma das quinze aulas planejadas para o semestre. Atendendo às orientações institucionais para a oferta na modalidade remota, metade da carga horária foi destinada às aulas expositivas, realizadas de forma síncrona, em blocos com duração máxima de 2 horas. A outra metade foi disponibilizada de forma assíncrona e, em meio às incertezas, angústias e expectativas desse cenário social, foram centradas na realização de atividades práticas em sintonia com as exposições.

Na turma 01, foram matriculados 45 alunos, enquanto a segunda turma recebeu 50 discentes. Na primeira turma, predominaram alunos do curso de Design Gráfico (31 alunos, 68% da turma), seguidos por 9 de Cinema e Audiovisual (20% da turma), além de alunos de diversos cursos, como Teatro, Engenharia Elétrica, Jornalismo, Publicidade, Artes Visuais, Psicologia, Engenharia de Petróleo, entre outros. Na turma 02, foram matriculados 31 estudantes de Cinema e Audiovisual (62% da turma), 12 de Design Gráfico (24% da turma), além de alunos de História, Publicidade, Artes Visuais e Relações Internacionais. Considerando a procura pela disciplina e o fato de outras disciplinas optativas terem sido oferecidas simultaneamente no DCOS, é razoável concluir que estudar e praticar animação exerceram grande atração nos discentes durante a pandemia.

Quanto ao planejamento da disciplina, as salas de aula virtuais no *Classroom* foram configuradas de forma semelhante para as duas turmas. De acordo com o Projeto Político Pedagógico do Curso, o ementário de “Animação I” estabelece as seguintes discussões:

Origens e evolução da animação. Princípios básicos. Linguagem da animação. Técnicas: animação plana, espacial, sem câmara, trucagem, animação informatizada. Foto-filme, desenho animado, filmes com massa plástica, titulação. O cinema de animação americano, europeu e brasileiro. Perspectivas da animação em face das tecnologias digitais. Efeitos especiais cênicos, holografia. Animação digitalizada. (CONEPE, 2017, p. 12).

Buscou-se, portanto, contemplar a ementa da disciplina, respeitando rigorosamente a divisão de 15 horas voltadas aos aspectos teóricos e 45 para a realização de práticas. Assim, as 60 horas da disciplina foram distribuídas em 15 aulas, de 4 horas cada, conforme o esquema a seguir:

- *Aula 01*: seção síncrona dedicada à exposição de um panorama arqueológico da animação. Seção assíncrona voltada para exemplificar tais brinquedos e a aplicação de seus princípios na atualidade, culminando com a elaboração de

- exercícios centrados na criação de um brinquedo de livre escolha e na elaboração do conteúdo “animado” para eles, com posterior postagem na plataforma.
- *Aula 02:* seção síncrona voltada para discutir as contribuições dos precursores Blackton, McCay e Émile Cohl. Seção assíncrona voltada para a apreciação de obras realizadas pelos precursores em tela, pela leitura de textos complementares, e por exercícios relacionados à elaboração de um quadro comparativo das contribuições relacionadas à emergência da animação.
 - *Aula 03:* seção síncrona voltada para discutir o contexto e o processo de emergência dos principais estúdios de animação nos EUA e das produções ao redor do mundo. A seção assíncrona consistiu na realização de uma breve pesquisa sobre dois estúdios de animação brasileiros e na comparação de suas estruturas de produção.
 - *Aula 04:* seção síncrona dedicada à discussão sobre o antropomorfismo como estratégia recorrente no cinema animado, remontando suas origens às animações precursoras. A seção assíncrona visava fornecer material complementar para esta discussão e apresentar animações que marcaram esse processo.
 - *Aula 05:* seção síncrona dedicada a discutir a consolidação da animação industrial estadunidense, sua influência global, os cânones estabelecidos pela Disney, além dos desdobramentos da animação pós Segunda Guerra Mundial. A seção síncrona consistiu em uma atividade centrada na apreensão das contribuições da Disney.
 - *Aula 06:* seção síncrona foi inteiramente voltada à discussão dos princípios da animação, iniciando por contemplar o processo elementar do desenho do movimento quadro a quadro, privilegiando o uso do celular neste processo. A seção assíncrona consistiu em atividades dedicadas à animação de uma bola obliquamente arremessada quicando no solo, com ênfase na temporização e compreensão da emulação da força da gravidade, peso e elasticidade dos corpos.
 - *Aula 07:* seção síncrona retomou aspectos sobre a animação realizada durante a Segunda Guerra Mundial, sobretudo interessada em compreender suas vertentes educativas, persuasivas e comerciais. A seção assíncrona estimulou a assistência de filmes relacionados e a realização de uma atividade crítica comparando obras de diferentes estúdios e nacionalidades.
 - *Aula 08:* seção síncrona discutiu aspectos gerais da produção animada que emergiu na Europa, mais especificamente no leste do continente. A seção assíncrona da aula se voltou para a leitura crítica de animações relacionadas a esse contexto e de textos sobre alguns dos seus principais realizadores.
 - *Aula 09:* seção síncrona colocou em relevo a obra do animador Norman McLaren, destacando aspectos da animação experimental e autoral. A seção assíncrona foi dedicada à assistência crítica de seus principais filmes e à leitura de textos complementares.
 - *Aula 10:* seção síncrona dedicada à compreensão dos diagramas de tempo para animações orgânicas, com ênfase no *stop motion*. A seção assíncrona foi

dedicada à realização de exercícios centrados na animação de ciclos, como o movimento de pêndulos de relógios etc.

- *Aula 11:* seção síncrona dedicada à discussão da produção animada no âmbito da televisão. A seção assíncrona foi dedicada ao exercício de animação com massa de modelar, enfatizando as metamorfoses e exercícios relacionados.
- *Aula 12:* seção síncrona dedicada a discutir aspectos gerais da animação japonesa. A seção assíncrona foi dedicada à realização de exercícios em recortes (*cut-out*) enfatizando desde as diversas opções de criação de articulações até a animação deles, com ênfase na rotoscopia.
- *Aula 13:* seção síncrona dedicada ao contexto da animação brasileira. Seção assíncrona dedicada à construção de armaduras para personagens em *stop motion*.
- *Aula 14:* inteiramente dedicada ao suporte da realização dos trabalhos finais da disciplina.
- *Aula 15:* inteiramente dedicada ao suporte da realização dos trabalhos finais da disciplina.

A bibliografia básica principal adotada para o desenvolvimento da disciplina privilegiou o texto “A Arte da Animação: Técnica e Técnica através da história”, de autoria de Alberto Lucena Junior, em detrimento do livro “O Cinema de Animação”, de Sébastien Denis (2010), que vinha sendo sistematicamente adotado em turmas anteriores, orientando a realização de seminários presenciais. Diante da impossibilidade de tal empreitada, uma vez que muitos alunos não dispunham de acesso confiável à internet, o texto de Lucena Junior (2005) foi valorizado pelo recorte histórico e objetivo sobre a animação, em sua perspectiva histórica. Assim, os tópicos das aulas síncronas foram ancorados no recorte apresentado pelo autor, mas discussões assíncronas almejavam aprofundar o debate a partir de diversos textos complementares, pela disponibilização de vídeos e filmes representativos das discussões e por atividades teóricas e práticas.

A título de exemplificação das atividades assíncronas, conforme a “aula 01” apresentada anteriormente, o resgate histórico do surgimento da animação foi explorado com uma atividade voltada para a produção de um brinquedo ótico de livre escolha por parte dos discentes. Assim, valorizando o protagonismo discente, a oferta de “Animação I” procurou intercalar sua abordagem teórica com a experimentação prática já nas primeiras aulas remotas. Para tanto, textos complementares como “A Cartilha Anima Escola: Técnica de animação para professores e alunos” e o “Fazendo Animação”, suplemento do livro de Raquel Coelho, foram decisivos para encorajar a experimentação de modo que cerca de 60% dos discentes em ambas as turmas desenvolveram a atividade, assumindo a mesma como bastante relevante. A confiança no fazer animado, desde o início da turma, pareceu acertada, sobretudo assumindo como foco a animação em si, em detrimento da ênfase na tecnologia, sobretudo em sistemas digitais de animação. Com a simplicidade dos brinquedos óticos, já disponíveis para cada discente, a produção de ciclos animados foi estimulada com privilégio para o *zoetropio*.

As discussões sobre as contribuições dos três principais animadores (Blackton, McCay e Cohl) da era pré-industrial, no contexto estadunidense, resultou na elaboração de um quadro comparativo que identificou as especificidades de cada realizador por parte dos discentes. De forma particular, os alunos de Design e Artes Visuais foram estimulados a uma discussão mais aprofundada sobre a obra de McCay, a partir do texto "*Winsor McCay: His life and art*", de autoria de John Canemaker, de modo a compreender as influências dos seus quadrinhos na obra animada.

Em relação à configuração e consolidação dos primeiros estúdios de animação, esta discussão estimulou nos discentes a compreensão sobre as particularidades técnicas da animação e sobre a natureza da divisão de tarefas, com ênfase na perspectiva da Disney. Além da disponibilização de filmes animados e de textos complementares, os alunos pesquisaram sobre a configuração de equipes de trabalho em estúdios brasileiros, comparando este cenário com as obras por eles realizadas.

Nesse contexto, e ainda a partir do debate sobre a produção da Disney em sua "Era de Ouro", foram inseridos e demonstrados aspectos técnicos da animação, e uma série de exercícios foram propostos, com privilégio pelo uso do aplicativo para celular "Stop Motion Studio"⁹. Tais exercícios enveredaram para explorar a temporização de eventos/movimentos e resultaram na atividade clássica de produzir uma animação de uma bola arremessada obliquamente quicando no solo. Essa compreensão se amparou no texto "The Animator's Survival Kit", de Richard Williams.

As discussões sobre a animação produzida no leste europeu também favoreceram o desenvolvimento de atividades práticas, sobretudo em *stop motion*, com ênfase para animação de recortes em silhuetas, conforme Lotte Reiniger. Essa discussão foi ampliada pelo texto "Animation: the pocket Essencial", de Mark Whitehead, e pela exibição "comentada" (em fórum de discussão assíncrono) de diversos filmes e entrevistas com os animadores contemplados. Algumas experiências pontuais com os recortes foram realizadas, com ênfase na exploração de ciclos animados, ou na aplicação de determinados princípios como o da antecipação e de movimentos secundários. Aqui também notamos que, em meio ao distanciamento social imposto, os discentes pesquisaram as mais diversas alternativas para a criação de articulações, tendo vista a necessidade de usar o que havia disponível em suas próprias residências. Além disso, o compartilhamento dessas buscas na web, sobretudo no YouTube, reuniu um importante material de apoio coletivo, também incorporado às salas virtuais.

A segunda metade da disciplina se voltou para breves abordagens de temas particulares, como foi o caso da obra de Norman McLaren, cuja discussão se apoiou na exibição comentada de diversos filmes. Neste caso específico, à turma foi disponibilizado um software para que pudessem experimentar o desenho do som, conforme o animador.

9 Este aplicativo foi adotado na disciplina por sua versatilidade, uma vez que pode ser instalado de forma gratuita em smartphones e tablets Android ou IOS. Em sua versão completa, ele tem poderosos recursos para a realização de animações: o conhecido e indispensável "onion skin"; ajustes dinâmicos de *frame rate*; ferramentas para remoção de *rigs*; curvas de aceleração; permite o desenho de trajetórias e a temporização de movimentos sob elas; além da adição de expressão facial com sincronismo labial e da realização de *chroma key*.

As especificidades da animação desenvolvida para televisão, assim como o debate sobre a animação japonesa e a animação brasileira foram contempladas em aulas subsequentes. Além da disponibilização de material audiovisual, textos complementares foram discutidos, a exemplo da obra “Prime Time Animation”, de Carol A. Stabile e Mark Harrison, “Dramaturgia da Série de Animação”, de Sérgio Nesteriuk, “A experiência brasileira no cinema de animação”, de Antonio Moreno, entre outros. Em paralelo a estas aulas, atividades práticas foram desenvolvidas, com ênfase na experimentação com diagramas de temporização e exercícios com recortes articulados, encorajando ainda o uso do software “Dragon Frame”, na versão *trial*. Finalmente, uma aula foi dedicada à montagem de uma armadura para *stop motion*, utilizando-se de materiais acessíveis, como arames, colas de silicone, esponjas e massa adesiva durepoxi.

As avaliações concernentes a esta oferta remota também levaram em consideração o protagonismo dos discentes. Cada aluno obteve duas notas, a primeira delas relativa ao total de atividades individuais desenvolvidas ao longo das 15 aulas — uma para cada. Na verdade, como a presença nos encontros síncronos não era obrigatória, todas as preleções foram gravadas com o auxílio do *Google Meet*, e posteriormente disponibilizadas no *Classroom*. Dessa forma, a avaliação se tornou processual, permitindo a cada discente explorar o conteúdo a partir de sua própria dinâmica, mas exigindo dos mesmos a realização das atividades dispostas. A segunda nota, por sua vez, consistiu em duas alternativas distintas: elaboração de uma produção animada simples e objetiva, mas que desenvolvesse uma narrativa a partir da exploração de alguns princípios da animação; ou a elaboração de um artigo científico assumindo a animação como objeto de investigação a partir de problemáticas diversas, relacionadas a questões sociais, políticas, de ordem técnica, autoral, estética etc.

Para os filmes animados de curta duração, a adequada temporização dos movimentos, assim como a estabilização da câmera, foram requisitos primordiais, sendo de livre escolha a plataforma de produção, a técnica e a narrativa a ser explorada. No que diz respeito aos artigos científicos, foram fornecidos modelos adotados por relevantes fóruns como a Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação (INTERCOM) e o Fórum Brasileiro de Ensino de Cinema e Audiovisual (FORCINE), além de uma discussão geral de sua estrutura e de estratégias metodológicas conforme demandas discentes específicas.

No caso da turma 01, 19 alunos foram reprovados (ou abandonaram a disciplina), 5 realizaram trancamento e 21 foram aprovados (cerca de 46% dos matriculados inicialmente). Entre os aprovados, 12 optaram por produzir uma experiência em animação, enquanto 9 desenvolveram um artigo. Na turma 02, 34 alunos foram aprovados (68% dos matriculados inicialmente), 6 realizaram trancamento, enquanto 10 foram reprovados. Entre os aprovados, 18 optaram por experimentar desenvolver uma produção animada, enquanto 16 desenvolveram trabalhos analíticos. É importante destacar que o percentual de discentes reprovados foi significativo na turma 01, compreendendo cerca de 48% dos discentes que permaneceram na turma até o

seu encerramento, enquanto na turma 02, o percentual foi cerca de 23%. É importante ressaltar que muitos desses discentes enfrentaram dificuldades no acesso à internet, condição primordial para a participação na modalidade remota. Embora a UFS tenha contratado serviços para viabilizar esta demanda, na prática, o uso intenso de vídeos e filmes para os conteúdos assíncronos, ou mesmo a simples participação nas aulas síncronas demandaram largura de banda e franquia de dados além das estimativas institucionais.

Em linhas gerais, entre as produções práticas observamos uma heterogeneidade de plástica que englobou desde o uso de massa de modelar tradicional até alimentos perecíveis, passando pelos recortes de papel, brinquedos, objetos em porcelana, peças de lego etc., todos contemplados em animações em *stop motion*. Por outro lado, mas em menor quantidade, foram elaboradas animações em ambiente digital, em diversos programas gráficos, com destaque para o After Effects e o Krita. Apenas um trabalho enveredou pela aplicação da rotoscopia.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O contexto imposto pela pandemia de COVID-19 foi desafiador para as universidades brasileiras, especialmente aquelas de caráter público. No âmbito da UFS, a experiência desde a implantação do Centro de Ensino Superior a Distância (CESAD), em 2007, favoreceu a opção pelo ensino remoto como estratégia de enfrentamento. No entanto, para o Curso de Cinema e Audiovisual, assim como vários outros constituídos por disciplinas que demandam atividades laboratoriais, de caráter prático e experimental, os desafios foram ainda mais impositivos.

O abalo emocional que se instalou entre discentes e docentes diante do desenrolar trágico da pandemia no Brasil, somando a estrutura precária de acesso à internet então disponível para parcela considerável da comunidade discente na UFS, reivindicou uma ampla reflexão da oferta, quando então foram privilegiadas disciplinas de caráter teórico. Contudo, no caso do curso de Cinema e Audiovisual, disciplinas laboratoriais são indispensáveis para o andamento do curso, e por isso mesmo também precisaram ser adaptadas ao contexto remoto.

Neste sentido, a oferta da disciplina “Animação I” ganhou destaque, levando-se em consideração que, de uma forma geral, suas turmas sempre enfrentaram um cenário de precariedade estrutural e sua produção, em um nível mais básico, prescinde de equipamentos robustos. Além disso, a animação autoral é recorrente, e sua realização é usualmente realizada em ambiente fechado, por vezes doméstico. Diante do exposto, a disciplina se mostrou pertinente ao enfrentamento de modo que duas turmas foram ofertadas no período 2020.1.

Apesar dos diversos entraves apresentados, a animação ganhou visibilidade e interesse no DCOS durante a pandemia. A elevada procura pelas duas turmas de “Animação I” atesta este contexto, assim como a participação discente nos exercícios e atividades relacionadas. As desistências ou reprovações, apesar de significativas, situaram-se nas médias tradicionais assistidas em cursos EAD, ou menos em outras disciplinas ofertadas neste mesmo contexto.

Já em relação aos alunos aprovados, evidentemente, várias das animações desenvolvidas como trabalho final da disciplina apresentaram limitações técnicas, sobretudo em decorrência da precariedade das condições de produção. Contudo, vários alunos demonstraram compreensão substancial dos princípios apresentados, manifestando escolhas e decisões bastante criativas nas obras apresentadas. Mas, ao que tudo indica, ainda são os alunos de Design Gráfico e Artes Visuais aqueles com maior interesse pelos processos de produção, enquanto os discentes de Cinema e Audiovisual ainda parecem observar a animação como produto distante.

Em linhas gerais, o contexto da pandemia apontou aspectos que merecem atenção na oferta regular da disciplina: a valorização da prática e do saber-fazer-fazendo se mostrou estimulante; os brinquedos óticos, nomeadamente o zoetropio, se mostrou um ponto de partida bastante democrático para a compreensão técnica da animação, além de aguçar a curiosidade e o interesse dos discentes, também valorizando uma atmosfera mágica da animação, um oásis em meio à racionalidade acadêmica; a disponibilização de uma vasta bibliografia complementar sobre o cinema animado junto aos discentes permitiu seu protagonismo na busca por aspectos de interesse particular, tanto no campo da técnica, como no campo da pesquisa sobre realizadores, estúdios, aspectos discursivos etc.; o compartilhamento de experiências a partir de um fórum ou mural coletivamente construído ao longo da disciplina também se mostrou crucial para o envolvimento dos discentes.

Daí resulta uma herança bastante significativa e que vem sendo internalizada na delimitação teórico-metodológica das ofertas posteriores, reconhecendo que mesmo diante das adversidades estruturais, o cinema animado se mostra potente. Dessa forma, o percurso da animação orgânica, menos dependente da computação, ainda desponta como aquele mais promissor para as propostas de produção no interior da disciplina, ao menos enquanto tais limitações não forem superadas. Em meio ao processo de reformulação curricular em curso, a experiência da oferta remota será valorizada tendo em vista uma maior inserção da animação no curso de Cinema e Audiovisual, acompanhada da intensificação de sua produção a partir da criação de uma infraestrutura dedicada a este empreendimento.

REFERÊNCIAS

CARVALHO, B. M.; VASCONCELOS, Y. S. **O papel do design gráfico na construção da narrativa de um filme animado**. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Design Gráfico). São Cristóvão: Universidade Federal de Sergipe, 2019.

CONSELHO DO ENSINO, DA PESQUISA E DA EXTENSÃO (CONEPE). **Resolução nº 18/2017/CONEPE**. Aprova o Projeto Pedagógico do Curso de Graduação em Cinema e Audiovisual e dá outras providências. Disponível em: <<https://www.sigaa.ufs.br/sigaa/verProducao?idProducao=1040707&key=cbf705c9be1945f5482e451876617b94>>. Acesso em 14 de junho de 2023.

CONSELHO DO ENSINO, DA PESQUISA E DA EXTENSÃO (CONEPE). **Resolução nº 60/2008/CONEPE**. Aprova o Projeto Pedagógico do Curso de Comunicação Social, Habilitação Audiovisual, Modalidade Bacharelado e dá Outras Providências. Disponível em: <<https://www.sigrh.ufs.br/sigrh/downloadArquivo?idArquivo=32892&key=849333dcf90837ee30a4cbe2e65db342>>. Acesso em 15 de junho de 2023.

DENIS, S. **O cinema de Animação**. Lisboa: Edições Texto & Grafia, Ltda., 2010.

DUTRA, T. A. **Drama interativo: análise da narrativa do game Heavy Rain**. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Rádio e TV). São Cristóvão: Universidade Federal de Sergipe, 2010.

GALVÃO, C. G. P. **“Rafa”: a construção de um curta metragem animado abordando a identidade de gênero**. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Design). São Cristóvão: Universidade Federal de Sergipe, 2018.

GODINHO, A. L. G.; NASCIMENTO, M. J. S. **Como discutir o meio ambiente por meio do curta de animação “Super Crab World”**. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Cinema e Audiovisual). São Cristóvão: Universidade Federal de Sergipe, 2019.

LUCENA JUNIOR, A. **Arte da animação: técnica e estética da história**. São Paulo: Senac, 2005.

MALHEIROS, W. M. L. **Software Livre, Bazar e Computação Gráfica: o caso do Blender**. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Rádio e TV). São Cristóvão: Universidade Federal de Sergipe, 2008.

MONTEIRO, R. S. **Roberto do Diabo: uma proposta de criação de um filme animado baseado no texto literário**. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Artes Visuais). São Cristóvão: Universidade Federal de Sergipe, 2007.

SANTOS, G. G. **O design gráfico na concepção de um clip animado: uma proposta para o filme “A Vaquejada”**. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Design). São Cristóvão: Universidade Federal de Sergipe, 2018.

SANTOS, M. A. J. **Insano: uma proposta de curta-metragem de animação em recortes digitais**. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Cinema e Audiovisual). São Cristóvão: Universidade Federal de Sergipe, 2019.

SILVA, M. P. **Museu vivo e interativo**. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Artes Visuais). São Cristóvão: Universidade Federal de Sergipe, 2006.

Sobre o autor

Jean Fábio Borba Cerqueira: doutor em comunicação social pelo Programa de Comunicação Social da Universidade Federal de Pernambuco (PPGOM-UFPE); coordenador do Laboratório Interdisciplinar de Comunicação Ambiente (LICA), grupo de pesquisa vinculado ao Conselho Nacional de Desenvolvimento Científico e Tecnológico (CNPq), professor efetivo do curso de Cinema e Audiovisual do Departamento de Comunicação Social da UFS (DCOS).

Conflito de interesses: nada a declarar – **Fonte de financiamento:** nenhuma.

