

TRATAMENTO TEMÁTICO DE ACERVOS DE ANIMAÇÃO:

as abordagens de arquivos,
bibliotecas e museus

Admeire da Silva Santos Sundström



**CULTURA
ACADÊMICA**
Editora

**Editorial
EDICIC**

ADMEIRE DA SILVA SANTOS SUNDSTRÖM

TRATAMENTO TEMÁTICO DE ACERVOS
DE ANIMAÇÃO: AS ABORDAGENS DE
ARQUIVOS, BIBLIOTECAS E MUSEUS



**CULTURA
ACADÊMICA**
Editora



**Editorial
EDICIC**

Admeire da Silva Santos Sundström

**Tratamento temático de acervos
de animação: as abordagens de
arquivos, bibliotecas e museus**

Coedição:



**CULTURA
ACADÊMICA**
Editora



**Editorial
EDICIC**



UNIVERSIDADE ESTADUAL PAULISTA
"JULHO DE MESQUITA FILHO" - CAMPUS
DE MARÍLIA

Diretora

Profa. Dra. Claudia Regina Mosca Giroto

Vice-Diretora

Profa. Dra. Ana Cláudia Vieira Cardoso

Conselho Editorial

Mariângela Spotti Lopes Fujita
(Presidente)

Célia Maria Giacheti

Claudia Regina Mosca Giroto

Edvaldo Soares

Franciele Marques Redigolo

Marcelo Fernandes de Oliveira

Marcos Antonio Alves

Neusa Maria Dal Ri

Renato Geraldi (Assessor Técnico)

Rosane Michelli de Castro

Comisión de Evaluación

María Teresa Múnera Torres - Universidad de Antioquia (UdeA) - Colombia

Oswaldo F. de Almeida Júnior - Universidade Estadual de Londrina (UEL) -
Brasil

Marta Lúcia Pomim Valentim - Universidade Estadual Paulista (UNESP) -
Brasil



ASOCIACIÓN DE EDUCACIÓN E
INVESTIGACIÓN EN CIENCIA DE
LA INFORMACIÓN DE
IBEROAMÉRICA Y EL CARIBE

Presidente

Marta Lúcia Pomim Valentim

Vice-presidente

Ailin Martínez Rodríguez

Secretaria

Blanca Rodríguez Bravo

Tesorero

Ramón Masís Rojas

Vocal

Oswaldo Francisco de Almeida
Júnior

Fiscal

Jairo Guadamuz Villalobos

Llamada nº 01/2022, de la Asociación de Educación e Investigación en Ciencia de la Información de Iberoamérica y el Caribe (EDICIC), titulado "Publicación de libros resultantes de estudios académicos investigación científica desarrollada en el ámbito de EDICIC".

Copyright © 2023, Faculdade de Filosofia e Ciências e EDICIC

Capa: Mariana Cantisani Pádua

Ficha catalográfica

Sundström, Admeire da Silva Santos
S954t Tratamento temático de acervos de animação: as abordagens de arquivos, bibliotecas e museus / Admeire da Silva Santos Sundström. - Marília: Oficina Universitária; São Paulo: Cultura Acadêmica; San José (Costa Rica): Editorial EDICIC, 2023.
161p.

Inclui Bibliografia.
ISBN 978-65-5954-409-7 (Digital)
ISBN 978-65-5954-408-0 (Impresso)
DOI: <https://doi.org/10.36311/2023.978-65-5954-409-7>

1. Tratamento temático. 2. Documentos Audiovisuais. 3. Acervo de Animação. I. Sundström, Admeire da Silva Santos. II. Título.

CDD: 025.172
CDU: 026.06

*Marta Lígia Pomim Valentim | Bibliotecária
CRB-SP 003663/O*

Editora Afiliada:
 Associação Brasileira das Editoras Universitárias

Cultura Acadêmica é selo editorial da Editora UNESP
Oficina Universitária é selo editorial da UNESP - campus de Marília

AGRADECIMENTOS

Meus sinceros agradecimentos à Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (CAPES) pelo financiamento desta pesquisa.

À Cassia Dias Santos, pela leitura cuidadosa!

Ao João Batista Ernesto de Moraes, pela orientação durante a elaboração desta pesquisa.

LISTAS DE FIGURAS

	P.
Figura 1 - Fotograma da animação Kaiser.....	38
Figura 2 - As aventuras de Virgolino.....	39
Figura 3 - Macaco feio... macaco bonito.....	40
Figura 4 - MUCA.....	51
Figura 5 - Zootrópo no MUCA.....	53
Figura 6 - Inventário do MUHAB.....	59
Figura 7 - O vento, Sávio Leite.....	65
Figura 8 - Acervo da Produtora Anaya.....	68
Figura 9 - Castelo de vento.....	69
Figura 10 - Tipos de acervos audiovisuais.....	112
Figura 11 - Modelo de Lasswell.....	121

LISTA DE QUADROS

	P.
Quadro 1 - Cronologia da animação.....	34
Quadro 2 - Técnicas de animação.....	45
Quadro 3 - O vento.....	63
Quadro 4 - ãgtux.....	70
Quadro 5 - Balançando na gangorra.....	81
Quadro 6 - ãgtux: contar histórias.....	82
Quadro 7 - O menino e o mundo.....	86
Quadro 8 - Uma história de amor e fúria.....	88
Quadro 9 - MEOW.....	89
Quadro 10 - Até que a sbórnica nos separe.....	92
Quadro 11 - Dossiê Rê Bordosa.....	94
Quadro 12 - Sinfonia amazônica.....	97
Quadro 13 - Guida.....	99
Quadro 14 - Boi Aruá.....	101
Quadro 15 - Wood e Stock: sexo, orégano e rock'n'roll.....	102
Quadro 16 - Animando.....	104
Quadro 17 - Elementos para representação de filmes em unidades de informação.....	116
Quadro 18 - Características dos resumos por Domínguez-Delgado, López-Hernández.	126
Quadro 19 - Modelo de Albrechtsen, Pejtersen e Cleal para indexação colaborativa de filmes.....	131

SUMÁRIO

	P.
1 INTRODUÇÃO.....	17
2 ANIMAÇÃO.....	19
2.1 História da Animação no Brasil.....	33
2.2 Técnicas e Linguagem da Animação.....	42
3 INSTITUIÇÕES DE ANIMAÇÃO NO BRASIL.....	47
3.1 Museu de Cinema de Animação Lula Gonzaga (MUCA).....	49
3.2 Museu de Animação de Belo Horizonte (MUABH).....	57
3.3 Produtora Anaya.....	66
3.4 Cinemateca Brasileira.....	72
4 DOCUMENTO AUDIOVISUAL NA UNIDADE DE INFORMAÇÃO.....	109
4.1 Elaboração de Resumo em Acervos Fílmicos no Brasil	114
4.2 Elaboração de Resumo em Acervos Televisivos.....	120
4.3 Indexação Colaborativa de Filmes.....	128
4.4 Segmentação de Vídeos.....	133
5 CONSIDERAÇÕES.....	141
BIBLIOGRAFIA.....	145
NOTAS.....	155
SOBRE A AUTORA.....	161

1

INTRODUÇÃO

A visualização como etapa do processo de análise de assunto, é um elemento pouco abordado na área da Ciência da Informação. Como reflexo disso, o tratamento temático, etapa que envolve a análise de assunto, elaboração de resumo e indexação de documentos audiovisuais é guiada por metodologias distintas que são elaboradas para sanar a necessidade técnica das instituições. No caso das bibliotecas, muitas metodologias partiram do princípio utilizado para documentos escritos.

O que se pode observar é que, mesmo com várias ferramentas de segmentação de vídeo e outras tecnologias que auxiliam a identificação de assunto do audiovisual disponíveis no mercado, muitas instituições, como no caso das instituições brasileiras, não possuem recurso financeiro para a adoção de tais recursos e, além disso, há muitas dúvidas no que se refere ao que deve ser observado para se elaborar um resumo do documento audiovisual, seja este documento presente na biblioteca, no arquivo ou no museu.

Ao levar em conta esses aspectos, este livro busca responder as seguintes perguntas: *O que torna a animação um documento diferente dos outros audiovisuais? O que deve ser priorizado no momento de analisar o assunto de um filme de animação? Quais são as etapas que devem ser consideradas no momento de elaboração do resumo? Quais fontes documentais auxiliam esse processo? As características da animação podem influenciar a etapa de elaboração do resumo?*

Para responder a tais perguntas, este livro conta com três capítulos além desta introdução, o primeiro capítulo intitulado *Animação*, apresenta o conceito de animação, as técnicas e linguagem de animação e uma breve história da animação no Brasil. Além disso, detalha as características da animação que podem ser relevantes no momento de análise de assunto, bem como, enfatiza os elementos que tornam esse tipo de documento diferente dos demais audiovisuais.

O capítulo: *As instituições de animação no Brasil*, é baseado no resultado de 4 entrevistas, análise de 3 websites e 4 documentos fornecidos ou disponíveis publicamente pelas instituições analisadas, que são: o Museu de animação Lula Gonzaga, Museu de animação de Belo Horizonte, Produto Anaya e Cinemateca Brasileira. Neste capítulo, é apresentado quais as características da animação são relevantes para o animador, como esses aspectos são representados dentro de um resumo, o que é relevante para elas no momento de elaborar o resumo e como ações dentro das instituições podem ter um papel importante durante esse processo. Portanto, o capítulo foca nos elementos relevantes durante o tratamento temático e como o processo de análise de assunto vem sendo feito nessas instituições analisadas.

O documento audiovisual na unidade de informação apresenta as metodologias existentes para a análise de assunto e elaboração de resumo de filmes de ficção, documentos televisivos e documentários. Também é apresentada a indexação colaborativa e a como a animação é tratada na instituição Billy Ireland Library Museu.

Acredita-se que pesquisas que envolvem o audiovisual são relevantes para área da Ciência da Informação pois buscam modos de ler, analisar, sintetizar e descrever a imagem em movimento, tornam possível o diálogo entre arquivos, bibliotecas e museus e demonstram que o conjunto de documentos classificados como audiovisual necessitam de abordagens que consideram as particularidades desse tipo de documento.

Convém ressaltar que esta pesquisa é resultado de uma tese de doutorado defendida em 2021 intitulada *Garantia e hospitalidade cultural no tratamento temático de acervos de animação*. Portanto, as informações aqui publicadas fazem parte dos resultados dessa tese. A pesquisa utilizou o conceito de Garantia e hospitalidade cultural como um princípio viável para nortear a construção de um método para a análise de assunto de acervos de animação.

2 ANIMAÇÃO

A animação corresponde ao ato de dar movimento a algum objeto inanimado. Desse modo, envolve um processo trabalhoso quer requer muito tempo, dedicação e criatividade para sua realização. E existe uma vasta variedade de objetos que podem ser animados, e para animá-los o animador pode encontrar inúmeras técnicas que devem estar em consenso com sua criatividade e objetivo da produção. Além disso, enquanto resultado do ato dos objetos em movimento, a animação pode resultar em inúmeros produtos. E esses produtos muitas vezes são artísticos, em outros produtos comerciais.

Dentre os produtos resultados da animação estão os jogos, filmes fotorrealista, propagandas, diagnóstico por imagens, *cartoon*, anime, filmes de animação, entre outros. Nota-se, portanto, que as diferentes técnicas utilizadas para produzir animação influenciam na sua definição, que pode ser um conceito relacionado ao ato de dar movimento, como também pode ser entendido como o produto.

Ao considerar tais aspectos é que esta pesquisa optou por elaborar uma revisão literária para entender o que é animação. Sendo assim, o primeiro ponto de partida foi uma busca pelo viés etimológico da palavra, então, compreende-se que: “A palavra animar vem do verbo latino *animare*, que significa tornar vivo ou encher de respiração¹” (Wright, 2013, p.1, tradução livre). A origem da palavra remete, portanto, ao ato de dar vida a um objeto inanimado. Contudo, essa definição pode se tornar complexa, principalmente, quando se leva em consideração alguns elementos envolvidos na produção.

Além de estudos acadêmicos, a animação conta com algumas instituições que também discutem aspectos conceituais e que são referências no trabalho com animação. Posto isto, convém citar *The Society for Animation Studies* (SAS), fundada em 1987, por Harvey Deneroff, a instituição se define como uma organização dedicada a estudar a teoria e história da animação. A SAS tem espaço

para debates em torno do universo da animação, promove eventos anuais itinerários, publicações de livros e periódicos.

Outra instituição é a *Association of International Film Animation* (ASIFA), que define animação como “*not live-action*”, o que parte de uma contraposição com o conceito de *live-action* para sustentar a definição. O próprio termo *live-action* apresenta contradições, pois ele pode ser entendido como prática cinematográfica que utiliza atores reais, o filme propriamente dito. Bem como, pode ser definida como a adaptação com atores reais de algo que originalmente foi ou é uma animação, tal qual o filme *Aladim*, lançado em 2019, por exemplo. O filme em questão conta com várias adaptações, mas durante a Década de 1990 se popularizou com uma versão em animação produzida pela *Disney*.

Como visto, as instituições se preocupam com os estudos em torno da animação e veem a importância de uma construção teórica. E, no caso da ASIFA, a definição é distinta da origem etimológica. O conceito trabalhado pela instituição traz mais um ponto ao centro do debate, que é a questão híbrida presente em determinadas produções. Esta pesquisa entende que os filmes híbridos são produções que contam com mais de uma técnica para a elaboração do filme ou outra produção.

Quando essas produções correspondem a um filme torna-se possível trazer alguns exemplos de filmes *live-action* que utilizam recursos animados em algumas cenas, pois a animação se mescla aos elementos reais e o objetivo é passar a sensação de aquela animação pertence àquele universo. Convém citar como exemplo o filme *Ex Machina*, que é considerado *live-action*; no entanto, a robô interpretada pela atriz *Alicia Vikander* tem partes do seu corpo que evidenciam a presença de animação enquanto recurso técnico. Nesse caso, os recursos são aplicados de modo quase imperceptíveis pois objetivam passar a impressão de realidade.

Outros filmes também que apresentam esse elemento híbrido são: *Avatar*, *Alita: anjo de combate* e *As aventuras de Phi*. Todas essas possibilidades têm feito essa definição, por meio de contraposição com *live-action*, ficar menos útil. A animação, nesses exemplos, é empregada na realidade trabalhada no filme e, muitas

vezes, a intenção é a hiper-realidade, sendo esta compreendida como a representação de algo não real, inseridos no universo do filme como realidade.

Além da questão híbrida, há também outras diferenças entre *live-action* e animação, o que é pontuado de modo direto por Husbands e Ruddell (2018), e para elas:

Primeiro, a animação é produzida quadro a quadro ou em incrementos animados por computador, enquanto o cinema de ação ao vivo é filmado em tempo real. Em segundo lugar, a animação é inteiramente construída, enquanto a ação ao vivo tem um 'mundo profílmico' que existe na frente da câmera² (Husbands & Ruddell, 2018, p.6, tradução livre).

Basicamente, as autoras buscam a diferença em dois elementos: o primeiro corresponde ao modo de captar a imagem, na animação ela é construída, independente do recurso, e no *live-action* ela é captada. O segundo ponto volta-se para o que é de fato captado durante o processo de elaboração; na animação é a construção de algo que não está no mundo real e na *live-action* é a captação de uma realidade que existe para ser filmada, ou uma realidade construída diante da câmera. Quando as autoras elaboram um paralelo com o conceito de realidade, elas não levam em consideração o aspecto filosófico da palavra e desconsideram a imaginação como realidade.

Desse modo, alguns autores abordam a questão da hibrididade e a realidade, e como esses elementos interferem quando se busca conceituar a animação. O primeiro autor é Hilty (2013), para ele a animação está cada vez mais realista e a quantidade de filmes híbridos, no qual mescla elementos reais com os digitais, influenciam diretamente em como definir a animação. Com base nisso o autor faz a seguinte afirmativa “[...] a animação está se tornando cada vez mais realista e a relação entre o produtor e o consumidor está se tornando cada vez mais realista”. O avanço tecnológico ampliou as possibilidades de produções e deu voz a novos produtores.

Por outro lado, Hayward (2000) considera essa questão híbrida e entende que a animação pode estar presente em filmes

live-action, pois para ela a animação é a criação de movimento em elementos inanimados, que independentemente da técnica utilizada — fotografias, *stop-motion*, desenhos a mão, computadorizados e outros – pode ser compreendido como animação. Dessa maneira, a animação é entendida como um recurso técnico que pode estar presente em várias modalidades de produção.

É possível identificar o sentido etimológico da palavra animação na forma como Hayward (2000) trabalha tal conceito. A autora cita como exemplo os *cartoons* que, na perspectiva do senso comum, podem ser tratados como similares, mas que para ela há uma diferença. A definição, nas palavras da autora é: “Cartoons é o termo geralmente usado para descrever curtas-metragens animados, diferentemente do termo de animação ou ‘filmes de animação’ para longas-metragens³” (Hayward, 2000, p.18, tradução livre). Convém ressaltar também que o termo *cartoon*, que significa estudo ou / e esboço, remete à origem estética que se deu nas tiras e quadrinhos de jornais, com um viés crítico e satírico.

Ao complementar a definição de *cartoon*, a autora insere a questão da dinâmica do uso do espaço, a composição dos dispositivos e a cor. Outra diferença trabalhada pela autora está no âmbito da narrativa, no qual Hayward salienta três princípios visuais: “[...] tamanho (caracteres grandes e pequenos), fortes verticais contra horizontais e cores (vermelho contra verde)⁴” (Hayward, 2000, p.19, tradução livre). Além desses, a evolução das técnicas permitiu a presença do som, realismo e antropomorfismo. Desse modo, a autora pontua que a animação não representa o real, se difere do conceito de *cartoon* e no fim ela atrela o conceito de animação ao modo de criar movimento.

Em Hayward (2000) a questão da não realidade volta a ser retomada no conceito de animação, assim como pontuado por Husbands e Ruddell (2018). Mas, em Hayward (2000), a autora aponta aspectos estéticos que influênciam na narrativa e que estão presentes na animação para embasar o argumento de que a animação não representa a realidade, sendo eles: tamanho, formas e cores.

Na contramão o que foi pontuado por Hayward (2000) e Husbands e Ruddell (2018) no que se refere à relação com a realidade da animação, vale ressaltar o ponto de vista de Hilty (2013), que faz a seguinte afirmação: “Uma parte significativa do apelo da animação é derivada de sua relação complexa com o ‘real’. Para uma mídia tão fortemente associada ao ilusório e ao fantástico, como realidades lembradas ou virtuais, a animação é altamente dependente do mundo físico” (Hilty, 2013, p.16). Para o autor, o real a que se refere pode abarcar também elementos que compõe o imaginário coletivo.

Além dessa vertente dos autores que buscam um contraponto entre o que é real e fictício para entender a animação, há também estudos que argumentam que a animação pode ser interpretada como um gênero cinematográfico. Essa concepção se embasa no fato da animação contar com recursos únicos em sua produção. No entanto, em alguns casos, quando a busca pela definição parte do produtor, ela pode ser entendida como um gênero ou também como um meio de expressão. Além disso, há alguns fatores que podem ser considerados na elaboração dessa definição.

Isto posto, cabe citar o estudo de Denslow (1997) que, com o olhar voltado para a comunidade internacional de animação, composta por professores, pesquisadores e produtores, comenta que essa discussão ainda não foi concluída e que: “As definições de animação variam entre si por muitos motivos, incluindo desenvolvimento histórico, requisitos de produção e marketing e preferência estética⁵” (Denslow, 1997, p.1, tradução livre).

Denslow (1997) também pontua sobre a presença da tecnologia utilizada no momento de definir animação, o autor afirma que essa atitude é muito importante para o contexto acadêmico, pois, embora a academia necessite da estabilidade nos conceitos, tal definição pode ser ajustada para se adequar aos novos aparatos tecnológicos.

A vista disso, os que buscam a definição por meio das técnicas utilizadas para a sua produção, podem encontrar, nesse caminho, divergências teóricas entre os produtores e os estudos de

ordem acadêmica. O estudo de Denslow (1997) menciona essa situação e o autor argumenta que as vertentes que buscam seus meios de produção para encontrar a definição: denotam uma limitação no tratamento da animação e ao que ela tem a oferecer enquanto arte. Denslow (1997) também afirma que a dificuldade em definir animação com base na mídia de fabricação se dá devido à abrangência de possibilidades.

O autor apresenta vários questionamentos sobre definir o que animação partindo das tecnologias utilizadas para a produção, além do mais, ele afirma que “Todas as definições de animação devem ser repensadas no contexto de mudanças tecnológicas⁶” (Denslow, 1997, p.1, tradução livre).

Então, qual é o problema real em definir algo como Animação? É o tempo necessário para criá-lo? Quantos filmes foram considerados o produto de muitos anos de trabalho dedicado? O fator determinante é a existência real de quadros separados? Se um computador está lidando com imagens separadas internamente, mas para o artista ou visualizador esses quadros são sempre vistos como parte de um movimento constante, isso ainda pode ser animação? Outro problema é o uso de controle de desempenho em tempo real ou não em tempo real? Se for fácil de criar rapidamente, será considerado animação ou outra coisa, como bonecos eletrônicos?⁷ (Denslow, 1997, não paginado, tradução livre).

É importante refletir sobre os processos envolvidos na produção no momento de definir animação, pois, de certo modo, as técnicas utilizadas expressam a criatividade e intenção do produtor que entram em diálogo com o que ele quis expressar. Ainda mais que no passado as técnicas utilizadas eram limitadas devido aos poucos recursos existentes; o que vem sendo superado devido ao avanço tecnológico. Mas também, se toda vez que um novo recurso for descoberto interferir no conceito de animação, não seria, então, essa nova produção outro gênero?

Desse modo, convém ponderar que: “Isso também poderia servir como uma definição de animação, pois o que é animação

senão o desejo de tornar real o que existe na imaginação?⁸” (Denslow, 1997, não paginado, tradução livre). Novamente, mas um estudo toca na importância de entender o que a animação representa ou pode representar. Pois quando a animação é conceituada com base no que ela quer representar e não com base na técnica, o conceito se encaminha para o viés artístico e as técnicas passam a ser consideradas preferências estéticas.

Até o momento, alguns elementos foram apontados como influências para a conceituação da animação, a saber: contraposição com o conceito de *live-action*, a representação ou não da realidade, a imaginação dos animadores e a etimologia da palavra. Todavia, existem alguns estudos que buscam a definição por meio da contraposição com a imagem fixa. De tal modo, cabe trazer Aumont e Marie (2008), que também pontuam sobre animação, e para os autores:

Utiliza-se este termo para designar as formas de cinema nas quais o movimento aparente é produzido de forma diferente da simples filmagem analógica. **A técnica mais frequente consiste em fotografar, um a um, desenhos cujo encadeamento produzirá automaticamente a impressão de movimento**, em virtude do «efeito phi» (Aumont Marie, 2008, p.23, grifo nosso).

Do ponto de vista técnico, os autores correlacionam a produção da animação com o uso da fotografia, mesmo afirmando que ela se difere da filmagem analógica. Em contrapartida, eles deixam esse viés mais complexo, pois trabalham com a concepção de que a imagem na animação é produzida propriamente para criar a ilusão do movimento. E assim aparece a importância do efeito *phi*, destacado pelos autores, que é uma ilusão de ótica na qual uma sucessão de imagens pode criar a ilusão de movimento, o termo foi introduzido em 1912, por Max Wertheimer.

Os autores também argumentam sobre a dualidade da animação:

O filme de animação foi muitas vezes considerado pelos teóricos, por um lado, como **uma espécie de**

laboratório figurativo, levando ao seu máximo as possibilidades da imagem em movimento, e por outro, como **um revelador ideológico do cinema em geral** (dado que em particular considera-se o género «desenho animado» destinado às crianças) (Aumont & Marie, 2008, p.23, grifo nosso).

Algumas técnicas utilizadas para produzir animação fazem uso da fotografia, por exemplo, o *stop motion*. O conceito da animação apresentado pelos autores Aumont e Marie está mais atrelado ao que a animação representa, que seria essa união entre a busca por técnicas realistas mais adequadas para a representação das formas reconhecíveis na natureza. No entanto, o uso do termo fotografia, imagem e/ou desenho podem trazer contradições não só no que se refere à técnica, mas também na forma de lidar com a expressividade da animação. Esses termos citados interferem também no modo de compreender a palavra movimento, como citado pelos autores “impressão de movimento”.

Outros autores também discutem a presença da fotografia como recurso técnico presente na produção da animação e, em alguns dos estudos, eles abordam a interferência desse recurso na busca pela definição. Um desses autores é Luz (2009), que proporciona uma reflexão em torno da característica de imagens em animação e afirma que elas são criadas para simular o movimento, como destacado no trecho a seguir:

A animação é assim dissociada de tudo o que não é gerado a partir de movimento, como a rotoscopia ou o mocap, pois **animação é criação da ilusão de movimento e em vez da representação de movimento**. Podemos dizer que a animação está para o desenho, tradicional ou digital, como o cinema para a película. A animação não é capturada do mundo real, mas sim **processada a partir de movimentos artificiais**, continuando a oferecer novas possibilidades narrativas ou expressivas aos animadores que usem tecnologia tradicional ou digital, porque a animação não tem regras definidas,

ela é fruto da arte que acontece entre fotogramas. (Luz, 2009, p.922-923, grifo nosso).

Portanto, quando se cria a imagem para a animação os movimentos são considerados artificiais. Dessa maneira, a concepção de ⁹McLaren se faz presente nessa definição, pois o que acontece entre os frames é o que realmente deve ser levado em consideração. Essa simulação do movimento reflete também no modo de entender a linguagem da animação que será discutida em outro tópico desta pesquisa.

A leitura de Luz (2009) complementa a definição proposta por Aumont e Marie (2008), mas Luz (2009) considera elementos tecnológicos diversos para atingir esse fim. O autor complementa que a busca pela representação da realidade ocorre por meio de técnicas diversas; e a utilização de tecnologias para a construção de imagens, que simulam a realidade: ainda se associam ao mundo real.

Ao que a literatura indica, as discussões em torno do termo fotografia aguçam vários debates e refletem em torno da compreensão do sentido de simulação do movimento e imagem em movimento. Além de Aumont e Marie (2008) e Luz (2009), que concordam no que se refere ao uso do termo imagem e fotografia, há autores que discordam dessa perspectiva.

Convém trazer alguns contrapontos para esta discussão. O primeiro se respalda na leitura de Senna e Gamba Júnior (2016), os autores utilizam a terminologia cinema de animação e afirmam que este não possui movimento para ser fotografado. “No cinema de animação **não há movimento a ser fotografado** concomitantemente, pois o movimento é criado frame a frame pelo animador [...]” (Senna & Gamba Júnior, 2016, p.44, grifo nosso).

O segundo contraponto encontra-se em Andrade (2007) que também reflete sobre o uso da palavra “imagem”; em vez de desenho, presente em algumas definições de animação. A autora acredita que a utilização desse termo ocorre justamente por causa das inúmeras técnicas utilizadas para a produção da animação. O exemplo apresentado por ela também é da animação *stop-motion*.

A animação produzida por meio da técnica *stop-motion* faz uso da fotografia, sendo esta colocada em movimento por meio de

técnicas computadorizadas; o que pode variar é o elemento fotografado, dentre os elementos é possível encontrar: massa de modelar, lego, bonecos e muitos outros. Mas a fotografia é algo imprescindível nessa técnica, sendo assim, esta pesquisa acredita que o termo imagem pode ser associado à animação.

Para Marques (2018), independentemente de o movimento ser desenhado ou fotografado, a autora afirma que o que caracteriza uma animação é a montagem. “Ao dispor em sequência uma série de desenhos ou imagens, estamos ‘montando’ um movimento. Ao posicionar a câmera frente a uma cena, um objeto, estamos ‘compondo’ um quadro” (Marques, 2018, p.49). Ainda de acordo com autora, essa composição e montagem, são responsáveis pela noção de tempo e espaço que são sintonizados ao som.

Há também as abordagens que consideram definir animação por meio de uma visão mais holística do processo de produção, usualmente, tais definições olham para animação como um artefato artístico. Como um exemplo dessa visão encontra-se a definição de Wells (2016), para ele a animação é uma reconstrução do que está na imaginação e independe da técnica utilizada. Esse processo de recriar a imaginação pode ser feito por meio de distintas técnicas, e, para esse autor, a técnica utilizada dialoga com a expressividade e criatividade do animador.

Wells (2016) acredita que a animação apresenta outros elementos em comum, sendo estes primordiais no momento de caracterizar algo como animação. Esses elementos são detalhados na obra do autor e também são entendidos como fundamentos da linguagem da animação.

A animação é a forma de expressão mais dinâmica disponível para pessoas criativas. Animação é uma arte e artesanato interdisciplinar e interdisciplinar, abrangendo desenho, escultura, modelagem, performance, dança, ciência da computação, ciências sociais e muito mais. Possui uma linguagem distinta que lhe permite criar a arte do impossível. Tudo o que pode ser imaginado pode ser alcançado. Este vocabulário único pode ser usado em uma variedade de maneiras diferentes - por exemplo, desenho

tradicional ou cel, CG ou animação em stop-motion - mas crucialmente, qualquer técnica usada (e há muitas mais) ela pode servir a mais do estranho dos desenhos animados ao mais abstrato dos filmes de vanguarda e tudo mais¹⁰ (Wells, 2016, p.6-7, tradução livre).

Essa abrangência de técnica para expressar a intenção do produtor/animador faz com que cada obra possua sua própria identidade. Sendo assim, o conceito trabalhado por Wells (2016) está mais relacionado ao modo de dar o movimento à animação, que consiste na criação do movimento a partir do mundo real, nesse caso, a imaginação é incluída como parte do mundo real.

Outra autora que também considera a animação como essa busca pela construção da imaginação é Wright (2013), a autora trouxe a etimologia da palavra no início deste capítulo e convém retomar suas palavras quando ela define animação. Para a autora o universo da animação conta com regras próprias e, mesmo que os elementos trabalhados sejam frutos da imaginação, o respeito a tais regras faz com que esse universo pareça real ao telespectador. A autora trabalhou muitos anos produzindo animação, o que mostra que o seu conceito representa também o olhar das produtoras, nessa perspectiva vale destacar a seguinte fala de Wright (2013):

Podemos pegar nossos sonhos mais infantis ou os mundos mais malucos que podemos imaginar e trazê-los à vida. Na animação, podemos reestruturar completamente a realidade. Pegamos desenhos, argila, fantoches ou formas em uma tela de computador e os fazemos parecer tão reais que queremos acreditar que estão vivos. A fantasia pura parece confortável na animação, mas para a animação funcionar, o mundo da fantasia deve ser tão verdadeiro consigo mesmo com suas próprias regras ininterruptas que estamos dispostos a acreditar¹¹ (Wright, 2013, p.1, tradução livre).

Além desses pontos já destacados em Wright (2013), ela ainda afirma que a animação é algo visual e na qual as leis da física não se aplicam; as piadas são rápidas e os personagens apresentam

um grande poder de metamorfose. “A animação usa extremos - tudo é exagerado¹²” (Wright, 2013, p.1, tradução livre). Convém ressaltar que, de acordo com o texto da autora, ela possui larga experiência da empresa Hanna-Barbera e sua definição claramente se pauta nas características das animações produzidas pela empresa.

Além dos autores que fundamentam o viés da definição por meio da característica das produções, há também os que partem do ponto de vista histórico, como é o caso de Bendazzi (2020). O autor constrói uma análise da perspectiva histórica e afirma que “Animação é tudo o que as pessoas chamam de animação nos diferentes períodos da história¹³” (Bendazzi, 2020, p.1, tradução livre). O autor chega a essa conclusão após apresentar as diferentes técnicas utilizadas ao longo do tempo e que as pessoas nomeiam de animação, para ele diferentes períodos nomeiam diferentes técnicas de animação. Ele afirma que entre 1895 e 1910 o que é nomeado hoje de *live-action* era considerado animação.

Dois outros pontos importantes são considerados por Bendazzi (2020), o primeiro é: “Além disso, a palavra animação não existia como substantivo - era usada apenas como adjetivo com o ‘cartoon’: cartoon animado (como usado anteriormente)¹⁴” (Bendazzi, 2020, p.2, tradução livre). O segundo ponto apresentado pelo autor é: “O substantivo animação começou a ser utilizado pelo especialista francês nos anos 1950, quando se consolidou um movimento cultural internacional entre Paris e Cannes que atribuiu um significado específico a essa forma de arte¹⁵” (Bendazzi, 2020, p.3, tradução livre). Portanto, para o autor, o mais importante é entender o que leva as pessoas a definir certas produções como animação.

Como observado durante o debate conceitual de animação, são inúmeros os pontos que interferem durante a busca pelo conceito, sendo eles: o ponto de vista etimológico da palavra, os elementos utilizados para sua elaboração, sua intenção, seus fundamentos e outros. Recentemente, Husbands e Ruddell (2018) também elaboraram uma revisão do conceito e destacaram a complexidade que é definir animação.

Husbands e Ruddell revisaram as perspectivas da produção e da academia, e decidem explorar essa complexidade pelo ponto comum da animação, que foi apontado nas pesquisas como sendo a ilusão da vida e a metamorfose. As duas concepções partem do modo de construir o movimento, a ilusão da vida, cujo respaldo elas buscam em McLaren, respalda esse conceito quando diz que: “Animação não é a arte dos desenhos que se movem, mas a arte dos movimentos desenhados¹⁶” (McLaren *apud* Husbands & Ruddell, 2018, tradução livre).

A arte de utilizar o que o ocorre entre os desenhos para dar vida à animação não se aplica a todos os tipos de animação, as autoras citam o exemplo de formas animadas de abstratas e logotipos de empresas, por exemplo. Desse modo, elas afirmam que a ilusão da vida não pode ser norteadora no momento de buscar um ponto em comum entre todos os tipos de animação na busca de uma definição unificada.

A metamorfose é compreendida como a mudança de um desenho para o outro, ou o modo como alguns elementos são trabalhando na animação como o meio ambiente, por exemplo. Assim, ambos podem ser pensados a partir do movimento na animação, mas que pode ser problemática entender esses dois elementos como presentes em toda animação na busca pela definição de o que é animação (Husbands & Ruddell, 2018).

Logo, as autoras entendem que ao observar o que é emitido pode ser importante para elucidar essa questão. Pois “Na verdade, examinar a animação em termos expectorais abre oportunidades para explorar não apenas o que a animação é, mas também o que ela pode fazer - o que pode nos mostrar e nos permitir sentir¹⁷” (Husbands & Ruddell, 2018, p.10, tradução livre).

Por trás dessa ideia de analisar o que a animação desperta, está o telespectador, pois é através dele que é possível entender as experiências afetivas, psicológicas e culturais. Husbands e Ruddell (2018) realçam que as abordagens podem se divergir tanto na vertente teórica escolhida, quanto no público ou a técnica utilizada na animação. Citam alguns estudos que recorrem a essa abordagem, mas salientam que “Ao considerar as experiências diversas e

distintas que as animações nos oferecem, torna-se bastante claro que qualquer teoria universalizante ou descrição da supervisão da animação não será suficiente¹⁸ (Husbands & Ruddell, 2018, p.10, tradução livre). Portanto, as autoras concluem que os estudos na animação devem ser algo contínuo, para se buscar novos modos de entendê-la e defini-la.

A complexidade em conceituar animação reflete diretamente no momento de recuperar e construir o percurso histórico desse material. Por um lado, é possível recuperar estudos que apontam como o primeiro registro de animação a imagem que simula o movimento, como a lanterna mágica; de outro lado, há pesquisas que apontam as pinturas rupestres como primeiros indícios, pois consideram os traços entre os desenhos uma referência ao movimento, constatando, dessa maneira a origem da animação.

Nesta pesquisa, optou-se por entender como origem da animação na lanterna mágica porque se entendeu que foram as primeiras imagens que simulam a realidade de modo animado com a intenção de criar o movimento. Vislumbrou-se, por meio da discussão conceitual, que não é só a questão tecnológica que influencia do dinamismo desse conceito, a expressividade e o modo de conceituar os demais elementos também utilizados na produção, influenciam diretamente.

No âmbito de uma unidade de informação, no qual se parte do pressuposto de que lida com documentos diversos, a animação pode ser entendida como um documento. E como tal, deve ser ter estratégias para a análise do seu conteúdo de forma com que sua temática possa ser expressa em forma de conceitos. Mas como visto, há uma diversidade na definição de animação, e acredita-se que isso influencia no como esse documento deve ser abordado. Por exemplo, a animação enquanto imagem em movimento: analisa-se as imagens separadamente? A animação enquanto montagem, analisa-se a quadro a quadro? E ainda, a animação enquanto elemento artístico, analisa-se a partir de tal representatividade?

Nesta pesquisa, acredita-se que animação pode ser entendida como um documento que contém informação

audiovisual. É a representação de elementos reais ou não elaborada por meio de recursos tecnológicos diversos. A animação pode, então, ser constituída tanto por desenho, quanto por fotografia, pois a finalidade desses elementos é simular o movimento. Ressalta-se, que tal definição pode se divergir dentre das instituições arquivo, biblioteca e museu. Após as escolhas pontuadas, convém apresentar a história da animação e focar em quando ela surgiu no Brasil.

2.1 História da Animação no Brasil

Ao trazer o conceito de animação na perspectiva do tratamento temático é possível observar que a forma como esse documento é definido pode influenciar na forma como ele será tratado. De mesma importância está a compressão da história da animação. Pois é observando tais elementos que se entende a origem desse documento, tanto em técnicas utilizadas, como em reconhecimento dos principais percursores do campo no Brasil.

Convém iniciar essa exposição baseando-se em Halas e Manvell (1979), que ao analisarem a história da animação na perspectiva de sua finalidade. Assim, os autores afirmam que ela poderia ser dividida em quatro fases. A primeira delas os autores nomearam de “malabarismo e mágica”, acredita-se que essa fase foi definida dessa maneira, pois no início a animação era apresentada de modo ilusionista. A segunda fase, marcada pela Década de 1920, corresponde ao período de “afirmação do desenho animado”, aqui os autores esclarecem que a animação era um complemento ao filme de entretenimento comercial.

A terceira fase, em torno dos anos 30 e 40, é definida como “[...] o período da experimentação técnica” Halas e Manvell (1979) afirmam é a fase em que a animação se desenvolveu como entretenimento de longa-metragem. E eles finalizam afirmando que a quarta fase, que se iniciou na Década de 1979 e segue até os dias atuais, corresponde à “utilização da animação para todos os fins”, o que abarca não apenas entretenimento e comercial, mas também o educativo.

Como é possível observar em Halas e Manvell (1979), contar a história da animação envolve a exposição de fatos históricos, aspectos técnicos utilizados para a produção de animação, nomes de animadores, origens de técnicas, lançamento de filmes que quebraram paradigmas para época, e muitos outros. Desse modo, a seguir encontra-se a Quadro 1, que foi estruturada pensando nesses dados.

Convém ressaltar que havia divergências sobre a precisão das datas, e quando isso ocorreu, optou-se por considerar as informações dispostas no texto mais recente, sendo ele em Wright (2013).

Quadro 1: Cronologia da animação

1645	Athanasius Kircher, cria a lanterna mágica.
1736	Pieter van Musschenbroek, aperfeiçoa a descoberta de Kircher e insere mais lanterna criando movimento.
1825	John A. Paris of England made a simple optical toy, the thaumatrope
1832	Joseph Plateau of Belgium invented the phenakistiscope
1834	William George Horner cria o Zootrópio
1868	John Barmes Linnet, cria o flipbook.
1877	Emile Reynoud aperfeiçoa o Zootrópio e cria o praxinoscópio
1892	Emile Reynoud cria o Teatro Óptico
1895	Criação do cinematógrafo pelos irmãos Lumière
1896	George Mèliés cria o stop motion
1899	Arthur Melbourne, no Reino Unido, fez <i>Matches: An Appeal</i>
1908	<i>Fantasmagorie</i> : uso de história em quadrinhos. Frame a frame Émile Cohl
1911	<i>Little Nemo</i> , de Winsor McCay, que insere novos conceitos a animação
1913	John Randolph Bray, fez o primeiro <i>cartoon</i> comercial
1914	Produção do primeiro curta metragem <i>Gertie the Dinosaur</i> , por Winsor McCay.
1915	<i>Felix the Cat</i> , de Otto Messmer.
1915	Criação do rotoscópio, por Dave Fleischer
1916	William Randolph Hearst, abre um estúdio de animação e insere imagens em quadrinhos.

1916	A primeira animação é produzida no Brasil, Kaiser por Seth (Álvaro Marins).
1920	Pat Sullivan (an Australian), Max Fleischer, and Paul Terry, criam um estúdio de animação de maior sucesso até então.
1923	É fundada a Walt Disney
1928	Paul Terry, dirige a primeira animação com som: Dinner Time
1928	Curta-metragem da Disney Steamboat Willie. Surgimento de Mickey Mouse.
1932	A Disney insere cor e som nas animações
1932	Technicolor insere cor nas animações por meio do <i>Flowers and Trees</i>
1934	Criação do <i>stereoptical process</i> .
1937	O filme a Branca de neve e os sete anões ganha Oscar
1937	The Old Mill, introduz Disney's multiplane camera.
1941	Criação da The United Productions of America
1950-60	Eastern European Schools of Animation
1958	Surgimento de estúdios japoneses
1963	Astro Boy foi a primeira animação japonesa a ser exibida nos EUA
1972	É fundada a Hanna & Barbera Austrália, devido ao baixo custo das produções no país.
1985	Primeiro The Hiroshima Animation Festival
1990	A Walt Disney Animation Australia foi inaugurada em Sydney
1995	Toy Story

Fonte: Hayward (2000, p.12-15), Sadoul (1963), Wright (2013, p.13-37).

Ao observar o Quadro 1, nota-se que período de “malabarismo e mágica” foi marcado por produções que utilizavam repetições de imagens e truques visuais para surpreender os telespectadores; as imagens em movimentos estavam atreladas a truques visuais e as exibições eram associadas a truques de mágicas. Outro aspecto relevante é que em 1645, Athanasius Kircher cria a lanterna mágica, que, de acordo com Barbosa Junior (2002), consistia em uma caixa iluminada que refletia os desenhos feitos em um espelho.

Apesar do destaque da *Walt Disney* na animação, o dicionário de cinema ressalta que a empresa não foi a pioneira na

área. Por exemplo, A leitura Wright (2013) aponta Arthur Melbourne, no Reino Unido, em 1899, com a animação *Matches: An Appeal*, sendo a primeira animação já produzida. No entanto, os estudos de Barbosa Junior (2002), apontam Thomas Alva Edson como o precursor da animação e a animação *Humorous phases of funny faces*, do ano de 1906, produzida por James Stuart Blacktom como a primeira animação produzida na história.

Após a fase ilusionista, inicia-se, então, a fase de “afirmação do desenho animado”. E aqui cabe destacar a produção feita no ano de 1920, pelos irmãos Fleischer, nomeada de: *Out of the Inkwell*, uma série baseada em um palhaço chamado Koko. A empresa dos irmãos veio à falência, mas eles seguiram trabalhando com animação na empresa Paramount e criaram personagens como Bety Boop e o Marinheiro Popeye (Hayward, 2000, p.12). Como mencionado na Quadro 1, Dave Fleischer foi o criador do rotoscópio e do *stereoptical process*. O primeiro consiste, basicamente, no redesenho de imagens reais; o segundo emprega a profundidade nas imagens utilizadas. Ambas as criações foram utilizadas pela Walt Disney.

O período de “afirmação do desenho animado”, foi também um período de experimentação de novas técnicas de produção, bem como, da necessidade de capacitação profissional para atender à crescente demanda de produção. É nesse contexto que a Walt Disney começa a se destacar, por ter mais dinheiro e recursos técnicos, acabava atraindo mais os animadores, pois muitas vezes a forma de capacitação existente era durante a produção da animação.

Dessa maneira, a Walt Disney tem uma importância para a animação, pois a empresa tinha um trabalho de capacitação profissional para os membros envolvidos nas produções, e tendo em vista que naquele tempo não havia um curso especificamente voltado para formação e capacitação do animador, as empresas que produziram a animação eram as responsáveis pelo treinamento do pessoal. Assim, as pessoas que saíam da Walt Disney acabavam formando outras empresas de animação, como A Warner Bros e MGM, por exemplo.

Em 1932, a Disney insere som e cor na animação, e isso foi um marco muito relevante para a animação, de acordo com Halas e Manvell (1979, p.16), que afirmam: “A cor, a música e os efeitos sonoros combinaram-se para elevar o desenho animado um novo nível de maturidade como entretenimento no cinema”. Em 1937, o filme ‘A branca de neve e os sete anões’ ganha o Oscar, e coloca ainda mais em evidência os trabalhos da Disney.

O pioneirismo no uso de recursos técnicos e criativos na produção da animação, refletiu diretamente na comercialização de animação, fazendo com que os EUA se destacassem no mercado. Com o tempo, o país começou a dominar o mercado cinematográfico, pois vários países, principalmente da Europa, estavam em processo de recuperação econômica após a Segunda Guerra Mundial.

É importante ressaltar a relação entre os investimentos nas produções e as questões políticas vigentes tiveram muita influência no protagonismo de países que exportavam animação. Em alguns casos, como em Cingapura, por exemplo, houve um investimento por parte do governo para a produção de animação, e isso ocorreu por meio da criação do *Singapore Animation Fiesta* e também por meio do Asian MIP, de 1998, que, de acordo com Wright (2013,) promoviam às emissoras e produtores a possibilidade de venda de seus produtos

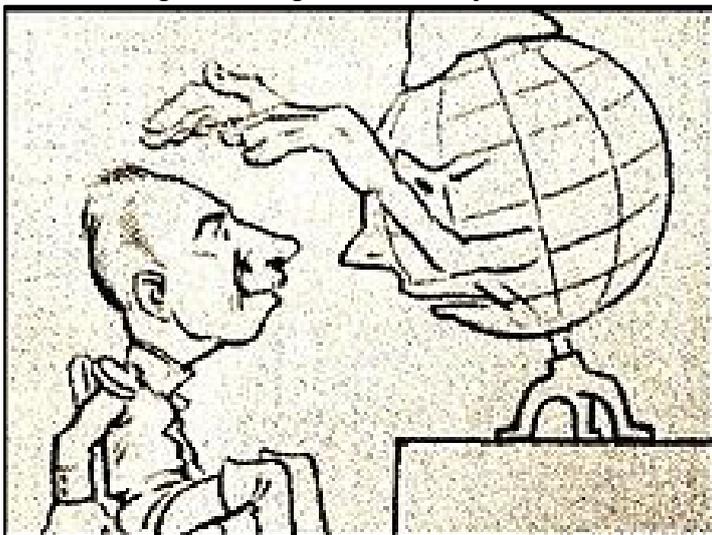
Outro meio utilizado para angariar fundos eram as produções de comerciais, com essa solução os animadores e demais envolvidos poderiam ter recurso necessário para capacitar os envolvidos, adquirir melhores tecnologias e produzir animações que eles realmente queriam, desse modo, eles arcavam com os custos das produções. Outro modo de tornar os custos das produções mais baixos eram as coproduções internacionais (Wright, 2013).

Os poucos estudos que trazem o histórico da animação brasileira refletem o esquecimento dado aos percursos da animação no Brasil ao longo do tempo, muitos trabalhos pioneiros na animação foram perdidos. De acordo com o documentário da UNIVESP, as primeiras animações brasileiras foram elaboradas por

cartunistas no início do Século XX, pois estes tentando inserir movimentos nos personagens dos quadrinhos.

Como explanado na Quadro 1, a primeira animação brasileira foi Kaiser, produzida por Álvaro Martins, que trabalhou como ilustrador em jornais por 40 anos. A animação era uma sátira ao último imperador alemão Guilherme Segundo, infelizmente, a animação se perdeu e o único registro existente é um fotograma. Mas, no Ano de 2013, o documentário *Luz, anima, ação*, de Eduardo Calvet, reúne um grupo de animadores que, com base no fotograma que sobrou, recriaram a animação em uma miscelânea de várias técnicas.

Figura 1: Fotograma da animação Kaiser



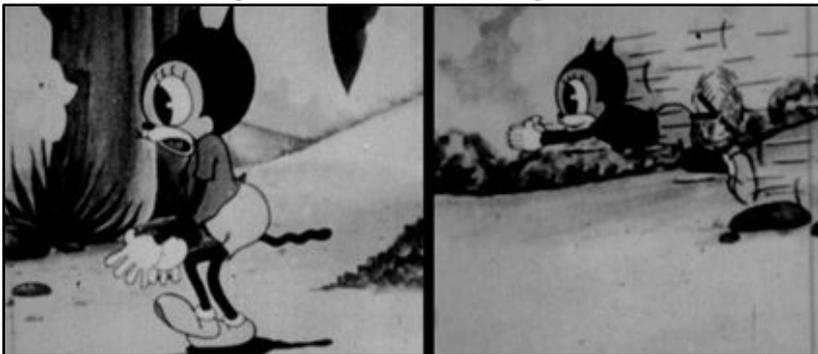
Fonte: Wikipédia - Fotograma da animação Kaiser, de Álvaro Martins, o Seth (1917)¹⁹.

As dificuldades que culminaram no desaparecimento de Kaiser são também notadas em outras produções brasileiras. Os animadores e demais interessados em animação, não contavam com investimento financeiro e nem cursos para a capacitação. Toda a produção era reflexão de dedicação e criatividade por parte dos interessados. Luís Sá é outro cartunista que trabalhava com charges

e campanhas publicitárias, mas que se interessava por animação, suas produções foram feitas na Década de 1930 e seus personagens com maiores destaques eram: Bolão, Reco-Reco e Azeitona. Os negativos de Sá, de suas primeiras animações, infelizmente se perderam.

O Departamento de Imprensa e Propaganda do Estado Novo foi responsável pela censura de materiais, como foi o caso dos filmes de Luiz Sá, que teve seus filmes perdidos por conta da censura do período. De acordo com Moreno (1978), durante o período de 1938-39, um dos filmes se perdeu no laboratório e o outro foi vendido para um vendedor de projetores, que dividiu o filme em vários pedaços e distribuía de brindes para os clientes que compravam projetores na loja.

Figura 2: As aventuras de Virgolino



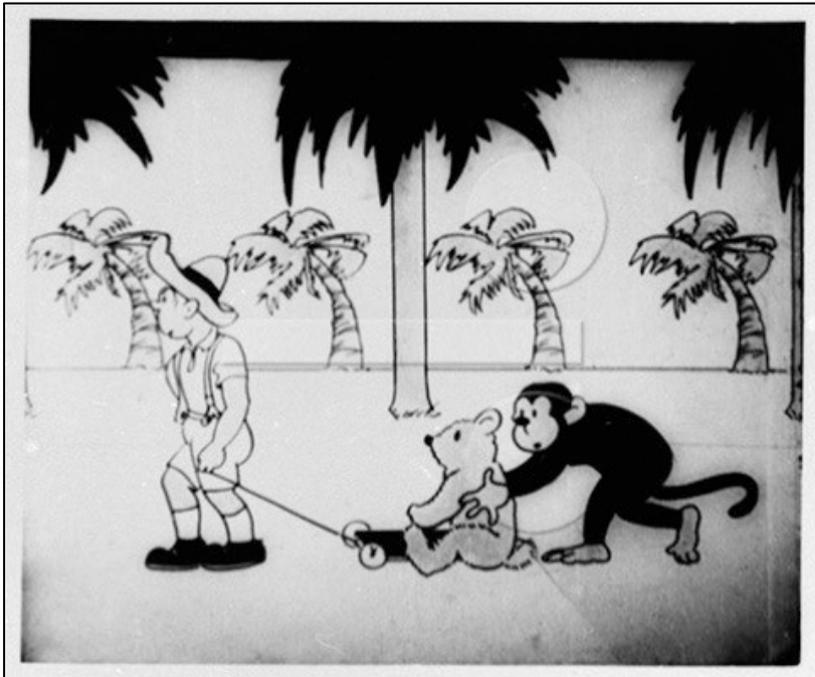
Fonte: Animation Info - Curta-metragem produzida, dirigida e animada pelo quadrinista Luiz Sá (1930)²⁰.

Luís Seel e João Stamato também produziram na Década de 1930 e a animação deles foi recuperada, o curta se chamava Macaco feio Macaco bonito. A animação é inspirada na animação Betty Boop, criação de Max Fleischer e desenhada por Grim Natwick. A animação brasileira de Seel e Stamato mostra as aventuras de um macaco que foge do zoológico, mas é possível identificar também uma mensagem de valorização a cultura local brasileira.

Ao observar o primeiro enquadramento da tela logo se percebe em destaque a frase “Os nossos macacos são legítimos”; nas

cenas seguintes nota-se a presença de personagens da animação americanas, como o caso do de maior sucesso o Mickey, ainda que presos em jaulas. A animação apresenta apenas alguns segundos, segue o quadro abaixo com algumas imagens.

Figura 3: Macaco feio... macaco bonito



Fonte: Cinemateca Brasileira - Fotografia de filme brasileiro de Luiz Seel (1929)²¹.

Moreno (1978) destaca também a produção *Dragãozinho manso*, de Humberto Mauro e Manoel P. Ribeiro, em 1942, que foi a pioneira na animação com bonecos. O autor também relata que após essa produção os dados históricos apontam que as produções elaboradas em 1950 eram voltadas para educação em saúde.

Outra produção recuperada em pesquisas brasileiras é *Sinfonia amazônica*, produzida por Anélio Latini Filho, considerada o primeiro longa-metragem brasileiro que foi ao cinema em 1951 e, de

acordo com Monteiro (2013), a produção levou oito anos para ficar pronta. O longa se inspirou no folclore da região norte para contar a origem da natureza, a trilha sonora foi produzida por Altamiro Caíme. Durante sei anos, Latini Filho fez aproximadamente 500 mil desenhos e elaborou técnicas para atingir seu objetivo (LIÇÕES DE ANIMAÇÃO, UNIVESP, 2012). Mas, de acordo com Moreno (1978), o filme foi condenado na distribuição, o que obrigou o seu produtor a fazer propaganda para se manter.

O filme foi exibido no Brasil e, mesmo com todas as dificuldades e falta de apoio para a produção, conseguiu ser destaque mundial, pois conseguiu conciliar imagem e som, e ainda inovou em algumas técnicas utilizadas. No Brasil a animação ganhou vários prêmios, a saber: “[...] os troféus Estatueta Saci de Cinema, de 1954, Prêmio da Comissão Nacional de Folclore da UNESCO, Premio do Instituto Brasileiro de Educação, Ciência e Cultura (IBECC), Prêmio Estatueta ‘o Índio’, do Jornal de Cinema e Prêmio do Festival Nacional Cinematográfico do Rio de Janeiro” (Moreno, 1978, p.85).

No Ano de 1967 é fundado o Centro de estudos de Cinema de Animação (CECA), composto por estudantes da Escola de Belas Artes, que produziam pequenos filmes com a intenção de difundir a prática da animação. Por um período, eles estabeleceram parceria com o Grupo Fotograma, e produziram vários curtas-metragens. O Grupo Fotograma deixou de existir em 1969, mas integrantes do Grupo, que contavam com pessoas de diversos Estados brasileiro, continuaram a produzir animação (Moreno, 1978).

Em 1971 Álvaro Henriques Gonçalves produz *Presente de Natal*, conhecido como o primeiro filme de animação em cores produzido no Brasil, o filme encontrou dificuldades em ser distribuído, como pontua Moreno (1978). No ano seguinte, Ypê Nakashima criou o segundo longa-metragem colorido no Brasil chamado *Piconzé*, 1972. O filme foi exibido em Portugal em 1977, foi um sucesso entre o público infantil, mas Nakashima, para se manter nas produções de animação, igualmente a outros animadores, produzia propagandas para conseguir se manter financeiramente no ramo da animação.

O Brasil não contava com recursos materiais e financeiros para produção de animação. Os animadores interessados em produzir, tomavam iniciativas próprias para a execução de seus projetos. As animações americanas que chegavam ao Brasil serviam como exemplos para as produções locais. Os recursos para as produções de conteúdo, também chegava ao nosso país de forma tardia, Moreno (1978) afirma que essa situação era um reflexo da ausência de investimento por parte do Estado.

Ainda de acordo com Moreno (1978) Maurício de Sousa foi o primeiro a romper as barreiras impostas pela ausência de reconhecimento e investimento das animações nacionais, pois se tornou o primeiro a vender no Brasil e se manter financeiramente. Apesar de ter iniciado com gibis, foi também um dos percussores e tem destaque da animação nacional.

Como visto, o cenário da animação no contexto brasileiro foi impactado negativamente pela ausência de investimento financeiro para sua produção e qualificação de profissional. Acredita-se que isso também reflete na ausência de meios de preservação das produções pioneiras da animação brasileira, o que direta ou indiretamente, também influencia a ausência de fontes documentais sobre tais animações. Como visto, há vários casos em que não foi possível recuperar nem mesmo as próprias animações.

O seguinte tópico irá abordar as técnicas e linguagem da animação, e irá apresentar as características da animação que podem ser relevantes no momento de descrição desse documento na unidade de informação. Pois tais elementos podem ser importantes no momento de compor os dados de identificação do material.

2.2 Técnicas e Linguagem da Animação

O uso do termo linguagem está associado aos processos de comunicação humana, seja ele fonético ou escrito. No que se refere à animação, quando se usa o termo linguagem, compreende-se que este se refere aos elementos inerentes à animação. Dessa maneira,

o uso da palavra linguagem pode significar os sistemas utilizados por determinado fenômeno para transmitir uma informação.

Acredita-se, que o uso da palavra linguagem ocorre pelo fato de haver uma corrente de estudos que acredita que a animação não é classificada como uma vertente da ficção ou que ela seja uma ramificação de qualquer outro gênero cinematográfico. Dentro dessa concepção, a animação é algo único e que apresenta características que não se assemelha a outros gêneros cinematográficos. “A animação tem uma linguagem específica que se assemelha ao princípio da cinematografia que se produz com uma filosofia artística única. Ambos devem ter sua própria linguagem e simbolismo²²” (Yuh-Shihng & Yan-Hong, 2018, p.477, tradução livre).

A linguagem da animação também pode ser interpretada por viés artístico. Para os autores Senna e Gamba Júnior (2016), na essência da animação, há algo particular que reflete essa linguagem. Para eles, a linguagem da animação “[...] é o princípio que comunica conteúdos espirituais” (Senna & Gamba Júnior, 2016, p.36).

Em síntese, o que se pode apontar até o momento é que, o termo linguagem pode se referir a dois elementos: as características particulares da animação e o conjunto de técnicas e ferramentas utilizadas durante a produção de uma animação. A primeira abordagem é embasada por Wells e Moore (2016), que também pode ser encontrada nos estudos de Besen (2008).

Na perspectiva da primeira concepção, a linguagem é entendida como um conjunto de expressões, isto é, um conjunto de elementos e códigos particulares ao mundo da animação, em primeiro momento, tais elementos podem parecer ilógico, mas são importantes para o cenário cômico muitas vezes presentes na animação (Wells & Moore, 2016). Convém, então, observar os aspectos distintos da animação:

Metamorfose: a habilidade de facilitar a mudança de uma forma para outra sem edição. Condensação: o grau máximo de sugestão na quantidade mínima de imagens. Antropomorfismo: a imposição de traços humanos aos animais, objetos e ambientes. Fabricação: a criação física e material de figuras e

espaços imaginários. Penetração: a visualização de "interiores" psicológicos / físicos / técnicos inimagináveis. Associação simbólica: o uso de signos visuais abstratos e seus significados relacionados²³ (Wells & Moore, 2016, p.82, tradução livre).

Os autores ainda afirmam que conhecer todos esses elementos que compõe a linguagem é importante no momento de saber aplicar durante a escrita do *script*. Para eles, as técnicas utilizadas na produção são modos de produzir. A prática deve estar sempre em sintonia com a teoria. Para os autores, cada técnica diferente irá facilitar mais a comunicação de um desses elementos.

Quando os autores falam na questão da animação para crianças, eles afirmam que os elementos devem ser de fácil compreensão para as crianças e que crie empatia. Enfatizam que é necessário ser bem colorido e ao mesmo tempo com designs simples, nos quais os personagens devem ser claramente retratados assim como as questões nas quais eles são envolvidos. Deve-se, também, usar linguagem simples e priorizar a transmissão da mensagem por meio de emoções, ações e dos códigos estabelecidos de performances convencionais. “Além de criar situações divertidas e dramáticas, tente incluir um tema construtivo e humano para incentivar e apoiar o desenvolvimento infantil²⁴” (Wells & Moore, 2016, p.82, tradução livre).

De acordo com o Besen (2008) os princípios gerais da animação são: *Analogy, Caricature, Movement, Fantasy, Reality e Control*. E também apresenta os princípios da produção, sendo: ideias, scripts e *storyboards*.

Esses elementos intitulados como fundamentos da animação que os autores definem como a linguagem da animação, é algo recorrente no meio dos produtores, pois eles também acreditam que a animação segue os mesmos princípios. A leitura de Wright (2013), por exemplo, afirma que é importante os escritores de animação entenderem como a animação é produzida para então produzir também, pois para ela os processos seguidos é o que ela chama de um caminho geral.

A segunda concepção de linguagem na animação está atrelada às técnicas utilizadas para produzir, e assim, acredita-se que a linguagem é entendida nessa concepção como os meios utilizados para se expressar, isto é, são as ferramentas escolhidas para transmitir a mensagem. Ao olhar nessa direção, se percebe que a animação se constitui uma forma de arte, e ao assumir isso, a linguagem diverge de acordo com quem a produz.

Uma vez assumido que o cinema de animação é uma forma de arte e como tal possui sua própria linguagem, é importante estabelecer como esta linguagem constitui a ela mesma ou é constituída por aqueles que produzem filmes de animação. Recordando rapidamente, para Pareyson o problema da construção de uma linguagem na arte passa prioritariamente pela técnica, pois para ele não é o conteúdo que determina a formatividade, mas sim a matéria; e na ação da técnica sobre esta matéria (Senna & Gamba Júnior, 2016, p.40).

Mas ao entender a linguagem de animação como técnica utilizada para se expressar, percebe-se que a linguagem está em constantemente reconfigurando, já que base para se pensar a linguagem parte de suas bases de técnicas utilizadas para a produção (Cruz, 2006).

Como afirmado anteriormente, a linguagem pode abarcar os elementos técnicos utilizados. Mas, atualmente, a animação conta com inúmeras possibilidades de recursos técnicos que podem ser utilizados para sua produção. Esta pesquisa, não visa esgotar todas essas possibilidades, mas trouxe na Quadro 2 alguns exemplos de recursos técnicos utilizados na animação.

Quadro 2: Técnicas de animação

Técnica	Características
Stop-motion	“O processo de animação stop-motion é trabalhoso, exigindo que cada cena seja fotografada após ser movido e modificado incrementalmente ²⁵ ”. Pode incluir animação de recortes e animação de argila (Clay Animation).

<i>Flip Book</i>	Imagens organizadas dentro de um livro, quando as páginas são viradas de modo acelerado, é possível trazer a impressão de movimento.
Mocap	Captura movimentos reais e faz uma animação em cima do movimento capturado.
<i>Cel Animation</i>	Conhecida também como animação tradicional, ou animação 2D, cel é abreviação para celuloide. E a técnica consistem em fazer desenhos a mão no celuloide.
Animação 3D	Animação elaborada inteiramente me meio digital, conhecida como animação computação gráfica.
Fantoche	Animação que utiliza fantoches ou marionetes.
Rotoscopia	É uma animação construída por meio de uma imagem filmada, pois o desenho é elaborado com base em uma imagem pré-existente.

Fonte: Wells e Moore (2016), Brostow e Essa (2001).

As técnicas apresentadas acima tiveram muita evolução com o avanço da tecnologia computacional, e muitas delas ainda são utilizadas, algumas como certo incremento tecnológico. Acredita-se que o termo linguagem se associa a técnica pelo fato de que a escolha de como a animação será produzida é entendida como uma preferência estética para expressar a criatividade do animador e o viés da animação. Esse tipo de característica pode ser percebido com mais ênfase em animações não comerciais.

Como afirmado, existe muito mais técnicas além das apresentadas na Quadro 2, e o avanço tecnológico aumenta as possibilidades de surgimento de novas técnicas. Após as discussões teóricas aqui apresentadas, convém observar as instituições analisadas e como tais instituições compreendem a animação e como as características dessas animações influenciam no momento de organização dessa informação.

3

INSTITUIÇÕES DE ANIMAÇÃO NO BRASIL

O presente capítulo apresenta o resultado referente à pesquisa de campo e traz as informações sobre quatro instituições que lidam exclusivamente ou contam com um grande acervo de animação. As instituições são as seguintes: Museu de Cinema de Animação Lula Gonzaga (MUCA), Museu de Animação de Belo Horizonte (MUABH), Produtora Anaya e Cinemateca Brasileira. As três primeiras instituições lidam exclusivamente com animação, já a Cinemateca conta com um acervo mais diversificado, mas foi abordada nesta pesquisa devido à sua importância e sua situação de referência no tratamento de acervos audiovisuais no Brasil.

As informações sobre as três primeiras instituições foram obtidas por meio de entrevista semiestruturada, que ocorreram online mediante a permissão de gravação por parte dos entrevistados. Todas as entrevistas foram feitas na plataforma *Zoom*. A ordem de apresentação dos dados segue a ordem de realização e tabulação das entrevistas.

A primeira entrevista ocorreu com o Rafael Buda, no dia 20 de abril de 2020, ele é produtor e idealizador do MUCA. A segunda entrevista foi concedida no dia 21 de abril de 2020 por Tiago Delacio, filho de Lula Gonzaga e funcionário e idealizador do MUCA. Como ambas fazem parte do Museu de animação de Pernambuco, as informações serão dispostas no mesmo subtópico.

No dia 27 de abril ocorreu a primeira entrevista com Sávio Leite, professor do Centro Universitário de Belo Horizonte – UNA, produtor de animação, organizador do Festival de Animação, Múmia e idealizador do MUABH. A primeira conversa durou cerca de 40 minutos, mas Sávio tinha um compromisso. Ainda assim, a conversa deu ênfase à criação do Museu de animação de Belo Horizonte – MUABH, do qual Sávio é o idealizador. Na segunda conversa ocorreu no dia 06 de maio de 2020, que abordou: as influências durante a produção de animação, a importância dos festivais para a animação, a diferença entre o acervo da *Leite Filmes* e do Acervo do museu e

um pouco sobre os processos de sistematização e organização dentro das produtoras.

A última instituição entrevistada foi com Tania Anaya, que falou em nome da sua produtora a Anaya Produções (2020). O procedimento foi o mesmo utilizado com as outras instituições, isto é, optou-se pela entrevista semiestruturada e o uso das informações disponíveis no site da produtora cujo uso também foi solicitado durante a entrevista. Todas as imagens utilizadas nesta pesquisa tiveram o uso autorizado pelos entrevistados durante as entrevistas e também através de um formulário de solicitação.

A Cinemateca Brasileira foi a única instituição consultada nesta seção que as informações não foram obtidas por meio de entrevista²⁶. As informações apresentadas neste capítulo foram obtidas através da análise de conteúdo da página da instituição, mais especificamente, na seção da Filmografia Brasileira (FB), análise do *Manual de Catalogação de filmes (2002)* e do *Relatório anual de atividade (2017)*. Dessa maneira, o que norteou a obtenção de informação foi o interesse em descrever a forma como a instituição procede no tratamento temático da informação audiovisual e como são apresentados os resumos dos filmes de animação.

Outra análise importante feita no site da Cinemateca que é o resumo propriamente dito do acervo de animação disponível no site da instituição. Os critérios para a escolha dos filmes foram os seguintes: primeiro, buscou-se trazer os filmes das produtoras analisadas nesta pesquisa; depois, buscou-se trazer os longas metragem de animação brasileiro que, de acordo com a Associação Brasileira de Críticos do Cinema (ABRACCINE), eram os melhores filmes de animação produzidos no Brasil.

É importante salientar que esta pesquisa não pretende desqualificar nenhuma produção que não esteja presente na lista da ABRACCINE, a escolha por tal lista se justifica devido à importância da instituição em questão, o que fornece a esta pesquisa um ponto de referência reconhecido pelos pares. Assim, os filmes analisados seguem a ordem estabelecida pela ABRACCINE²⁷, e não foram escolhidos aleatoriamente no sistema da instituição.

3.1 Museu de Cinema de Animação Lula Gonzaga (MUCA)

O MUCA foi inaugurado em 09 de dezembro de 2017, está localizado na cidade de Gravatá, Pernambuco. Caracteriza-se como o primeiro museu da América Latina voltado exclusivamente para animação, o que reforça a sua importância de preservação e memória para a animação em estância regional e nacional. O surgimento do MUCA está atrelado à vida do próprio Lula Gonzaga que, de acordo com Rafael Buda e Tiago Delácio, se divide em quatro etapas: produtor/realizador de animação, educador (ao compartilhar as técnicas de produzir animação), difusor (por meio dos festivais) e preservador da memória (a criação do museu).

Para se tornar um produtor, Lula Gonzaga passou por vários obstáculos na vida. Nasceu em Recife, em 1942 e, com uma infância humilde, só foi ao cinema pela primeira vez aos 15 de idade, o que contribuiu para a descoberta de sua vocação. O filme que Lula assistiu foi: *Os últimos dos moicanos*. No entanto, em um depoimento a Buccini (2016), ele afirmou que ao ler cordel, ainda na infância e antes de ir ao cinema pela primeira vez, ele imaginava as gravuras em movimento, o que deixava implícito o interesse pela animação.

Em outra oportunidade, Lula também menciona que o contato e o interesse pela arte também foram motivados pelo período em que trabalhou com o tio no Mercado da Casa Amarela: “Nessa época, ficava observando os bonecos de barro na feira, os cordéis, aquilo me encantava. Com quinze anos fui pela primeira vez ao cinema, o Rivoli, também em Casa Amarela. Ali foi plantada na minha cabeça a semente de juntar artesanato com cinema” (Cultura.Pe, *online*, 2018). Ao completar 18 anos ele se muda para o Rio de Janeiro com o objetivo de tentar trabalhar com cinema (Buccini, 2016, p.1-2).

De acordo com os estudos de Buccini (2016), Lula Gonzaga é considerado o primeiro animador profissional de Pernambuco. Lula produziu três filmes autorais e individuais, para Buccini (2016) suas obras apresentam um forte viés político, e as obras são: “*Vendo/Ouvindo* (1972), contra o consumismo desenfreado e um capitalismo desumano que deixa feridas na sociedade, em *Cotidiano*

(1980), ou uma denúncia poética, política e social da seca no sertão em *A Saga da Asa Branca* (1979)” (Buccini, 2016, p.14).

Os aspectos relacionados à vida de Lula Gonzaga caracterizam o museu e norteiam a produção da documentação museológica. O interesse em criar o espaço esteve atrelado às etapas da vida de Lula Gonzaga, como descrito por Rafael Buda e Tiago Delácio. Dessa maneira, o museu é um espaço para a educação em arte de produção de animação e o espaço reservado para a memória da animação nacional. Além de preservar a história da animação em Pernambuco, o museu também estreita a ligação entre aqueles que queiram produzir animação e não sabem por onde começar, pois proporcionam as ferramentas e conhecimento necessários para tal.

A característica da animação, que é ensinada no museu, é descrita na web página do museu que a descreve como: “O Museu de Cinema de Animação Lula Gonzaga (MUCA) é um espaço dedicado à formação técnica e preservação de obras, como também para propagar a magia das imagens em movimento anteriores ao cinema digital” (Informação *online*). Observa-se, então, que o museu conta com equipamentos utilizados para a produção artesanal da animação. Rafael Buda e Tiago Delácio afirmam que a intenção do museu é transmitir aos visitantes a sensação de que qualquer pessoa pode produzir animação, razão pelo qual eles prezam por artefatos de produção de baixo custo e recursos manuais, não digitais.

O museu tem também a característica de ser itinerante, e já levou oficinas em lugares distantes dos grandes centros de produções, Rafael Buda relata que Lula Gonzaga já realizou oficinas de animação em tribos indígenas, acampamentos do Movimento sem Terra- MST, centro de candomblé, em praias, escolas, igrejas e muitos outros lugares. “O cinema de animação, que nós desenvolvemos, a gente caracteriza como cultura popular, porque a gente tenta jogar luz na cultura da nossa população [...] (Entrevista concedida por Rafael Buda)”.

Figura 4: MUCA



Fonte: MUCA²⁸.

Dessa maneira, o museu conta com três principais características: a primeira é voltada para a vida do Lula Gonzaga, considerado o primeiro animador de Pernambuco, patrimônio vivo e pessoa de extrema importância para a história da animação no Estado de Pernambuco e em todo o Brasil. A segunda característica é apresentação do universo da animação, que, além de contar com as animações em propriamente ditas, também conta com as ferramentas para produção, apresenta os processos e introduz os conceitos e as ferramentas básicas para a produção de animação aos visitantes. E a terceira característica é a valorização da cultura regional que ao tornar democráticas as ferramentas e as competências para produzir animação à população, ensinam que a realidade local pode servir de inspiração e referência para a produção de animação.

A experiência proporcionada pelo museu é uma visita com viés educativo e informativo, no qual a animação se torna aliada ao processo de conscientização social. Ademais, Rafael Buda e Tiago Delácio falam sobre a importância do método OCA - Método Oficina de Cinema de Animação e do Festival ANIMACINE como complemento às ações sociais desenvolvidas pelo museu. Todavia, a estrutura do museu também foi mencionada pelos entrevistados

como algo também importante na realização do propósito do museu.

O museu foi todo construído por meio de campanha de financiamento coletivo. O terreno era propriedade pessoal do próprio Lula Gonzaga, que doou o espaço para a construção do museu. Todas as etapas de construção do museu foram compartilhadas no site de financiamento coletivo, para que aqueles que contribuíram também pudessem acompanhar a construção. Além disso, o museu conta com uma placa com os nomes de todos que contribuíram para sua construção. A expografia do museu foi criada por Tiago Cabos e o conteúdo, a ideia e a forma foram alinhados em conjunto com os idealizadores.

O museu é dividido fisicamente da seguinte forma: trilha animada, história do Lula Gonzaga, mesa pedagógica, espaço de exposição, reserva técnica e videoteca. E no centro museu fica o rol, que eles utilizam para o desenvolvimento de atividades variadas.

Então nesse hall do museu a gente pode fazer uma série de coisas, que é o que a gente vem também fazendo recentemente, que são: oficinas para a sociedade, para crianças e jovens, seminários de pontos de cultura popular; é também o espaço para que a população possa realizar encontros, reuniões de pais e mestres, reunião de professores no sentido de a gente, no processo de consolidação a médio e longo prazo, claro, a gente se tornar um museu de base comunitária (Rafael Buda, Entrevista concedida à autora).

Rafael ainda ressalta que a essência do museu é animação, que todos os links criados através e pelo museu são voltados para animação, no entanto, o museu é um espaço também de diálogo com a sociedade, pois permite a participação de todos. O acervo de museu é bem diversificado porque, além de contar com o material e produções de Lula Gonzaga, também conta com os cartazes de alguns dos principais filmes de animação realizados no Brasil, filme de animação em diversas mídias, livros dentro dessa temática, os materiais utilizados e ferramentas utilizadas para a produção, e muitos outros. Dentre os equipamentos eles possuem: câmera de super 8, trunca oxiberry canadense, zootrópico e outros.

Figura 5: Zootrópo no MUCA



Fonte: Foto do Zootrópo no MUCA²⁹.

Os responsáveis pelo museu destacaram a dificuldade de pensar uma organização desse tipo de acervo, pois os produtos e processos utilizados na animação estão intimamente ligados à mensagem que ela quer transmitir. E quando se leva essa reflexão para a busca por produções que valorizem a cultura local, e a viabilidade financeira, percebe-se que essas características são fundamentais no momento de se pensar a organização desse acervo.

Destaca-se também como importante o fato de os produtores considerarem os produtos, que são gerados durante o processo de produção da animação, como itens do acervo. O museu conta, por exemplo, com os desenhos feitos por Lula Gonzaga durante a produção de suas animações. Esses produtos entram em diálogo com a proposta do museu, pois estão em sintonia com os demais itens do acervo, também atendem a proposta de oficinas.

A atividade de tratamento técnico conta com o apoio da Cinemateca Pernambucana, visitas e diálogo com outros museus da região, e agora eles contam com um projeto em parceria com uma museóloga para o processo de catalogação e elaboração do inventário do museu, para que o museu seja inserido no IBRAM. - Instituto Brasileiro de Museus.

Como desafio do museu, eles apontam a preservação, pois antes da construção da sede do museu parte do acervo se perdeu durante uma chuva. E muitos documentos existentes no museu requerem um cuidado especial no que se refere a sua preservação. Portanto, o museu ainda tem um caminho burocrático a cumprir, no entanto, estão reunindo esforços dos envolvidos para a realização dessa etapa.

O museu também conta com uma página na web³⁰ que, além de apresentar informações sobre as exposições e história do museu, apresenta também a possibilidade aos visitantes da página de conhecer o museu por meio de imagens em 3D. Além do mais, o museu conta redes sociais para divulgar as ações que ocorrem no museu.

O Lula Gonzaga é criador do Método OCA [Método Oficina de Cinema de Animação], pois ao trabalhar com animação e ao se deparar com as dificuldades técnicas e financeiras, ele percebeu que precisava difundir mais as técnicas de animação e quebrar os paradigmas de que produzir animação não era característico do Brasil. Ademais, ainda havia um entendimento de que produzir animação era algo caro e inacessível e de que animação só era possível nos grandes centros urbanos.

O método OCA trabalha com a perspectiva de baixo custo para a produção de animação, o que e deixa o processo de produzir mais democrático e viável. Além disso, o método valoriza elementos da cultura local, pois trabalha com os artefatos culturais presentes na cultura dos participantes da oficina. Assim, o participante da oficina trabalha com elementos reconhecíveis por ele e dos quais se identifica. E é desse modo que ele leva a oficina de animação para crianças e jovens de várias comunidades com pouco recurso financeiro.

De acordo com Rafael Buda, o início da oficina é marcado pelo momento que eles descrevem como “primeiras experiências”, que consiste em solicitar aos participantes da oficina que desenhem uma personagem de animação, pois a intenção dos ministrantes é saber o que os participantes entendem por animação. Rafael descreve que nesse momento os ministrantes da oficina se deparam, em predominância, com vários personagens da Disney, heróis de filmes norte-americanos e até mesmos com personagens de Mangá japonês. Esse primeiro contato é importante para compreender o que os participantes entendem por animação. Após esse primeiro contato, os ministrantes da oficina explicam e apresentam aos participantes que, abordar os elementos da cultura local, são também possibilidades e podem também estar presentes em produções de animação.

Os participantes da oficina são convidados a refletirem sobre os aspectos da própria cultura sob o olhar da animação:

Então, a partir disso, a gente consegue constituir um traço único, um traço específico e uma ponte de fato entre a sétima arte animação e a cultura popular, então o museu ele também carrega essa referência (Rafael Buda, Entrevista concedida a autora).

Esse método estreita a distância entre a população e os seus elementos culturais, além disso, contribui para consolidação de uma identidade brasileira na produção da animação. Desde o seu surgimento, o museu já realizou seis oficinais, sendo cada uma para 20 alunos. Mas, cabe ressaltar que, antes do surgimento do museu, Lula Gonzaga já havia ministrado anteriormente oficinas com esse método.

A primeira oficina foi ministrada pelo próprio Lula Gonzaga e ao término ele concluiu que, além dos aspectos já mencionados:

Lula também enxerga que é possível, a partir disso, fazer também um paralelo não só com a cultura popular, mas também para o mercado de trabalho (Rafael Buda, Entrevista concedida a autora).

Pois proporcionava aos participantes o conhecimento básico sobre o processo de produção e, para aqueles que se identificavam e intencionavam seguir carreira, era o incentivo inicial, por vez, necessário. De acordo com Rafael Buda, o Método OCA é ainda um conhecimento oral, mas que há a intenção de sistematizá-lo, até para que ele possa ser difundido em outras realidades e se popularize ainda mais o ensino de produção de animação de baixo custo. Para isso, o museu conta com apoio de outros pesquisadores que contribuem com os estudos do museu.

Além da oficina de animação, o museu conta com o festival chamado AnimaCine, que é um festival Bienal realizado pelo MUCA que ocorre no fora de região metropolitana, é sediado nas cidades de Gravatá, Caruaru e Bezerros, Agreste pernambucano. O primeiro festival foi realizado em 2013, com apoio da Fundação do Patrimônio Histórico e Artístico de Pernambuco - FUNDARPE. Durante o evento foram exibidos filmes gratuitamente e “A programação [conta] com mostras competitivas e paralelas, exposição, oficinas e seminários sobre produção, incentivos ao setor, economia criativa e perspectivas da animação em Pernambuco” (Gonzaga, 2020, não paginado).

De um universo de 80 inscrições, 60 curtas foram selecionados: 23 para a Mostra Competitiva Nacional; 18 para a Mostra Competitiva Estrangeira; e 19 para a Mostra Formação. Além de filmes de todo o Brasil, participam filmes da França, Colômbia, Canadá, Espanha, Itália, Chile, México, Venezuela e Luxemburgo. Além disso, haverá uma mostra especial com primeiros filmes do Núcleo de Animação do Centro Técnico Audiovisual – CTAV, a ser exibida na quinta (Cineclube Alto do Moura - Caruaru) e na sexta (na Bodega do Véio - Bezerros) (Gonzaga, 2020, não paginado).

De acordo as informações do site, o festival prioriza produções artesanais, isto é, animação feita a mão. “Ao dar seus primeiros passos, o AnimaCine assume um papel pioneiro de catalisador de uma produção que valoriza as raízes para gerar novos

frutos, principalmente por se inserir em um contexto jovem e vibrante de produção audiovisual, aliado à tradição do interior nordestino” (Gonzaga, 2020, não paginado).

Thiago Delácio e Rafael Buda afirmam que o festival entra em diálogo com a proposta do museu, visto que reforça a valorização das produções manuais e locais. Além disso, o festival traz para a realidade do agreste a possibilidade de se tornar um centro de referência em animação. Pois o festival oferece à população a possibilidade de assistir produções de outras regiões, pois todas as exposições são gratuitas.

Portanto, o festival alinha-se a proposta do museu que consiste na aproximação entre os aspectos culturais e a comunidade, sendo esta mediada pela animação. O MUCA é ambientado e adaptado às necessidades da população, além disso, conta com uma metodologia própria para ensinar animação. Desenvolve todas essas ações e ainda mantém a proposta de preservar, expor, narrar e preservar a memória. Portanto, o festival mostra o que é produzido no interior e traz para o interior o que é produzido em outros locais.

Convém ressaltar que, além do financiamento coletivo utilizado para a construção do MUCA e da doação do terreno por parte de Lula Gonzaga, há a captação de recursos para a manutenção do museu e do festival oriundos de políticas públicas por meio de editais possibilitando seu funcionamento. Durante a conversa com os gestores do MUCA tomou-se conhecimento do MUABH. Que é a próxima instituição analisada.

3.2 Museu de Animação de Belo Horizonte (MUABH)

O MUABH é um espaço que ainda está em construção. De acordo com o Sávio, seu proprietário e idealizador, a vontade de criar o museu surgiu há pouco mais de dois anos ao se deparar com um acervo enorme de animações que eram recebidas no Festival Múmia (Mostra Udigrudi Mundial de Animação), do qual ele é também o organizador. O *Múmia* tem por objetivos incentivar a produção de animação, dar visibilidade aos animadores profissionais e amadores,

projetar animações nacionais e internacionais e criar um espaço para obras que estão fora do circuito comercial.

A cada edição o festival cresce mais e está se consolidando como um dos mais importantes no cenário nacional e internacional. E toda essa trajetória criou um conjunto de documentos, que agora faz parte do acervo do MUABH. De acordo Sávio:

E como a gente faz esse festival já tem esse tempo todo, já são quase 20 anos, com o tempo eu vi que a gente conseguiu constituir um acervo tanto de filmes, quanto de livros, porque, além de ser professor aqui, eu faço animação também e faço esse festival (Entrevista concedida dia 27/04/2020, via Zoom).

O acervo do qual Sávio se refere conta com mais de 1080 CD e DVDs, com mais de 192 fitas em VHS, 59 cartazes de festivais nacionais e internacionais, a programação de 192 festivais nacionais e internacionais de animação, imagens e livros dos quais ainda não foram contabilizados e documentos em formato digital. Ele afirma que essas informações são referentes ao ano de 2017 e que esses documentos contabilizados são referentes exclusivamente ao Festival Múmia, pois suas produções pessoais ficam em outro acervo.

Quando questionado sobre o porquê de suas obras não estarem presentes no museu, Sávio afirma que isso não condiz com sua proposta pessoal e profissional para o festival. Mesmo este sendo caracterizado como *underground* e ter como um dos objetivos a anticuradoria³¹, ele não acredita ser correto o uso do espaço para apresentação das suas produções.

Eu tento ao máximo, por exemplo, não passar filme meu no Mumia. Pode ser que eu já tenha passado um ou dois, mas depois eu cheguei à conclusão que tinha que diferenciar (Entrevista concedida dia 06/05/2020, via Zoom).

Antes de decidir montar o museu, o acervo estava situado na residência de Sávio, e, devido à ausência de espaço, ele havia pensado em se desfazer de parte do acervo, chegando até a anunciar a destituição das fitas em VHS ao público de suas redes sociais, mas

não obteve sucesso na ação. Ainda assim, Sávio enxergava a importância do acervo e isso ficou comprovado no momento em que ele precisou revistar as produções presentes nessa coleção.

Um dos fatos que comprovavam essa importância foi quando ele se propôs a montar uma retrospectiva das obras do animador Victor Hugo Borges para um festival. E, ao entrar em contato com o referido animador para solicitar a autorização para reprodução dos filmes e a cópia de uma obra específica, este o informou que não possuía mais nenhuma cópia da obra em questão. No entanto, Sávio percebeu que essa produção estava presente no acervo do MUABH. Sávio afirma que esse episódio foi para ele muito gratificante e também fortaleceu sua intenção de ter um espaço exclusivo para essas obras.

Figura 6: Inventário do MUHAB



Fonte: Acervo pessoal de Sávio Leite (2023).

O MUABH está localizado em uma sala do Edifício Maletta, em Belo Horizonte, mas sobre os aspectos que oficializam o estabelecimento como museu Sávio afirma:

Mas eu falo que o museu ele existe enquanto uma ideia, ainda, ele tem lugar físico, mas ele não é um lugar aberto (Entrevista concedida dia 27/04/2020, via Zoom).

Aqueles que desejam visitar o museu, devem marcar antecipadamente com Sávio para que ele possa abri-lo e atender aos visitantes. Apesar de Sávio definir o seu museu enquanto uma ideia, ele afirma “É apenas uma ideia, mas eu acredito muito nela”.

Para Sávio, o museu tem uma importância vital. Pois, além do ponto de vista de proprietário/idealizador do museu, ele tem o olhar de animador, professor e organizador do Múmia, festival de animação. Portanto, as suas competências profissionais o permitem falar sobre a animação no cenário brasileiro. Como professor e pesquisador da área de animação, Sávio conta com publicações sobre animação, os livros organizados por ele são: *Volta ao mundo: filmes dos anos 50 e Subversivos: o desenvolvimento de cinema de animação em Minas Gerais* (2013), *Maldita Animação Brasileira* (2015), e *Diversidade na animação brasileira* (2019).

Essa submersão de Sávio no mundo da animação se reflete na caracterização do museu, que vai se moldando em torno da importância dos processos, técnicas e arte presentes na animação não comercial. O acervo do MUABH conta com elementos que fizeram parte de processos da pré-produção, da produção e da pós-produção, que são elementos de importância ímpar para a compreensão do todo da obra. A presença desses elementos deixa claro que todos eles são primordiais para apresentar o que a animação quis contar e como ela contou. Além disso, a presença desses documentos não esgota as possibilidades interpretativas ao público.

Sávio também menciona a importância do museu para a questão da memória da animação brasileira. Como afirmado anteriormente, os processos podem ser importantes para contar os caminhos escolhidos pelo animador, isso representa a memória em torno: dos meios de produção, das representações sociais contidas naquela animação, as características do produtor e dentre outros elementos, que podem ser identificados em uma análise mais precisa e exclusiva para tal.

Outro ponto que Sávio também menciona é sobre a preservação do acervo. A conversa com ele mostrou que essa era uma das suas preocupações e um dos seus maiores desafios

enquanto proprietário da coleção do museu. Mostrou que ele vê a questão da obsolescência da tecnologia como grande barreira àqueles que, com pouco recurso de pessoal e financeiro, tentam salvaguardar esses materiais que podem ser considerados como documentos da memória da animação brasileira. Sobre as suas produções ele afirma:

Tem essa preservação dos filmes meus, isso estou conseguindo fazer, embora eu já tenha perdido algumas coisas também, mas a maioria eu estou conseguindo (Entrevista concedida dia 27/04/2020, via Zoom).

Além disso, o museu enfrenta dificuldades em torno da gestão, basicamente, o que fazer enquanto museu. Sávio tem um acervo rico em informação e memória, mas o processo de institucionalização dificulta essa caracterização do espaço como um museu. Todo o subsídio financeiro do museu é oriundo de recursos pessoais do próprio Sávio. No que se refere à ajuda pessoal, por exemplo, ele contou com ajuda de duas alunas do curso de cinema do Centro Universitário UNA, faculdade em que Sávio leciona há 11 anos, que trabalharam no processo de inventário do acervo.

Ao ser questionado sobre os critérios utilizados por ele, enquanto produtor e proprietário do museu, para selecionar as peças que deveriam ser guardadas, ele afirmou que tudo deveria ser guardado, independente do processo utilizado para elaborar animação. Esse olhar evidencia a relação entre os caminhos escolhidos para a criação da animação e o produto final. Os caminhos escolhidos para produzir, quando conservados, podem auxiliar no momento apreciar o percurso de criação da obra.

A conversa com Sávio, do ponto de vista de um produtor, evidenciou que um museu de animação, quando voltado ao público específico, conta com a possibilidade de construir um diálogo entre quais foram os processos para a elaboração da animação e qual foi o resultado. Como debatido anteriormente, existe uma diversidade de meios dos quais a animação pode ser produzida, sendo assim, mesmo que o público quando especialista no assunto, ao se deparar com o produtor final, e munido de competências para identificar os

caminhos sem a presença deles, ainda vêm como relevantes a presença física desse percurso.

Acredita-se que esse olhar surge devido à ligação da animação com a arte, pois o senso comum, de acordo com o depoimento dos entrevistados, faz com que as pessoas olhem para a animação apenas como um conjunto de elementos técnicos. E contrário a isso, Sávio afirma que para produzir a animação o animador recorre também às suas influências pessoais, na entrevista ele mencionou músicas, filmes e literatura.

Ao analisarmos a fala de Sávio, do ponto de vista do profissional da informação, nota-se que o trabalho análise de assunto desse material está atrelado aos demais elementos que envolveram a sua salvaguarda, cabe assim citar três aspectos identificados. **O primeiro** corresponde à participação de uma animação em um festival, que é de extrema importância tanto para a obra, quanto para o animador. Pois é durante essa exibição é que a animação entrará em contato com o público, será apreciada e debatida por outros animadores e terá o reconhecimento pelos pares.

Ao fazer uma visita na página da Leite Filmes Produções e escolher o curta-metragem '*O vento*', de 2004, que está dentro do canal da produtora, nota-se que os festivais em que o filme foi exibido contam como elemento descritivo da obra, bem como as suas premiações.

O segundo aspecto é a técnica, pois se considera que a animação conta com muito avanço tecnológico em torno das produções nas últimas décadas. No entanto, quando questionado a respeito das influências da técnica utilizada na mensagem transmitida pela animação, Sávio afirma que a técnica influencia totalmente nessa mensagem.

E o terceiro aspecto são as referências apresentadas na obra. Como mencionado, Sávio conta com referências da música, literatura e cinema para elaborar suas animações. Durante as entrevistas, ele apontou como suas principais referências: Tex Avery e as animações da *Warner Bros*, Jean-Luc Godard, John Fante e outros. As influências na animação elas estão presentes também de

modo direto, isto é, aparecem em formas de referências dentro da animação e cabe ao público identificá-las e contextualizá-las na mensagem transmitida.

A seguir, encontra-se a Quadro 3 com a sinopse e observações da animação *O vento*, disponível página da Leite Filmes na plataforma YouTube. Convém observar alguns aspectos e trazer para o debate.

Quadro 3: O vento, Sávio Leite

Sinopse
Em um tradicional bairro de Belo Horizonte, o vento vai passando e atrapalhando a vida dos moradores, até o momento em que ele resolve aprontar com o sacristão da igreja. Embora o vento seja uma força sobrenatural e faça de tudo para infernizar o sacristão, este conta com uma ajuda divina.
Informações
<p>FICHA TÉCNICA:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Direção: Sávio Leite - Roteiro: Sávio Leite, Marco Anacleto, Ângela G. Faria - Consultoria Roteiro: Joaquim Assis - <i>Storyboard</i>: Sérgio Vilaça - Animação, Cenários e Arte final: Maurício Gino, Sérgio Vilaça - Edição: Maurício Gino, Sávio Leite - Trilha sonora: pexbaA <p>INTERNACIONAIS:</p> <ul style="list-style-type: none"> - II Festival Nacional y Muestra Internacional de Cortometrajes Cusco – 2005 – Peru - 27 Festival Internacional del Nuevo Cine Latinoamericano – Havana / Cuba – 2005 - Videolab Coimbra 2005 - Mostra Internacional de Vídeo, Super 8, Instalações, workshops – Portugal - Mostra Brasileira – Festival de Cinema de Contis / França – 2006. - XXIII Festival de Cine de Bogotá – Colômbia – 2006 - IV Muestra de Nuevo Cine Iberoamericano – Las Palmas de Gran Canária – 2006. - International Festival of Cinema and Technology – Florida – EUA 2007. - Festival de Cine Social de La Pintana - Santiago de Chile - 2007.

NACIONAIS:

- 7a Mostra de Cinema de Tiradentes – MG – 2004
- XXXI Jornada Internacional de Cinema da Bahia – 2004
- MAPA-PIÁ 2004 - Mostra Audiovisual Paraná Para Infância e Adolescência – Londrina /PA.
- 2o Festival de Cinema de Campo Grande / MS – 2005.
- CINE PE – Festival do Audiovisual – Recife / PE – 2005.
- Finalista Grande Prêmio TAM do Cinema Brasileiro / Academia Brasileira de Cinema / 2005.
- Festival Curta Natal – RN – 2005.
- 90 Mostra Infanto-juvenil de Curtas do Mercosul – Florianópolis/SC – 2005
- 1o Festival Latino-Americano de Curtas Metragens de Canoa Quebrada / CE / 2005
- III Cine Amazônia – Mostra Internacional de Filmes e Vídeos Ambientais / RO – 2005
- Mostra Internacional Audiovisual de Ouro Preto – 2005.
- Primeiro Plano – Festival de Cinema de Juiz de Fora / MG – 2005.
- Festival de Atibaia Internacional do Audiovisual – 2006
- Mostra do Filme Livre do Rio de Janeiro – 2006
- 1º Festival de Cinema e Vídeo da Universidade Federal de Viçosa / 2006.
- Cineme-se 2006 - Festival da Experiência do Cinema – Santos / SP
- 2ª MOSCA - Mostra Audiovisual de Cambuquira – MG – 2006
- 1º Festival de Cinema de Muriaé – 2006 / MG

PRÊMIO: Melhor Filme de Animação - CINE PE – Festival do Audiovisual – 2005

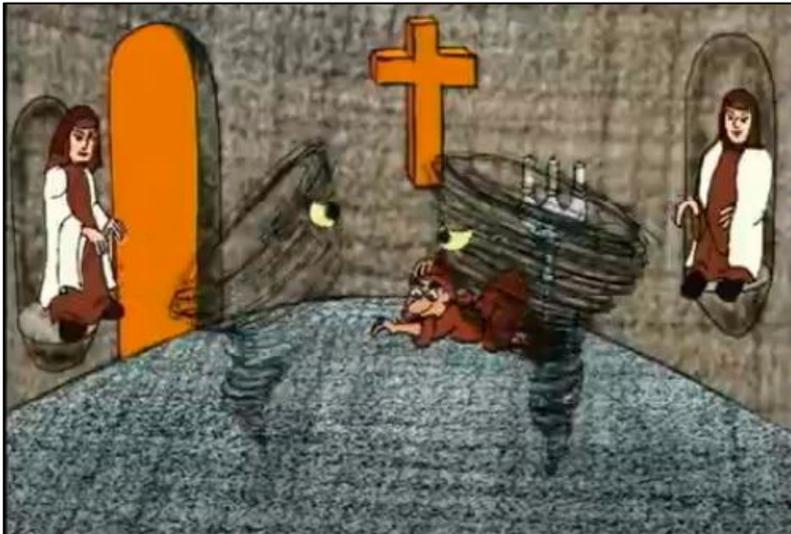
Fonte: Canal do Youtube da Leite Filmes (2023)³².

A estrutura da sinopse apresentada responde as seguintes questões: onde, o que, e como. Também pode se encaixar na estrutura da ANCINE, pois apresenta: “protagonista, objetivo e conflito”. O desfecho da trama não é abordado. As observações apresentadas correspondem aos envolvidos na produção, aos festivais que a animação foi exibida seja em âmbito nacional ou internacional e as premiações.

Outro documento muito importante para a instituição corresponde aos catálogos das edições do Múmia. Durante a coleta

de dados, o catálogo da 17ª. edição foi observado e o material conta com as sinopses e informações de todas as animações que foram apresentadas no festival, a importância delas é que elas, geralmente, são elaboradas pelos próprios animadores.

Figura 7: O vento, Sávio Leite



Fonte: Canal do Youtube da Leite Filmes (2023)³³.

O último ponto ressaltado do MUAHB que Sávio também abordou durante a entrevista é a questão preconceituosa com que parte da população olha para animação, que a pensam como algo voltado exclusivamente ao público infantil. Ele afirma que isso dificulta a promoção de espaços como o museu de animação, por exemplo. Além deste olhar enviesado de uma parcela da população, ele fala também sobre a questão da aceitação da animação no mercado cinematográfico. E ressaltou que o seu papel como professor está sendo importante para lutar contra esses tipos de preconceitos.

A conversa com Sávio ajudou a delinear alguns elementos que são necessários para a comunidade em questão. Com base nas conversas e análise de dados foi possível esboçar os primeiros elementos que devem ser assegurados no processo elaboração de

resumo. De igual relevância foi o contato mediado por Sávio com a Produtora Anaya, que será a próxima instituição analisada.

3.3 Produtora Anaya

Tânia Anaya é formada em Artes plásticas pela Universidade Federal de Minas Gerais e iniciou suas atividades como animadora depois de um curso promovido entre a *Embrafilme* e a *National Film Board*, parceria estabelecida entre Brasil e Canadá. Através do curso, Tânia se capacitou e vislumbrou a possibilidade em trabalhar com animação dentro dos domínios dos elementos plásticos, do qual ela formação e interesse.

A animação que passava tanto em cinema quanto em TV, era uma animação muito cartoonizada. E isso não me dizia nada, eu nunca entraria para animação pensando em seguir esse caminho. Como eu vi essa possibilidade de trabalhar plasticamente, aí então que realmente eu resolvi [trabalhar com animação] (Tania Anaya, Entrevista concedida a autora, data 16/05/2020).

Como critério para a conclusão do curso, Tânia produziu a animação *Balançando na Gangorra*, 1992. Que foi apresentada em vários festivais, dentre eles estão: O Festival de Cinema de Cuba, Havana em 1994; Debut Works, Second Prize no V Festival Internacional de Animação de Hiroshina, em 1994; Cinamina 92 - Festival Internacional de Cinema de Animação de Espinho, Portugal em 1992, dentre muitos outros.

A Anaya produtora foi fundada em 2002. E Tânia afirma que as políticas públicas tornam possíveis tais produções e que a produção de audiovisual no Brasil ainda é muito dependente de recursos públicos. Ela apresenta como exemplo o seu filme *Castelo de Vento*, de 1998, o qual ela aponta como o primeiro de suas produções a receber verba pública para a produção. Mesmo com a possibilidade de angariar recursos públicos, ela afirma que o seu estilo artístico é pouco beneficiado nos editais, que priorizam filmes que características com um viés mais comercial, no caso, animações cujas características terão mais aceitabilidade por parte do público.

A característica das animações de Tânia é nomeada como experimentalismo. Para a produção de suas animações ela descreve um longo processo de pesquisa e busca pela técnica que mais se adéqua aos propósitos da produção. No exemplo de sua produção *Ãgtux*, ela mesclou animação com documentário, pois, em meio a tanta dificuldade enfrentada pelos indígenas Maxakali, ela encontrou um rico repertório plástico e musical do qual ela queria apresentar com o máximo de naturalidade possível, e respeitando as particularidades dos indígenas.

Sobre isso, convém enfatizar uma fala de Tânia: “O filme busca o que falta nas notícias: a riqueza de seus grafismos, de sua língua, de sua vida cotidiana. *Ãgtux* significa ‘contar histórias’ (Informação *online*, site Anaya produções).

Quando questionada se a técnica escolhida influenciava na mensagem da animação, ela respondeu o seguinte:

Para mim, sim, a forma, para quem é experimental, é superimportante. Então essa forma tem uma pesquisa plástica muito grande minha e da minha equipe, pessoal muito talentoso, diretor de artes plásticas, desenhistas. Então, assim, para mim isso é um divisor de águas. Não divisor de águas, mas digamos que é uma opção bem explícita e eu acho que isso realmente vai levar esse filme para um tipo de público, que não é esse público maior, mas que talvez seja mais ligada a um público de filmes de artes, entendeu, então por causa disso eu acho que realmente ela é bem importante (Tania Anaya, Entrevista concedida a autora, data 16/05/2020).

De modo sucinto, convém apresentar a forma com a produtora trabalha: primeiro, a produtora visualiza um universo, a partir de visualizado eles buscam entender, conhecer e aprender. Depois disso, em segundo momento, eles criam um desenho prévio, que é nomeado de *concept*, no qual eles sintetizam essa ideia que eles querem trabalhar. O terceiro passo é a partir disso escolherem as técnicas que deverá manter a essência do universo escolhido para ser representado em formato animação.

Como observado, a escolha da técnica não é feita aleatoriamente. Além do mais, Tânia acredita que a técnica adequada e o respeito ao universo retratado são elementos essenciais para a não propagação de estereótipos existentes, no caso, da cultura indígena. Da mesma forma, Tânia busca utilizar a captura e uso do som real produzido pela comunidade retratada em sua animação.

De acordo com Tânia, nos últimos anos, a produtora tem utilizado ferramentas em partes ou totalmente digitais. Portanto, a animação enquanto resultado final é totalmente digital; e os produtos gerados durante o processo são também quase que exclusivamente digitais. E esse processo de produção gera o problema no que se refere ao seu armazenamento e preservação. Durante a etapa de produção o meio de armazenamento são as nuvens digitais e quando a animação é concluída ela é disponibilizada e armazenada na plataforma YouTube.

Figura 8: Acervo da Produtora Anaya



Fonte: Produtora Anaya (2023)³⁴.

A Figura 8 corresponde ao acervo de filmes produzido pela Anaya Produções que estão disponíveis no website da produtora. Ao clicar no filme desejado, o usuário da página é automaticamente direcionado para a possibilidade de ver o vídeo via *YouTube*, e também tem acesso a uma ficha que descreve os aspectos técnicos correspondentes a produção, sinopse e festivais nos quais a obra foi exibida.

Figura 9: Castelos de vento



Fonte: Produtora Anaya (2023)³⁵.

O problema com a preservação não é só com os materiais digitais, Tânia relatou que não possui mais o original de *Balançando na gangorra*, ela afirma que enviou uma cópia a Cinemateca Brasileira, no entanto, só conseguiu uma cópia porque, como havia enviado uma cópia também ao festival de Hiroshima e eles contam com um sistema eficaz de preservação, ela obteve uma cópia.

As animações de Tânia apresentam aspectos culturais baseados em fatos e experiências reais. Ao analisar a base de dados da produtora foi possível perceber que essas características estavam presentes na sinopse das obras. Nas animações ela ainda tenta captar os sons reais, aspectos culturais e as idiossincrasias dos

indivíduos representados na animação. Além disso, observou-se também a importância de se mencionar os festivais em que o filme foi exibido no momento de elaboração do resumo, fato também observado no acervo da Leite Filmes. Abaixo segue o exemplo da sinopse do filme *Ãgtux*.

Quadro 4: *Ãgtux*

Sinopse
<p>Este filme foi preparado desde o início para fazer uso de animações, de imagens documentais e do som de forma muito específica e experimental. <i>Ãgtux</i>, afinal, não é um documentário, é no máximo algo que se aproxima do termo criado por Agnes Varda: “documentário subjetivo”. Ele se alinha na tradição do diário, que parte de um ponto de vista particular e se estrutura como um ensaio.</p> <p>Os Maxakali foram o ponto de partida, mais especificamente seu universo estético. Donos de um notável refinamento plástico e sonoro revelados em desenhos, pinturas, roupas, cantos, poemas...</p> <p>Este povo tem centenas de anos de história. Povoou um território vastíssimo, o qual percorria à maneira nômade, desde o interior de Minas Gerais e Bahia, até o Atlântico. Hoje, os índios Maxakali são por volta de 1.200 pessoas que vivem em Minas Gerais, em um território exíguo, entre as cidades de Santa Helena e Bertópolis. Vivem sob uma sombra de miséria amplamente divulgada pelos jornais e tevês.</p> <p>O filme busca o que falta nas notícias: a riqueza de seus grafismos, de sua língua, de sua vida cotidiana. <i>Ãgtux</i> significa “contar histórias”.</p>
Informações
<p>FICHA TÉCNICA:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Direção: Tania Anaya - Produção Executiva: Rafael Conde, Márcia Valadares e Tania Anaya - Produção: Márcia Valadares e Juliana Leonel - Mediação Intercultural: Kleber Gesteira Matos - Diretor de Fotografia e câmera: Gilberto Otero - Roteiro: Anna Flávia Dias Salles e Tania Anaya - Montagem: Clarissa Campolina e Tania Anaya - Edição de som: Alexandre Martins e Waleson Marques / Rec Studio - Locução: Seu Otávio Maxakali, Isael Maxakali, Gilmar Maxakali, Joviel Maxakali e Tania Anaya - Textos: João Bidé Maxakali, Zezinho Maxakali, Gilberto Maxakali e Rafael Maxakali

- Desenhos originais: Ismail Maxakali, Rafael Maxakali, Gilberto Maxakali, João Bidé Maxakali, Seu Otávio Maxakali, Gilmar Maxakali, Zezinho Maxakali, Joviel Maxakali, Haroldo Maxakali, Joaquim Maxakali, Lúcio Flávio Maxakali
- Animação: Tania Anaya

FESTIVAIS:

- 38º Festival de Brasília do Cinema Brasileiro, novembro de 2005.
- 9ª Mostra de Cinema de Tiradentes, MG, janeiro de 2006; 8º Festival Internacional de Curtas de Belo Horizonte, julho de 2006.
- II Festival Latino-Americano de Vídeo Ambiental da Chapada Diamantina, Bahia, novembro de 2006; 13º Vitória Cine Vídeo, novembro de 2006.
- Festival Internacional de Curtas do Rio de Janeiro – Curta Cinema 2006, nov/dez de 2006; 53. International Short Film Festival Oberhausen, Germany, mai de 2007.
- Femina – Festival Internacional de Cinema Feminino, RJ, jun de 2007.
- Mostra Itinerante do 8º Festival Internacional de Curtas de Belo Horizonte, jun./jul. 2007; MadCat Women’s International Film Festival, San Francisco, USA, set 2007.
- V Curta Santos, Mostra Diversidades, Santos – SP, set 2007.
- 10º Festival de Cinema, Vídeo e Dcine de Curitiba, nov de 2007.
- 23. International Short Film Festival, Mostra: "Heimat", Berlin, Germany, out 2007.
- Festival AELLA Foto y Cine Latino, Paris, France, out 2007.
- Wiesbadener Kinofestival, programa "UMWELT (Environment)", Germany, nov 2007.
- 3ª Mostra de Curtas de Ourinhos, São Paulo, nov 2007.
- Feira de Arte ARCO'08, Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía, Madrid, Espanha, fev. 2008. Exibido na TV Cultura e incorporado ao cervo da Programadora Brasil.

PRÊMIOS:

- Melhor Montagem Brasileira, prêmio do júri oficial do 8º Festival Internacional de Curtas de Belo Horizonte, 2006.
- Seleção dos 10 melhores filmes pelo voto popular do Festival Internacional de Curtas do Rio de Janeiro – Curta Cinema 2006.
- Troféu Pinhão de Melhor Filme Documentário.
- e Melhor Filme do Festival pela Crítica Especializada, do 10º Festival de Cinema, Vídeo e Dcine de Curitiba 2007.

- | |
|---|
| <ul style="list-style-type: none">- Melhor Documentário do II Festival Latino-Americano de Vídeo Ambiental da Chapada Diamantina, Bahia, 2006.- Prêmio do 53 Internationale Kurzfilmtage Oberhausen. |
|---|

Fonte: Anaya Produções (2023)³⁶.

Após o resumo o site conta com uma parte que apresenta mais informações que são os festivais em que a produção foi exibida, premiações recebidas, fontes de referência utilizada, as artes resultados da produção e fotos dos bastidores. Os aspectos culturais dos grupos retratados na animação são relevantes para a identificação da animação e se constituem em um importante aspecto a ser considerado no momento da análise de assunto dessas animações.

O acervo da produtora não conta com um controle formal da informação, isto é, não apresenta vocabulários controlados, thesaurus, sistema específico para organização de modo geral. No entanto, o modo encontrado é eficaz para a necessidade de informação da produtora, pois demonstram quais aspectos são relevantes nesse dado contexto. Todo o armazenamento é feito com auxílio da plataforma YouTube.

3.4 Cinemateca Brasileira

A criação da Cinemateca Brasileira, de acordo com informações disponíveis na página, remete a 1940. A história da instituição, que pode ser consultada cronologicamente no site, conta com momentos de lutas para consolidação da instituição, buscas por recursos, incêndios e trocas de gestões e instituições administrativas.

Todas as mudanças políticas ao longo da história influenciam diretamente nos recursos aplicados à instituição, o que interfere também no investimento que será aplicado a gestão e organização do acervo. Para tanto, em Correa Júnior (2007) é possível encontrar um estudo aprofundado que traz a perspectiva histórica da instituição. O autor reflete em torno do surgimento da Cinemateca e foca no período de 1952 e 1973, o estudo apresenta importantes

reflexões a respeito dos problemas políticos no Brasil e como tudo isso influenciou na história da Cinemateca.

No que se refere aos seus documentos, a Cinemateca conta com o maior acervo da América do Sul que é “[...] formado por cerca de 250 mil rolos de filmes e mais de um milhão de documentos relacionados ao cinema, como fotos, roteiros, cartazes e livros, entre outros” (Cinemateca Brasileira, 2020, informação *online*).

O acervo que esta pesquisa enfatiza fica disponível na seção nomeada de Filmografia Brasileira (FB), na qual também é possível obter acesso às animações catalogadas na instituição. Como mencionada anteriormente, o ponto de observação na Cinemateca foi a análise de conteúdo das informações a respeito do processo de análise de assunto e elaboração de resumo. Desse modo, serão analisadas as informações disponíveis em três diferentes documentos: FB, o que inclui as animações, no *Manual de Catalogação de filmes (2002)* e o *Relatório anual 2017*. Cabe ressaltar que o relatório de 2017 foi o mais recente encontrado durante a elaboração da pesquisa.

Sendo assim, a FB reúne a produção audiovisual brasileira e os documentos disponíveis foram produzidos a partir de 1897 até os dias atuais; conta com um acervo com mais de 42 mil títulos, mas ressalta-se que o registro não implica a presença do documento na instituição. Ademais, a Cinemateca está em atividade desde 1950 e, desde 2001, conta com a disponibilidade do acervo na internet.

As informações reunidas e sistematizadas em registros são baseadas no visionamento de materiais audiovisuais disponíveis e na pesquisa em documentação não fílmica. Entre as fontes de dados para esse trabalho estão anotações de letrados dos materiais salvaguardados no acervo, arquivos de obras digitalizadas na própria instituição e toda uma gama de documentação não fílmica: recortes de jornais, roteiros e releases de filmes, textos de locução para cinejornais, fichas de depósito legal, livros e periódicos, pesquisas acadêmicas, sites institucionais, além de documentos dos fundos pessoais e institucionais guardados na Cinemateca. A pesquisa

com estas diferentes tipologias de fontes possibilitam descrições técnicas detalhadas e informações de caráter histórico para grande parte dos registros. (Cinemateca Brasileira, 2020, não paginado).

Como observado, a FB da Cinemateca se preocupa em trazer outras fontes de informação para complementar os registros existentes no catálogo da instituição. Isso fornece opções de fontes de informação para os usuários, principalmente para os que buscam no catálogo da instituição outras fontes para o desenvolvimento de pesquisas. Além disso, o site informa que os pesquisadores podem enviar contribuições para o complemento de informações no catálogo.

A Filmografia Brasileira estabeleceu uma rotina de recebimento de informações da equipe que analisa materiais em caráter de depósito legal e também da Difusão, efetivando a ideia (básica, porém nem sempre concretizada) **de que não podemos desperdiçar nenhuma fonte de informação**. Ainda assim, há um conjunto de mais de dois mil curtas, médias e longas-metragens aguardando complementações ou validações para sua publicação na base de dados. No que concerne às etapas necessárias para o acesso mais amplo aos documentos (mas também para sua preservação, pois que a ação reduz manuseios de originais), foram digitalizados cerca de cinco mil documentos, resultando em mais de dez mil arquivos TIFF, JPG e/ou PDF (Cinemateca Brasileira, 2017, p.14, grifo nosso).

A forma como a informação audiovisual é organizada está disponível no *Manual de Catalogação de filmes (2002)*. Este documento apresenta o procedimento utilizado pela instituição e é um roteiro bem completo a respeito do passa-a-passo do sistema de catalogação realizado na instituição. É importante ressaltar que pode ter havido alterações ao longo desses 18 anos nesse procedimento, no entanto, até a realização desta pesquisa não se encontrou atualizações oficiais a respeito de mudanças no processo de catalogação no site da instituição. As pequenas mudanças

encontradas estão descritas no *Relatório anual de atividade, 2017*, que também serão abordadas aqui.

É importante introduzir o objetivo do manual e o processo de catalogação, pois a etapa para o qual está pesquisa se volta é evidenciado no Manual (2002) como parte da catalogação.

Dito isto, o *Manual (2002)* contém os seguintes elementos: o sistema de catalogação, boletim de entrada, boletim de saída, ficha de catalogação, sistema de computação e base de dados para arquivo de filmes. O Manual (2002) foi elaborado com base na experiência profissional dos envolvidos no tratamento do acervo da Cinemateca. Além desse trabalho com acervo audiovisual ao longo dos anos, a instituição também se baseou nas Regras de Catalogação da Federação de Internacional de Arquivos de Filmes (FIAF).

Ademais, o Manual (2002) esclarece que a etapa da catalogação é entendida como um processo mais complexo do que apenas a transcrição do filme, já que o Manual (2002) estabelece que a informações utilizadas para o processo de catalogação devem ser o próprio documento, bem como, outras fontes suplementares, que podem ser tanto informação de origem escrita, quanto informação oral. Só após a análise de todas essas fontes é que os dados serão extraídos e selecionados para o registro no catálogo.

Ainda de acordo com o Manual (2002), a atividade de catalogação apoia diretamente outras atividades da instituição, pois um sistema bem-organizado permite uma recuperação eficiente. As atividades mencionadas são: “preservação; conservação; consulta (por parte de estudantes e pesquisadores); programação de exibições; empréstimos (para outros arquivos e para eventos); uso de trechos ou cópias integrais (para a produção de outros filmes, vídeos ou programas de televisão)” (Manual, 2002, p.5).

De tal modo, o Manual (2002) cita quatro documentos que devem ser preenchidos sobre os documentos audiovisuais que chegam à instituição, que são: boletim de entrada, boletim de armazenamento, boletim de saída e ficha de catalogação. Todos os documentos apresentam informações relevantes no momento de inserir a informação sobre o documento no catálogo, no entanto, é

a informação da ficha de catalogação que vai para a mesa do catalogador, não o documento audiovisual.

Os dados que entram na informação registada no sistema são divididos em três partes: “Informação de conteúdo, relativa à realização da obra; informações técnicas, dados sobre a estrutura do suporte; e informações administrativas, relativa ao armazenamento e outras questões internas” (Manual, 2002, p.5-6). As informações referentes ao tema dos documentos audiovisuais da instituição são inseridas no tópico ‘informações de conteúdo’.

Além das fontes de dados para a catalogação de filme, e que já foram mencionadas anteriormente ao falar da FB, o Manual (2002) traz mais detalhes a respeito dessas fontes. Convém destacar que: “O material fílmico, se for em versão original, é a fonte primária de informação” (Manual, 2002, p.6). A justificativa para tal argumento é que, mesmo que algumas fontes escritas possam às vezes trazer mais informações, tais fontes devem ser consultadas com atenção, tendo em vista que podem conter algum equívoco ou opinião de quem as redigiu não condizentes totalmente com a verdade. A informação escrita corresponde às informações impressas que podem estar presentes nos encartes, caixas e demais suportes do material.

Portanto, o documento pode ser inserido no sistema com o mínimo de informação possível, mas esse cadastro pode incorporar informações a qualquer momento. Quando o filme chega à mesa para a coleta de informações que serão inseridas no documento ‘ficha de catalogação’, ele é consultado e tem o máximo de informação coletada, para evitar um novo manuseio da obra, especialmente, se o suporte conta com algum tipo de deterioração. Quando possível, é nesse momento que o conteúdo é descrito e os dados necessários são coletados para a indexação.

O como proceder no momento da coleta de informação é descrito no tópico 5.2.3 *Descrição/Anotações* do Manual (2002). Ademais, as orientações são para descrever as informações dos letreiros dispostas na apresentação e no final do filme (ou outro documento audiovisual), os intertítulos e o conteúdo do filme. O Manual (2002) também afirma que as informações encontradas nas

seguintes fontes podem também ser descritas, a saber: “[...] os documentos encontrados junto do rolo, os dados encontrados no rótulo original, o certificado de censura (papel ou película) ou outros documentos relevantes” (Manual, 2002, p.31).

É importante ressaltar que a pessoa responsável pela catalogação pode inserir outras informações que vier a considerar como relevantes, mesmo estas não correspondendo ao conteúdo do filme. Ademais, as informações dispostas nas embalagens, encartes ou demais papéis que acompanham o filme devem ser julgados pelo catalogador e é ele/ela quem decide a confiabilidade dessas fontes.

A leitura do Manual (2002) mostrou que muitas dúvidas que podem ocorrer nesse processo devem ser sanadas pela pessoa responsável pela catalogação, acredita-se que tais soluções são oriundas da experiência prática que, além de colocar o catalogado numa situação de pensar com presteza no serviço realizado, também subentende a prioridade dada às medidas para a preservação.

Portanto, a descrição do letreiro de apresentação e de fim dispostas nos filmes é apontada como fonte de informação para a elaboração da ficha filmografia. “A descrição de conteúdo propriamente dito consiste grosso modo no levantamento de informações, visuais e sonoras que poderão ser solicitadas por consulentes. A partir dessa descrição constitui-se o índice recuperador de assuntos dos materiais do acervo” (Manual, 2002, p.31).

Sobre a descrição do conteúdo, o Manual (2002) afirma que a descrição do plano a plano pode ser uma opção, mas a preferência é para o método: “[...] descrição das sequências para os materiais documentais e o resumo do enredo para os filmes de ficção”, a definição atribuída à sequência é “[...] unidade de espaço, tempo, ação e personagens envolvidos”. Logo, são essas as informações utilizadas na indexação³⁷ (Manual, 2002, p.31).

É interessante destacar que o próprio Manual (2002) destaca a possibilidade de ambiguidade e o risco de equívocos. Para isso, como solução é indicado que os consulentes, ao identificarem possíveis equívocos no sistema durante as pesquisas, devem informar a instituição para que o equívoco seja corrigido ou alguma

informação seja acrescentada. É lastimável saber que essa medida foi adotada devido à ausência de recursos financeiros na instituição para a contratação de pessoal, pois o Manual (2002) afirma que é mais barato corrigir os possíveis equívocos apontados pelos consulentes, do que contratar profissionais especializados para o tratamento de documentos da instituição.

Em outros exemplos mencionados nesta pesquisa, já foi citado que algumas instituições contam com a participação de especialistas para o processo de descrição e identificação da informação dos documentos audiovisuais, o que resulta em um processo mais preciso durante a análise de assunto dessa informação e fornece mais fontes de pesquisas para as pessoas que têm tal intenção ao consultam o sistema. O Manual (2002) subentende que esse processo seria importante para melhoria das atividades da instituição, pois, além de mencionar que isso só não é viável devido ao recurso limitado, em outra passagem também recomenda que os dados históricos possam ser complementados mediante as indicações dos consulentes pesquisadores.

Sobre a extensão do texto disponibilizado no resumo (sinopse), o Manual (2002) sugere que as informações devem ser compactadas e que não há uma ordem a ser seguida na disposição da informação. Além disso, a recomendação é para que o texto seja preciso e não dê abertura para dupla interpretação. No que se refere aos personagens dentro da obra, o Manual (2002) sugere que quando este existe ele deve ser transcrito e outras informações também devem ser, a saber: nomes de pessoas, ruas, nomes de eventos, entidades e outros dados que apareçam e que são dados considerados relevantes para o documento.

O Manual (2002) também apresenta 15 regras que devem ser seguidas no momento de transcrição do conteúdo. Cabe lembrar que a palavra conteúdo corresponde a toda informação dentro do filme, não apenas o assunto. Essas regras indicam as ações a respeito dos materiais que devem ser utilizados e o que deve ser considerado relevante dentro do filme no momento de descrição. Convém destacar que essa regra foi escrita em 2002, assim pode ter havido alterações. Segue abaixo os procedimentos:

- a) As correções devem ser feitas a lápis, para possibilitar correções no ato da escrita.
- b) A transcrição dos letreiros e créditos deve seguir a ordem de sua aparição no filme.
- c) Deve-se respeitar a grafia original das palavras.
- d) Não é necessário acrescentar aspas na transcrição de letreiros, créditos ou intertítulos, use apenas as que já estiverem presentes na tela.
- e) A barra deve ser utilizada também para indicar a mudança das unidades de descrição.
- f) A descrição das imagens deve vir entre parênteses e dar uma noção da ordem em que se desenvolvem na tela.
- g) As palavras expletivas, desnecessárias para o sentido da informação, devem ser evitadas.
- h) Não é preciso construir frases gramaticalmente articuladas com sujeitos, verbo, complemento.
- i) A dúvida do examinador quanto à informação percebida na imagem deve ser transcrita entre parênteses e seguida de um ponto de interrogação.
- j) Quando julgar pertinente, o examinador deve indicar o enquadramento ou movimento de câmera que capta a imagem, fazendo uso das siglas PG (plano geral), PP (primeiro plano), PN (panorâmica), etc., bem como a presença de trucagens.
- k) A citação de texto da narração ou diálogo, e a transcrição de textos contidos na imagem (faixas, fachadas de estabelecimentos, etc.) devem estar entre aspas. Caso a informação transcrita contenha aspas, transformá-las em apóstrofe.
- l) Use o (sic) entre parênteses para confirmar informação correta mas aparentemente pouco verossímil, ou para grafia incorreta.
- m) Em caso de exame de pista sonora como material único acessível, proceda como na descrição da imagem, entre parênteses, transcrevendo-a apenas quando julgar necessário.

- n) Trechos incompreensíveis da faixa sonora devem ser indicados com o sinal de [...] reticência entre colchetes (Manual, 2002, p.32-33, numeração nossa).

Observa-se que as orientações se dividem da seguinte forma: como coletar as informações escritas dentro do filme (b, c, d); como proceder com as imagens (f); quando o movimento da câmera é relevante e como identificá-lo na ficha (j); quando há som como se deve proceder (m, n); e os sinais usados para ordenar a informação dentro da ficha (e, f, i, k, m, n). Além desses, há orientação sobre a escrita, diálogos e sobre as possíveis dúvidas que podem surgir durante o processo.

As informações dispostas na ficha de catalogação é que norteiam o processo de catalogação propriamente dito e, respectivamente, a análise de assunto da informação audiovisual. A elaboração do resumo (sinopse) e identificação das palavras-chaves são baseadas nesse documento, portanto, a análise de assunto ocorre por meio de um documento secundário. Além disso, a sinopse deve responder as seguintes questões: quem faz o quê, quando, onde e como, o que se acredita ser o resumo de enredo, apontado anteriormente. Outra recomendação é que a sinopse deve ser mais direta e objetiva possível (Manual, 2002).

Todo esse processo identificado até o momento indica que a Cinemateca tenta trabalhar de uma forma imparcial, pois busca descrever o passo-a-passo de um processo que pode carregar muita subjetividade. No entanto, o processo de transcrição de letreiro pode gerar algumas dúvidas quando não se tem a experiência profissional. Outra reflexão realizada em torno desse processo descrito no Manual é sobre a fonte oral apontada pela instituição como viável, pois se reconhece esse processo como uma fonte viável dentro de uma unidade de informação, no entanto as regras para a redução da subjetividade também não foram indicadas.

Sendo assim, como continuidade da análise da Cinemateca, optou-se por trazer alguns exemplos de sinopses de filmes de animação disponíveis no catálogo da instituição, e com isso objetiva-se compreender a estruturação dessas sinopses e apresentar as

fontes indicadas na página. Convém destacar que a instituição considera a animação como um gênero cinematográfico e as regras do Manual (2002) não indicam diferença de tratamento documental entre os documentos fílmicos, pelo menos, até a elaboração desta pesquisa.

Os quadros contarão com as seguintes informações: sinopse, observações e fontes. A **sinopse** foi escolhida por ser o objeto central de análise da pesquisa, e o termo sinopse³⁸ foi utilizado no quadro ao invés de resumo por ser a mesma nomenclatura utilizada no site da Cinemateca. O campo **observações** foi escolhido por ser o campo que traz outras informações sobre o conteúdo da obra, como os letreiros, por exemplo. E por último optou-se por trazer o campo **fontes**. Este campo foi escolhido porque torna possível a identificação do local exato em que a Cinemateca retirou as informações, especialmente quando estas não estão dentro do filme.

Não se inseriu no quadro as **palavras-chave** porque esta pesquisa acredita que para inseri-las o foco do trabalho deveria ser outro, o que demandaria um referencial teórico inteiramente voltado para tal. E quando estas vierem a ser mencionadas durante o trabalho estarão acompanhadas de suas justificativas para o uso. Com tais informações em evidência, convém seguir com as análises das sinopses.

A primeira animação escolhida é o curta *Balançando na Gangorra*, a animação é uma obra da Produtora Anaya, segue o quadro abaixo com a sinopse, observações e fontes.

Quadro 5: Balançando na Gangorra

Sinopse
Sofreguidão: Narciso e seu amor. A noite é escura e os espelhos não têm mais inverso, nem direito (FICMSP/5).
Informações
- Categorias: Curta-metragem / Sonoro / Ficção - Material original: 16mm, COR, 5min, 55m, 24q - Data de produção: 1993 - País: BR - Cidade: Belo Horizonte

<ul style="list-style-type: none"> - Estado: MG - Gênero: Animação - Companhia produtora: Núcleo de Cinema de Animação da Escola de Belas Artes/UFMG - Produção: Castro, Silvino José de - Argumento/Roteiro: Branco, Lúcia Castello - Direção: Direção: Anaya, Tânia - Story-board: Anaya, Tânia - Fotografia: Direção de fotografia: Anaya, Tânia - Animação: Anaya, Tânia - Direção de som: Anaya, Tânia - Montagem: Anaya, Tânia; Capuzzo, Heitor - Direção de arte: Anaya, Tânia - Conteúdo examinado: N
Fonte
<p>MOSTRA Internacional de cinema e vídeo de Cuiabá, 2, 1994. 54 p. il. Incl. fichas técnicas e sinopses dos filmes. Festival internacional de curtas-metragens de São Paulo, 5, 1994. Catálogo. São Paulo: Secretaria de Estado da Cultura/MIS, 1994. 118 e o Site www.curtagora.com.br.</p>

Fonte: Cinemateca - Filmografia Brasileira (2023)³⁹.

Na sinopse do filme não se pode identificar o uso do método Resumo de enredo: 'quem faz o quê, quando, onde e como'. Ademais, a ficha de descrição também não conta com mais observações sobre o documento. Convém observar mais uma sinopse de filme produzido pela Produtora Anaya no site da Cinemateca Brasileira. As informações do quadro abaixo foram transcritas do site da Cinemateca. Portanto, o quadro abaixo dispõe da sinopse, as observações e as fontes. A análise que se segue corresponde à animação: Ægtux: Contar Histórias.

Quadro 6: Ægtux: Contar Histórias

Sinopse
<p>ÆGTUX, em Maxacali, é 'contar histórias'. O filme traz algumas histórias deste povo que vive no Vale do Mucuri, Minas Gerais, costurando imagens da aldeia com animações. Donos de um notável refinamento plástico e sonoro revelado em desenhos, pinturas, roupas, cantos,</p>

poemas, os Maxacali, como a maior parte dos povos indígenas do Brasil, vivem sob uma sombra de miséria. Mas isso já é vastamente divulgado pelos jornais e tevês. O filme busca o que falta nas notícias: a riqueza de suas manifestações plásticas, sua língua, sua vida cotidiana, enfim, sua capacidade de superação da 'pobreza' (Extraído de FBR/38).

Informações

- Categorias: Sonoro
- Material original: 35mm, COR, 19min11seg, 525m, 24q, Dolby Digital
- Ano: 2005
- País: BR
- Cidade: Belo Horizonte
- Estado: MG; DF
- Certificado de Produto Brasileiro: B0800893000000 de 25.07.2008.
- Gênero: Documentário etnográfico; Experimental; Animação
- Termos descritores: Índio; Comportamento social; Arte
- Descritores secundários: Pintura; Poema; Moda; Música; Maxacali
- Termos geográficos: Vale do Mucuri - MG
- Companhia produtora: Filmegraph; Anaya
- Produção: Valadares, Márcia; Leonel, Juliana
- Produção executiva: Valadares, Márcia; Conde, Rafael; Anaya, Tania; Conde, Rafael
- Dados adicionais: Financiamento/patrocínio: Lei Municipal de Incentivo à Cultura de Belo Horizonte; Pneus Beira Rio; Lei do Mecenato/Rouanet; Expansion Transmissão de Energia Elétrica S.A.; CEMIG-Companhia Energética de Minas Gerais S.A.; Banco BMG S.A.; Clássica Distribuidora de Livros Ltda.; RC Comunicação Ltda.
- Argumento/Roteiro: Salles, Anna Flávia Dias; Anaya, Tania
- Autoria do texto de locução: Maxakali, João Bidé; Maxakali, Zezinho; Maxakali, Gilberto; Maxakali, Rafael
- Direção: Anaya, Tania
- Assistência de direção: Campolina, Clarissa
- Direção de fotografia: Otero, Gilberto
- Câmera: Otero, Gilberto
- Assistência de câmera: Meireles, Pierre
- Animação: Anaya, Tania
- Som direto: Muricy, Toninho
- Transcrição óptica: Rob Filmes

- Montagem: Campolina, Clarissa; Moraes, Maria Nilza de; Camargo, Cristina; Anaya, Tania
- Assistente de montagem: Lima, Paulo Ferreira
- Montagem de som: Martins, Alexandre; Marques, Waleson; Rec Studio
- Sincronização: Camargo, Cristina; Moraes, Maria Nilza de
- Direção de arte: Anaya, Tania
- Título da música: Veleiro;
- Música de: Villa-Lobos, Heitor e Vasconcelos, Dora;
- Intérprete(s): Brasil, João Carlos Assis;
- Título da música: Earth
- Música de: Guimarães, Marco Antônio
- Intérprete(s): Uakti
- Identidades/elenco:
- Locução: Maxakali, Otávio; Maxakali, Isael; Maxakali, Gilmar; Maxakali, Joviel; Anaya, Tania
- Conteúdo examinado: S
- Fontes utilizadas: CB/Transcrição de letrados-cat FBR/38
- Programadora Brasil/5
- Observações: No início do filme, depois dos letrados iniciais, cartela com os dizeres: "Os Maxakali vivem no Vale do Rio Mucuri em Minas Gerais. Em 1999, em meio a sérios conflitos locais, obtiveram a posse definitiva de seu território. Fazendeiros foram obrigados a abandonar o local deixando a área coberta de pastos, reduzida a um ambiente degradado, com pouca cobertura florestal e poucos mananciais de água. Os Maxakali são profundamente ligados ao mundo dos espíritos e seus rituais são estreitamente vinculados à caça. Suas presas originais foram substituídas por bois, porcos, galinhas. Suas pinturas corporais, preparadas com pigmentos extraídos dos frutos do jenipapo e do urucum, hoje são feitas com tintas industriais. Nessa reelaboração, a tradição é preservada vigorosamente. Hoje os Maxakali são aproximadamente 1.200 pessoas.
- FBR/38 aponta duração de 24 minutos.
- Participou do Festival de Brasília, 38, 2005, Brasília, DF.
- Esta obra foi incluída no projeto 914BRZ4013 da Unesco, que promoveu o levantamento de filmes fomentados pela Secretaria do Audiovisual do Ministério da Cultura.

- Programadora Brasil/5 informa que a obra participa do Programa 139, intitulado Brasil indígena. A mesma fonte informa que a obra possui 22 minutos de duração.
Fontes
Fontes utilizadas: CB/Transcrição de letreiros-cat FBR/38 Programadora Brasil/5 Site, Ancine: https://sad.ancine.gov.br/obrasnaopublicitarias/pesquisarCpbViaPortal/pesquisarCpbViaPortal.seam

Fonte: Cinemateca - Filmografia Brasileira (2023)⁴⁰.

No filme *Ãgtux: Contar Histórias* foi possível identificar o método resumo de enredo: ‘quem faz o quê, quando, onde e como’. Após uma leitura da sinopse foi possível destacar alguns pontos. A primeira frase até o ponto apresenta o quê aborda o filme, traz a localização geográfica em que o filme se passa e apresenta o gênero, no caso, a animação. A segunda frase até o ponto fala um pouco sobre as pessoas que serão retratadas na animação. A terceira frase traz um problema enfrentado pelos personagens retratados na animação. A quarta frase finaliza a sinopse apresentando a razão para a produção do material. Com base nisso, observou-se que a animação ‘Ãgtux: Contar Histórias’ traz a unidade de espaço, o tempo, ação e os personagens envolvidos, como é recomendado no Manual (2002).

No que se refere às observações, acredita-se que o elemento apresenta opções de consulta e mais informações para os usuários do sistema, especialmente porque traz dados reais referentes aos conflitos vividos pelos Maxacali. A única ressalva apontada é sobre a necessidade de indicação que se as informações são verídicas. Sabe-se que se trata de dados verdadeiros devido à entrevista com a Produtora Anaya, e como foi destacado durante a entrevista a animação é um gênero muito ligado ao lúdico, ao público infantil e ao fictício, portanto, acredita-se que essa informação é também relevante. Observou-se que a instituição consulta catálogos de diferentes festivais para coletar as informações.

Os filmes que se seguem foram escolhidos de acordo com a página da Associação Brasileira de Críticos de Cinema: ABRACCINE, que ranqueou os melhores filmes de animação produzidos no Brasil, segundo eles. No entanto, todas as informações contidas dentro dos quadros são do site da Cinemateca.

A primeira animação da lista é *O menino e o mundo*, de Alê Abreu, 2013. A animação foi indicada ao Oscar no ano de 2016 e, em 2014, ganhou Festival de Annecy⁴¹ Abaixo segue o quadro com as informações coletadas na Cinemateca Brasileira.

Quadro 7: O menino e o mundo

Sinopse
Sofrendo com a falta do pai, um menino deixa sua aldeia e descobre um mundo fantástico dominado por máquinas-bichos e estranhos seres. Uma inusitada animação com várias técnicas artísticas que retrata as questões do mundo moderno através do olhar de uma criança (extraído de Ancine/FTR).
Informações
<ul style="list-style-type: none"> - Categoria: Longa-metragem / Sonoro / Ficção - Material original: HD, COR, 80min, 24q - Ano: 2013 - País: BR - Cidade: São Paulo - Estado: SP - Certificado de Produto Brasileiro B1301989000000 de 17.10.2013. - Gênero: Animação - Termos descritores: Animação; Criança - Descritores secundários: Desenho animado - Companhia produtora: Alê Abreu Produções Ltda. - Produção: Abreu, Alê - Direção de produção: Kellen, Priscila - Produção executiva: Tessler, Tita; Carvalho, Fernanda - Argumento/Roteiro: Abreu, Alê - Direção: Abreu, Alê - Técnico de som: Cyro, Marcelo; Lima, Pedro - Edição: Abreu, Alê - Montagem de som: Cyro, Marcelo; Lima, Pedro - Direção de arte: Abreu, Alê - Cenografia: Abreu, Alê

- Música: Feffer, Ruben; Kurlat, Gustavo
- Trilha musical: Feffer, Ruben; Kurlat, Gustavo
- Identidades/elenco: Garcia, Vinicius (Menino); Horta, Lu (Mãe); Campos, Marco Aurélio (Pai)
- Conteúdo examinado: N
- Observações: Ancine/FTR indica como formato final: DCP.
- Filme indicado ao Oscar de Melhor Animação na 88ª edição desta premiação.

PRÊMIOS:

- Menção Especial do Júri no Ottawa International Animation Festival, 2013, Ottawa - CA.
- Menção Especial do Júri no Festival do Rio, 2013, Rio de Janeiro - RJ.
- Prêmio da Juventude de Melhor filme brasileiro na Mostra Internacional de Cinema de São Paulo, 37, 2013, São Paulo - SP.
- Melhor animação no Festival Internacional del Nuevo Cine Latinoamericano, 35, 2013, Havana - CU.
- Melhor Roteiro no Cinemato - Festival de Cinema e Vídeo de Cuiabá, 19, 2014, Cuiabá - MT.
- Melhor Longa-Metragem, Melhor Trilha Sonora e Prêmio do Público no Mostra - Festival de Animação de Lisboa, 13, 2014, Lisboa - PT.

Fontes

Ancine/FTR: <http://www.ancine.gov.br/outros-sistemas/consulta-cpbs>,
 Ministério da Fazenda:
http://www.receita.fazenda.gov.br/pessoajuridica/cnpj/cnpjreva/cnpjreva_solicitacao.asp
 Mostra: <http://monstrafestival.com/>

Fonte: Cinemateca - Filmografia Brasileira (2023)⁴².

A sinopse foi extraída da Ancine, entende-se que as duas instituições têm objetivos distintos com a disponibilização da informação, portanto, a estrutura da Ancine é diferente da Cinemateca. A primeira frase da sinopse aborda a trama central da animação já a segunda fala das técnicas e o sentido das imagens construídas na animação. Apesar disso, a animação conta: unidade de espaço, ação e personagens envolvidos.

Abaixo, segue mais um quadro com as informações coletadas na Cinemateca, o filme é: *Uma história de amor e fúria*, dirigido e roteirizado por e Luiz Bolognesi, 2013.

Quadro 8: Uma história de amor e fúria

Sinopse
Realizado com traço e linguagem de HQ e feito para o público jovem e o adulto, baseia-se em fatos reais da História do Brasil, contando, de modo inovador, desde as batalhas entre Tupinambás e Tupiniquins - antes de os europeus chegarem - até a guerra pela água, em 2096. Passa ainda pela Balaiada e pela resistência ao movimento militar de 1964. São momentos importantes da história do país, contados do ponto de vista de um personagem que está vivo há quase 600 anos (baseado em Ancine/FTR).
Informações
<ul style="list-style-type: none">- Categoria: Longa-metragem / Sonoro / Ficção- Material original: 35mm, COR, 75min, 2.056m, 24q- Ano: 2012- País: BR- Cidade: São Paulo- Estado: SP- Certificados: Certificado de Produto Brasileiro B1201580500000 de 17/04/2012- Gênero: Animação- Companhia produtora: Buriti Filmes Ltda.- Direção de produção: Moura, Jean De; Loyolla, Camilla- Produção executiva: Gullane, Fábio; Gullane, Caio; Hamburguer, Sonia- Argumento/Roteiro: Bolognesi, Luiz Roberto- Direção: Bolognesi, Luiz Roberto- Edição: Maura, Helena- Montagem de som: Laroca, Alessandro; Lima, Eduardo Virmond- Direção de arte: Caiado, Ana- Música: Amabis, Rica; Damasceno, Tejo; Puppilo- Trilha musical: Amabis, Rica; Damasceno, Tejo; Puppilo- Identidades/elenco: Mello, Selton (Abeguar, Balaio, Cau e JC), Pitanga, Camila (Janaína), Santoro, Rodrigo (Piatã e Júnior)- Conteúdo examinado: S
Termos Descritores
Animação; História; BR; Índio; Política
Descritores Secundários

Desenho animado; História em quadrinhos; Tupinambás; Tupiniquins; Balaiada; Revolta dos balaios; Golpe civil-militar de 64
Fontes
ANCINE. Agência Nacional do Cinema. Superintendência de desenvolvimento industrial/Coordenadoria de prestação de contas.

Fonte: Cinemateca - Filmografia Brasileira (2023)⁴³.

A sinopse do filme: *Uma história de amor e fúria* não apresenta o método resumo de enredo: ‘quem faz o quê, quando, onde e como’. A primeira linha da sinopse fala sobre a linguagem da animação segue indicando o público para o qual a obra foi criada e depois apresenta os conflitos enfrentados na animação que estão relacionados com a história do Brasil. No quadro da animação: *Uma história de amor e fúria* traz dois campos a mais dos quadros anteriores: **descritores secundários** e com os **termos descritores**. A animação não conta com observações, como contém em outras animações. Nas animações que contém as observações, até o momento, foi observado que o campo acaba complementando as informações e dialogando diretamente com a sinopse.

Na animação: *Uma história de amor e fúria* os descritores apresentados acabam exercendo tal função, a de complementar a sinopse. A sinopse traz o tempo e a unidade de espaço, mas desconsidera a ações dos personagens envolvidos na trama. Da forma como a sinopse foi elaborada fica subentendido que a instituição deu ênfase na animação para um viés educativo. Cabe salientar que a animação de fato traz dados históricos que ocorreram no Brasil, e é um plano de fundo para uma história de amor.

Segue com a animação *Meow*, de Marcos Magalhães, 1981. Que recebeu algumas premiações e participou de vários festivais.

Quadro 9: MEOW

Sinopse
Um gato faminto mia desesperado. Seu leite acabou. O dono, irritado, parte para a agressão. Uma mão salvadora oferece ao bichano soda cólica, exótico refrigerante de cor escura. Todos os recursos publicitários, até uma gatinha-propaganda, são usados para convencê-lo. Mas o gato

só engole a bebida sob ameaça de garrafadas. Quando o dono volta com a tigela de leite, descobre que o gato já não é o mesmo. Agora só mia em inglês: meow (extraído de O Globo).

Informações

- Categoria: Curta-metragem / Sonoro / Ficção
 - Material original: 35mm, COR, 8min, 220m, 24q
 - Ano: 1981
 - País: BR
 - Cidade: Rio de Janeiro
 - Estado: RJ
 - Certificados: Certificado de Produto Brasileiro 77/82 Certificado de Produto Brasileiro: B0300020700000 de 04.08.2003.
 - Data e local de lançamento
 - Data: 1981; 1983.02.14
 - Local: Rio de Janeiro; Rio de Janeiro
 - Sala(s): Cândido Mendes; Cinema1, Paissandu
 - Gênero: Animação
 - Termos descritores: Animação; Animal; Alimentação; Publicidade
 - Descritores secundários: Desenho animado; Gato; Refrigerante; Leite; Comércio; Comportamento social.
 - Companhias produtoras: Embrafilme - Empresa Brasileira de Filmes S.A.; Animando Produções Artísticas; Departamento do Filme Cultural Embrafilme
 - Direção de produção: Magalhães, Marcos
 - Produção executiva: Magalhães, Marcos
 - Companhia distribuidora: Embrafilme - Empresa Brasileira de Filmes S.A.
 - Argumento/Roteiro: Magalhães, Marcos
 - Direção: Magalhães, Marcos
 - Direção de fotografia: Cânfora, Ronaldo
 - Animação: Magalhães, Marcos
 - Mixagem: Ademil
 - Sonoplastia: Santos, Ademil R.
 - Montagem de som: Ademil
 - Direção de arte: Araujo, Marcelo; Baptista, Ivan
 - Cenografia: Araújo, Marcelo
 - Música: Cabral, Arthur; Wilner, Claudio; Miranda, Fernando; Mendes, Toni; Amarante, Marcos
 - Conteúdo examinado: S
- PRÊMIOS:**

<ul style="list-style-type: none"> - Melhor Roteiro e Prêmio do Juri Popular no Festival de Brasília, 14, 1981, Brasília, DF. - Prêmio especial do Juri no Festival de Cannes, 1982, Cannes - FR. - Menção Honrosa no Festival de Tyneside, 1985. - Prêmio São Saruê, 1982 - Observações: - CB/Transcrição de letreiros-Cat informa que o Filme não seria feito sem a colaboração de Canfora, Ronaldo; Duba; Tetê; Claudia; Batista, Ivan; Cecilia, Maria; Pedro; Alberto; Bebel; Paula, Sérgio e Stil. - Concine/82 indica material em 16mm e informa que o filme foi ampliado para 35mm, segundo à exigência do Concine. - Programadora Brasil/5 informa que a obra participa do Programa 201, intitulado Consumo e Alienação. A mesma fonte informa que foi utilizada técnica de recorte de papel e acetato para realizar a animação. - Exibido em São Paulo, no dia 15.09.1982 na Jornada Brasileira de Curta Metragem, 11, 1982, SP.
Fontes
<ul style="list-style-type: none"> - CB/Transcrição de letreiros-Cat. CB/Ficha Filmográfica. FICMSP/2. Programadora Brasil/5. - Jornada/11. - Concine/82. - O Globo, 03.01.1982; 13.02.1983, p.07; 14.02.1983. - Ancine: https://sad.ancine.gov.br/obrasnaopublicitarias/pesquisarCpbViaPortal/pesquisarCpbViaPortal.seam - FBR/16 - Veja, 02.06.1982 p.103 - Jornal do Brasil, 06.07.1981 p.4; 23.11.1981 p.7 e 23.11.1981 p.7

Fonte: Cinemateca - Filmografia Brasileira (2023)⁴⁴.

Mais um exemplo trazido cuja sinopse foi extraída de outras fontes e utilizada no site da Cinemateca. Mas a sinopse de *Meow* segue a estrutura do método de resumo de enredo: ‘quem faz o quê, quando, onde e como’. Percebe-se que o objetivo é dar os pontos principais da obra para o que usuário se interesse pela obra. No entanto, alguns filmes catalogados na instituição nem sempre estão presentes na instituição, e o processo de empréstimos de algumas

obras podem não possíveis devido às políticas de preservação da instituição.

A pesquisa de Gino, Nagem e Barros (2006), por exemplo, traz alguns pontos interessantes dessa animação a respeito de sua estrutura metafórica. Os autores afirmam que a animação aborda a dominação cultural. E a relação do gato com a bebida é uma metáfora para a relação social com a cultural. Os autores chegaram a essa conclusão depois de entrevista com o criador da animação e análise da obra. Esse aspecto foi retomado, pois mesmo que o resumo não aborde o antropomorfismo, um dos descritores secundários traz a expressão: 'Comportamento social'.

A próxima animação trazida aqui é: *Até que a Sbornia nos separe*, de Otto Guerra e Ennio Torresan Jr. 2013.

Quadro 10: Até que a Sbornia nos separe

Sinopse
O que acontece a um pequeno país quando o muro que o separa do resto do mundo cai? Os eventos que se sucedem à queda ocidental do muro que isolava a Sbornia do continente faz com que o povo daquelas terras pacíficas e paradas no tempo seja atingido pelos ventos da modernidade vindos da cidade grande. Os conflitos causados pelo violento choque cultural bagunçam a vida dos protagonistas Kraunus e Pletsckaya - dois conhecidos músicos sbornianos. Como consequência da interferência continental nos arraigados hábitos da ilha, alguns nativos fazem acordar velhas crenças adormecidas e resolvem resgatar a identidade do país (extraído de Ancine/FTR).
Informações
FICHA TÉCNICA: - Categoria: Longa-metragem / Sonoro / Ficção - Material original: 35mm, COR, 88min, 2.413m, 24q - Ano: 2013 - País: BR - Cidade: Porto Alegre - Estado: RS - Certificados: Certificado de Produto Brasileiro B130187450000 04.07.2013. - Gênero: Animação - Companhia produtora: Otto Desenhos Animados Ltda.

- Produção: Machado, Marta; Guerra, Otto
- Produção executiva: Machado, Marta
- Roteirista: John, Rodrigo; Créus, Tomás
- Direção: Guerra, Otto; Torresan Jr., Ennio
- Edição: Harres, Pedro
- Montagem de som: Bello, Tiago
- Direção de arte: Guazelli, Eloar; Prado, Pilar
- Música: Abujamra, André
- Identidades/elenco: Gomez, Hique; Nicolaiewsky, Nico; Abujamra, André
- Falcão, Antônio; Sales, Arlette; Pereira, Caio Alves; Levitan, Cláudio; Takai, Fernanda; Limaverde, Heinz; Kligman, Marcos; Mendo, Marina; Guerra, Otto; Harres, Pedro; Mônaco, Felipe

PRÊMIOS:

- Prêmio RGE/Governo RS de Cinema de Produção de Longas, 2, 2005, RS.
- Melhor Filme de Longa-Metragem do Júri Popular, Melhor Direção de Arte na Mostra Competitiva Longas-metragens Brasileiros do Festival de Gramado, 41, 2013, Gramado - RS.
- Melhor Filme Ficção Longa-Metragem do Júri Popular na Mostra Internacional de Cinema de São Paulo, 37, 2013, São Paulo - SP.

Fontes

ANCINE. Agência Nacional do Cinema. Superintendência de desenvolvimento industrial/Coordenadoria de prestação de contas.

Fonte: Cinemateca - Filmografia Brasileira (2020)⁴⁵.

O resumo atende à estrutura estabelecida pela instituição, no entanto, o texto foi extraído da Ancine, como consta no site da Cinemateca. E como mencionando anteriormente nesta pesquisa, a ANCINE sugere um modelo para elaboração de resumo durante a solicitação de projetos audiovisuais que deve atender a seguinte ordem: apresentar o protagonista, o objetivo e o conflito.

Durante uma mesa de comentários a respeito do filme, realizada na UFSC, 2019, Otto Guerra afirma que só revendo a animação, depois de cinco anos, ele conseguiu perceber coisas que ele não entendia na época da produção. Um dos exemplos que ele

menciona resultado dessa compreensão é a respeito do tema central da animação. Otto Guerra afirma que a animação aborda a aculturação, ele explica que a animação: *Até que a Sbornia nos separe* é retrato de como uma cultura pode destruir ou interferir na outra (Machado, Sens & Guerra, 2019).

Segue-se com o quadro: *Dossiê Rê Bordosa*, de Cesar Cabral, 2008.

Quadro 11: Dossiê Rê Bordosa

Sinopse
Fama? Ego Inflado? Espírito de Porco? Quais os reais motivos que levaram Angeli a matar Rê Bordosa, sua mais famosa criação? Este documentário em animação stop motion investiga este vil crime (extraído de Ficha SAV/UNESCO).
Informações
<p>FICHA TÉCNICA:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Categoria: Sonoro / Não ficção - Material original: 35mm, COR, 16min, 440m, 24q, Dolby Digital - Ano: 2008 - País: BR - Cidade: São Paulo - Estado: SP - Certificados: Certificado de Produto Brasileiro B0800893500000 de 28.07.2008. - Circuito: Festival Internacional de Documentários, 13, 2008 - Gênero: Documentário; Animação; Comédia - Companhia produtora: Coala Produções Audiovisuais Ltda. - Financiamento/Patrocínio: Petrobrás - Direção de produção: Tahara, Anália - Produção executiva: Scalice, Carol - Argumento: Gallo, Carla; Cabral, Cesar - Roteirista: Maciel, Leandro; Cabral, Cesar - Direção: Cabral, Cesar - Direção de fotografia: Trotta, Marcelo - Câmera: Trotta, Marcelo - Técnico de som: Martins, Guile - Som direto: Martins, Guile - Montagem: Maciel, Leandro; Cabral, Cesar - Montagem de som: Mendes, Eduardo Santos

- Direção de arte: Bruson, Daniel
- Música original: Augusto, Cláudio
- Identidades/elenco: Angeli; Laerte; Aguiar, Márcia; AbiSaber, Tales; Mendes, Toninho; Pereio, Paulo César; Sarrumor, Laert; Gianoukas, Grace
- Tahara, Anália; Carréa, Fernanda; Girolamo, Giuliano Di
- Locução: Whitaker, Lena; Baptista, Odayr

PRÊMIOS:

- Menção Honrosa no Festival É Tudo Verdade, 13, 2008, São Paulo, SP.
- Menção Honrosa no Festival de Cinema de Huesca, 2009, Huesca - ES.
- Menção Honrosa no Festival de Cinema de Triunfo, 2, 2009, Triunfo, PE.
- Menção Honrosa no Festival de Cine Internacional de Ourense, 14, 2009, Ourense, ES.
- Menção Honrosa no Expotoons, 2009, Buenos Aires - AR.
- Melhor Roteiro, Melhor Trilha Sonora no Festival de Recife CINE PE, 12, 2008, Recife, PE.
- Melhor Curta Metragem Nacional, Prêmio da Crítica, Prêmio do Júri Popular no Festival de Cinema de Paulínia, 1, 2008, Paulínia, SP.
- Melhor Filme, Melhor Animação Brasileira, Prêmio de Aquisição Canal Brasil no Festival AnimaMundi, 16, 2008, Rio de Janeiro, RJ.
- Melhor Filme, Melhor Animação Brasileira no AnimaMundi, 16, 2008, São Paulo, SP.
- Melhor Roteiro, Melhor Direção, Melhor Montagem no Festival Internacional de Gramado, 36, 2008, Gramado, RS.
- Prêmio do Júri Popular no Festival Internacional de Curtas do Rio de Janeiro, 2008, Rio de Janeiro, RJ.
- Melhor Desenho de Som, Melhor Animação, Melhor Curta-Metragem pelo Júri Popular no Santa Maria Vídeo e Cinema, 7, 2008, Santa Maria, RS.
- Melhor Animação Internacional no Festival de Cinema Vinã del Mar, 20, 2008, Valparaíso - CL.
- Melhor Animação no Habana Film Festival, 30, 2008, Havana - CU.
- Melhor Curta-Metragem pelo Júri Popular na Mostra de Cinema de Tiradentes, 12, 2009, Tiradentes, MG.
- Melhor Animação no Los Angeles Brazilian Film Festival, 2009, Los Angeles - US.
- Melhor Curta no Prêmio FIESP/SESI do Cinema Paulista, 5, 2009, São Paulo, SP.

<ul style="list-style-type: none"> - Melhor Curta pelo Júri Popular no São Paulo Film Comission - Curta Brasil, 2009, São Paulo, SP. - Melhor Animação, Melhor Curta 35mm pelo Júri Popular, Melhor Trilha Sonora no FAM - Florianópolis Audiovisual Mercosul, 2009, Florianópolis, SC. - Melhor Direção de Arte no Brazilian Film Fest, 13, 2009, Miami - US. - Melhor Direção, Melhor Direção de Arte, Melhor Animação, Melhor Filme Nacional no Júri Técnica no Festival Guarnicê de Cinema, 32, 2009, São Luís, MA. - Melhor Curta-Metragem de Animação no Cineme-SE, 5, 2009, Santos, SP. - Melhor Curta-Metragem Nacional e Júri Popular no Fantaspoa - Festival Internacional de Cinema Fantástico de Porto Alegre, 5, 2009, Porto Alegre, RS. - Melhor Curta-Metragem FESAALP, Melhor Curta-Metragem de Animação no Festival de Artes Audiovisuales de La Plata, 4, 2009, La Plata - AR. - Grande Prêmio do Canal Brasil, 4, 2009, Rio de Janeiro, RJ. - Melhor Direção de Curta-Metragem no Festival de Cinema Agulhas Negras, 2, 2009, Rio de Janeiro, RJ. - Melhor Curta-Metragem Internacional no Festival de Temática Sexual de Gallo Verde, 2010 - AR. - Melhor Animação no FENAVID, 2010, Santa Cruz de La Sierra - BO. - Melhor Curta-Metragem de Animação no Latino Film Festival, 2010 – BE.
Fontes
<ul style="list-style-type: none"> - CB/Transcrição de letreiros - Ficha SAV/UNESCO - É TUDO VERDADE/13 - Programadora Brasil/5 - Ancine: http://sad.ancine.gov.br/obrasnaopublicitarias/pesquisarCpbViaPortal/pesquisarCpbViaPortal.seam.

Fonte: Cinemateca - Filmografia Brasileira (2023)⁴⁶.

A animação *Dossiê Rê Bordosa* utiliza a técnica *stop motion*. A obra é em formato de documentário e utiliza da linguagem de animação, mas mesmo assim trata de uma história de ficção. Com tal estrutura: *Dossiê Rê Bordosa* pode ser classificado como um

elemento híbrido, isto é, quando se utiliza de mais de uma linguagem dentro da mesma produção cinematográfica (no caso documentário e animação).

O resumo (sinopse) conta com uma estrutura diferente das demais. Nesta obra em particular as informações foram extraídas da Ficha da Unesco e acredita-se que seguiu a estrutura para documentário. Como observado no Manual (2002) a Cinemateca não faz tratamento temático distinto entre as obras audiovisuais.

A animação *Sinfonia Amazônica*, de Anélio Latini Filho, 1953.

Quadro 12: Sinfonia Amazônica

Sinopse
Sete lendas amazônicas (lenda da noite, lenda da formação do Rio Amazonas, lenda do fogo, lenda da Caapora, lenda do Jabuti e da Onça, lenda da lara e lenda do Arco-Íris), são interligadas pelo indiozinho Curumi, que tem um boto como companheiro de aventura.
Informações
Primeiro desenho animado de longa metragem realizado no Brasil, em produção que durou cinco anos, iniciando-se em 1947, sendo concluído somente em 1952. Para este filme, fez, sozinho, 500 mil desenhos, para compor a animação.
FICHA TÉCNICA:
- Categoria: Longa-metragem / Sonoro / Ficção
- Material original: 35mm, BP, 61min, 1.669m, 24q
- Ano: 1953
- País: BR
- Cidade: Rio de Janeiro
- Estado: DF
- Gênero: Animação
- Companhia produtora: Latini Studio Ltda.
- Produção: Latini Filho, Anélio
- Companhia distribuidora: Unida Filmes; Cinedistri
- Argumento: Ribeiro, Joaquim
- Roteirista: Rodrigues, Wilson
- Direção: Latini Filho, Anélio
- Coreografia: Felicitas; Passidomo, Noemi; Dupla FlaFlu
- Direção de fotografia: Latini, Mário
- Direção de som: Baschera, Ercole

- Técnico de som: Correa, Jack; Vianna, Alberto
- Montagem: Latini, Wanda
- Identidades/elenco:
- Locução: Almirante; Matinhos
- Narração: Morales, Nero; Roberto, Paulo; Cabral, Sady; Egg, Stelinha; Longo, Pascoal; Santos, Abelardo; Fernandes, Bartolomeu; Vasconcelos, José

PRÊMIOS:

- Prêmio O Índio, 1953, da Revista Jornal de Cinema, RJ, de Menção Especial.
- Prêmio Saci, 1954, SP, de Menção Especial.

Fontes

SILVA NETO, Antonio Leão da. Dicionário de filmes brasileiros: longa-metragem. Apresentação Frederico Botelho; prefácio Rubens Ewald Filho. São Paulo: A. L. da Silva Neto, 2002. 943p. Incl. bibliografia e índice por ano de lançamento ou produção.

Fonte: Cinemateca - Filmografia Brasileira (2023)⁴⁷.

A sinopse de *Sinfonia Amazônica* também não segue o método resumo de enredo: ‘quem faz o quê, quando, onde e como’. A observação disponível no catálogo informa que o filme é o primeiro desenho animado elaborado no Brasil, acredita-se que o manuseio do documento deve ser algo evitado na instituição, caso exista na instituição e conforme as recomendações dispostas no Manual (2002). No entanto, não se tem informação da digitalização da obra, e o Bando de conteúdos culturais – BBC está fora do ar.

Como mencionado nas observações, tratando-se da primeira animação produzida no Brasil, a análise em torno dessa obra pode ser encontrada na tese de Coelho (2012), na qual o autor faz uma análise a respeito das representações da Amazônia por meio dessa animação. Ele afirma que a animação levou por muitos anos a imagem que do Brasil para fora. Coelho (2012) faz algumas críticas a respeito da caracterização da floresta, pois o animador Anélio Latini Filho não conhecia a floresta e a retratação da floresta se baseou em impressões do produtor. Mas Coelho (2012) ressalta que a animação foi um ótimo recurso para trabalhar os mitos e lendas da floresta.

A animação *Guida*, de Rosana Urbes, 2014.

Quadro 13: Guida

Sinopse
Guida, uma doce senhora que há 30 anos trabalha como arquivista no Fórum João Mendes, em São Paulo, tem sua rotina entediante modificada ao se deparar com um anúncio para aulas de modelo vivo em um centro cultural. Através da sensibilidade criativa da personagem, o curta-metragem propõe uma reflexão lúdica e nostálgica sobre a retomada da inspiração artística, a arte como agente transformador e o conceito do belo (baseado no <i>site</i> Curta Guida).
Informações
FICHA TÉCNICA: <ul style="list-style-type: none">- Categoria: Curta-metragem / Sonoro / Ficção- Material original: COR, 11min28seg, 24q- Ano: 2014- País: BR- Cidade: São Paulo- Estado: SP- Certificados: Certificado e Produto Brasileiro: B1402237100000, de 17.07.2014.- Gênero: Animação- Companhia produtora: RR Animação de Filmes- Produção: Urbes, Rosana; Proença, Belisa; Cinema Sensível- Produção executiva: Castro, Bruno H.; Minamisawa, Thiago- Argumento: Urbes, Rosana- Roteirista: Urbes, Rosana; Castro, Bruno H.; Minamisawa, Thiago- Direção: Urbes, Rosana- Direção de fotografia: Yamaji, Fábio- Direção de som: Pereira, Ana Luiza- Montagem: Machado, Ricardo E.- Montagem de som: Pereira, Ana Luiza- Cenografia: Starnes, Thomas- Música original: Tupinambá, Marcelo- Música de: Kurlat, Gustavo;- Identidades/elenco: Dwek, Tuna- Dublado por: Urbes, Rosana PRÊMIOS:

<ul style="list-style-type: none"> - Prêmio Jean-Luc Xiberras de Melhor Primeiro Filme e Menção Especial da Federação Internacional de Críticos de Cinema - FIPRESCI no Festival Internacional de Cinema de Animação de Annecy, 37, 2015 - FR. - Melhor Filme de Animação; Voto de público; Prêmio Especial do Júri no Festival Internacional do Novo Cinema Latino-Americano de Havana, 37, 2015 - CU. - 1º Lugar na Mostra Brasil da Mosca - Mostra Audiovisual de Cambuquira, 10, 2014, Cambuquira - MG. - Melhor Curta; Melhor Curta brasileiro; Prêmio BNDES; Prêmio Canal Brasil no Anima Mundi, 23, 2014, Rio de Janeiro, RJ; São Paulo, SP. - Melhor Curta no Femujer - Festival Internacional de Santo Domingo Mujeres en Corto, 6, 2015 - DO. - Melhor Curta de Animação no Oaxaca FilmFest, 5, 2014, Oaxaca - MX. - Melhor Filme; Prêmio do Público; Prêmio Especial do Júri no Primeiro Plano - Festival de Cinema de Juiz de Fora, 13, 2014, Juiz de Fora - MG. - Melhor Direção Animação; Melhor Curta de Animação; Melhor Trilha Sonora Original no Festival de Cine de la Mujer Marialionza, 6, 2015, Yaracuy - VE. - Melhor Curta; Melhor Curta Animação pela Academia Brasileira de Cinema no Grande Prêmio do Cinema Brasileiro, 2015.
Fontes
<ul style="list-style-type: none"> - CB/Transcrição de letreiros. - CINEMATECA BRASILEIRA. - Ancine, Porta Curtas, Curta Guida. - SIB - Sociedade dos Ilustradores do Brasil, Site Academia Brasileira de Cinema.

Fonte: Cinemateca - Filmografia Brasileira (2023)⁴⁸.

A sinopse de Guida traz uma nova fonte, no caso é um site que parece ser o oficial do filme. A sinopse traz a unidade espaço, a ação e a personagem envolvida. No entanto, o conteúdo implícito é apresentado, o que faz com que a lição por traz da trama seja entregue ao consulente do sistema. Esse conteúdo geralmente está escondido por traz da narrativa.

Segue com o quadro da animação: *Boi Aruá*, Chico Liberato, 1984.

Quadro 14: Boi Aruá

Sinopse
Um fazendeiro orgulhoso de seu poder é desafiado sete vezes pela figura fantástica do Boi Aruá. Depois de derrotado seis vezes, o tirano consegue compreender a real dimensão humana, aproximando-se de si mesmo e de seus semelhantes.
Informações
FICHA TÉCNICA: <ul style="list-style-type: none">- Categoria: Longa-metragem / Sonoro / Ficção- Material original:35mm, COR, 59min09seg, 24q- Ano: 1984- País: BR- Cidade: Brasília; Salvador- Estado: DF; BA- Certificados: Certificado de Produto Brasileiro 879, de 25.11.1985.- Data Lançamento: 1985.12.04- Local Lançamento: Salvador- Sala Lançamento: Iguatemi 2- Circuito exibidor: Exibido no Rio de Janeiro a 09.10.1986.- Gênero: Animação- Termos descritores: Desenho; Literatura; Animal; Folclore- Descritores secundários: Boi; Literatura de cordel]- Companhia produtora: Seriarte Planejamento Visual; Programa de Educação Básica SEC/MEC- Companhia coprodutora: Embrafilme - Empresa Brasileira de Filmes S.A.- Produção executiva: Machado, Regina; São Paulo, Maria Augusta- Companhia distribuidora: Embrafilme - Empresa Brasileira de Filmes S.A.- Argumento: Liberato, Alba- Roteiro: Liberato, Francisco- Direção: Liberato, Francisco- Direção de fotografia: Campinho, Celso; Liberato, Francisco- Animação: Cassiano, Antonio; Xavier, Ricardo; Liberato, Francisco- Direção de som: Andrade, Timo de- Trilha sonora: Widmer, Ernst- Música: Figueira, Elomar; Pita, Carlos- Título da música: Cantiga do boi encantado; Música de: Figueira, Elomar- Título da música: Sertania; Música de: Widmer, Ernst

- Conteúdo examinado: S PRÊMIOS: - Menção Honrosa no Festival do Rio de Janeiro, 1984.
Fontes
- CB/Press-release - CB/FIBRA - CB/EMB-110.2-00121 - Concine/85* - Embrafilme/Lista 86 - FestRio/1984 - Jornal da Jornada, n. 8 - Jornada/13

Fonte: Cinemateca - Filmografia Brasileira (2023)⁴⁹.

A sinopse de *Boi Arurá* segue a estrutura resumo de enredo: 'quem faz o quê, quando, onde e como'. No entanto, a animação traz inúmeros elementos sobre a cultura nordestina que poderiam ser relevantes para a compreensão dessa animação. Ademais, as técnicas utilizadas e a trilha sonora presente na animação também são de extrema relevância.

A próxima animação se trata de *Wood e Stock: sexo, orégano e rock'n'roll*, 2006, Otto Guerra, o animador conta com outras animações presentes da lista ABRACCINE de melhores animações. Abaixo segue o quadro com as informações da animação.

Quadro 15: Wood e Stock: Sexo, Orégano e Rock'n'roll

Sinopse
O filme começa com uma festa na virada para 1972 na casa de Cosmo, onde os jovens Wood, Stock, Lady Jane, Rê Bordosa, Rampal, Nanico e Meiaoitto, entre outros, vivem intensamente o barato do flower power ao explodir dos fogos de ano novo. Trinta anos se passam e nossos heróis - agora carecas e barrigudos - enfrentam as dificuldades de um mundo cada vez mais individual e consumista. Família, filhos, trabalho, contas a pagar e solidão são conceitos que não combinam com o universo inconsequente desses 'bichos-grilos' perdidos no tempo. O jeito é dar ouvidos à voz sábia de Raulzito e ressuscitar a velha banda de rock'n'roll [...] (extraído de <i>site Adoro Cinema</i>).
Informações

FICHA TÉCNICA:

- Categoria: Longa-metragem / Sonoro / Ficção
- Material original: 35mm, COR, 70min, 1.915m, 24q
- Ano: 2005
- País: BR
- Cidade: Porto Alegre
- Estado: RS
- Certificados: Certificado de Produto Brasileiro: B0500436300000 de 29.11.2005.
- Gênero: Animação
- Termos descritores: Animação; História em quadrinhos; Juventude; Comportamento social; Hippie.
- Descritores secundários: Desenho animado; Adaptação para cinema; Música.
- Companhia produtora: Estúdios Mega; Otto Desenhos Animados; Snif Snif Filmes
- Produção: Machado, Marta; Guerra, Otto
- Produção executiva: Machado, Marta
- Assistência de produção: Machado, Marlei; Simone, Virgina; Walter, Matheus; Guerra, Aline; Zardo, Giancarlo; Deretti, Márcia; Espinosa, Lucimar
- Argumento/Roteiro: John, Rodrigo
- Estória: Baseada na obra original de Angeli
- Direção: Guerra, Otto
- Assistência de direção: John, Rodrigo; Machado, Marta
- Storyboard: Maia, José; Guerra, Otto; John, Rodrigo
- Desenhos de animação: Yamashita, Kyoko
- Mixagem: Scherer, Cristiano; Noronha, Rodrigo
- Direção de dublagem: Guerra, Otto; Machado, Marta; Scherer, Cristiano; John, Rodrigo; Mônaco, Felipe
- Edição: John, Rodrigo; Guerra, Otto; Machado, Marta
- Montagem de som: Scherer, Cristiano; Cardoso, Sanjai
- Direção de arte: Angeli; Kaminski, Jack; Pilar, Marco
- Conteúdo examinado: S

Fontes

- CB/Transcrição de letreiros-cat
- Programadora Brasil/5
- Adoro Cinema: www.adorocinema.com

- Ancine:
<http://sad.ancine.gov.br/obrasnaopublicitarias/pesquisarCpbViaPortal/pesquisarCpbViaPortal.seam>

Fonte: Cinemateca - Filmografia Brasileira (2023)⁵⁰.

Na animação *Wood e Stock* é possível identificar a estrutura proposta pela instituição, no entanto, o texto também foi extraído de outra fonte. Nesse exemplo, o uso de gírias dentro da sinopse pode dificultar alguns pontos durante a leitura para aqueles que não pertencem ao mesmo grupo identitário da linguagem utilizada.

A animação a seguir é *Animando*, 1983, Marcos Magalhães, que conta com um resumo oriundo de um festival, a sinopse responde às questões propostas pela instituição. O campo de observações também é relevante, pois a animação foi produzida no Canadá. Acredita-se que a animação foi fruto da parceria feita entre o Brasil e o Canadá para qualificar profissionais em produção de animação.

Quadro 16: Animando

Sinopse
Desenho quase didático sobre as diferentes técnicas de animação que podem ser utilizadas na feitura de um filme. Ao contar uma história relativamente simples, o diretor lança mão de acetato, recorte, massa de modelar e pintura em filme, entre outros recursos, numa demonstração da versatilidade do cinema em animação (FGR/11).
Informações
FICHA TÉCNICA: <ul style="list-style-type: none">- Categoria: Curta-metragem / Sonoro / Não ficção- Material original: 16mm, COR, 13min, 140m, 24q- Ano: 1983- País: BR- Cidade: Rio de Janeiro- Estado: RJ- Gênero: Animação- Termos descritores: Cinema- Companhia produtora: National Film Board of Canada- Produção: Magalhães, Marcos- Financiamento/patrocínio: Embrafilme; Capes

<ul style="list-style-type: none"> - Argumento/Roteiro: Roteiro: Magalhães, Marcos - Direção: Magalhães, Marcos - Direção de fotografia: Magalhães, Marcos; Elia, Duba - Técnico de som: Cabral, Marcos - Trilha sonora: Cabral, Arthur - Sonoplastia: Souza, Leonardo de - Montagem: Magalhães, Marcos - Cenografia: Magalhães, Marcos - Instrumentista: Cabral, Arthur - saxofone e guitarra; Papito - baixo; Miranda, Fernando e Freitas, Ricardo - violões; Magalhães, Sérgio - flauta; Senna, Caio - piano; Wilner, Claudio - bateria. - Conteúdo examinado: S <p>PRÊMIOS:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Diploma de Mérito no Festival Internacional do Filme de Melbourne, 1983, Austrália. - Melhor Filme Didático e de Informação no Festival Internacional de Cinema de Animação, 7, 1983, Espinho - Portugal. - Prêmio São Saruê de Melhor Filme de Animação de 1983 da Federação de Cineclubes do Rio de Janeiro, 1984.
Fontes
<ul style="list-style-type: none"> - CB/Transcrição de letreiros-Cat - CB/Ficha Filmográfica - FGR/11 - Embrafilme/Catálogo 1986

Fonte: Cinemateca - Filmografia Brasileira (2023)⁵¹.

Os resumos das animações disponíveis na Cinemateca demonstraram o quão relevante é a etapa de análise de assunto e elaboração de resumo em uma instituição. Pois as informações dentro dos campos aqui apresentados abrangem conteúdos para além da sinopse da animação em si. Por meio do resumo é possível identificar elementos da história da animação, as técnicas utilizadas e os significados delas, aspectos culturais do Brasil, a linguagem própria de cada grupo cultural, a época da produção, e dentre outros.

No entanto, durante a análise do Relatório Anual 2017 (Cinemateca Brasileira, 2017), encontrou-se a informação de que os

bancos de dados estão em constante avaliação e atualização. E a FB foi uma das que recebeu mais atenção. Além disso, convém destacar que algumas informações referentes à catalogação devem ser mencionadas, a saber:

Para 2018, o objetivo é aplicar uma metodologia automatizada que permita a migração direta dos dados preenchidos pelas produtoras no formulário do site para o banco de dados, sem que haja a transcrição das informações pelos técnicos de catalogação, cabendo a esses apenas a indexação e complementação de informações a partir de outras fontes documentais (Cinemateca Brasileira, 2017, p.70).

Como observado, houve uma atualização na coleta de informações, antes as informações eram coletadas no boletim de entrada e no preenchimento da ficha de catalogação. Desse modo, a pessoa responsável pelo preenchimento do catálogo e pelo tratamento temático da informação tinha acesso apenas às informações coletadas e dispostas na ficha. Compreendeu-se, por meio das informações coletadas, que a análise de assunto ocorria em duas etapas e o acesso era secundário.

Acredita-se que quando se usa a própria produtora as informações podem não ser padronizadas, mas a experiência desta pesquisa, durante o contato com as produtoras, mostrou que o método utilizado pelas produtoras corresponde, por vez, ao método solicitado pela Ancine. Isto é, quando a obra participou de algum edital de fomento na instituição.

A diferença entre o resumo e sinopse também pode ser debatida de acordo com a missão da instituição. Porque, mesmo a ANCINE sendo uma das fontes mais consultadas e uma das principais fontes de fomento no país, a instituição tem um objetivo distinto da Cinemateca. Além disso, existe uma percepção distinta da obra quando a sinopse é elaborada pelo produtor da animação, que pode considerar os aspectos implícitos relevantes para a análise do assunto da obra, e que irá refletir na elaboração de resumo, mais também na seleção dos descritores para a indexação.

Durante a elaboração dessas análises buscou-se assistir aos filmes cujas sinopses foram analisadas, e alguns dele foram encontrados em canais da plataforma Youtube das próprias produtoras. Além das animações, a plataforma também apresenta informações sobre as animações e, para as produtoras, os festivais e premiações eram informações apontadas como relevantes.

Todavia, a Cinemateca acaba sendo o ponto de referência para muitas outras instituições brasileiras por trazer dados oficiais de fontes confiáveis que fornecem dados para a produção de novo conhecimento. Outro ponto observado é que uma das principais fontes para a coleta de dados são os catálogos de festivais. Acredita-se que tais documentos possam ser considerados um dos instrumentos utilizados no tratamento temático, pois sua produção envolve os produtores de animação, organizadores dos festivais e curadores que analisaram as obras.

Convém pontuar que os cortes de recursos na Cinemateca não representam apenas perdas de coleções físicas, mas também ao apagamento de fatos históricos que são relevantes para entender a produção audiovisual brasileira. A animação, em especial, também conta com o baixo incentivo até para a produção, cenário que vem mudando aos poucos devido a destaques e premiações em festivais internacionais de várias produções. A seguir, convém revisar os métodos existentes para o tratamento temático de documentos audiovisuais.

4

DOCUMENTO AUDIOVISUAL NA UNIDADE DE INFORMAÇÃO

Convém ressaltar que esta pesquisa entende que museu, arquivo e biblioteca trilharam caminhos distintos, ao longo de suas respectivas consolidações, no que se refere ao tratamento de documentos. No entanto, esta pesquisa utiliza o termo unidade de informação para se referir às instituições que lidam com audiovisual tendo em vista que essa tipologia pode se fazer presente em diversas unidades informacionais.

Por certo que é na leitura de Smit (1993) que esta pesquisa irá se embasar para delinear a abordagem de pontos em comum entre a arquivologia, biblioteconomia e museologia. A autora afirma que o audiovisual pode ser esse ponto de aproximação entre as três áreas, mas antes de justificar essa hipótese, Smit (1993) reconhece que as instituições podem ter ângulos distintos no tratamento, devido algumas especificações entre as instituições.

Smit (1993) aponta alguns aspectos que podem ajudar a trilhar tal diálogo, que são: “[...] os objetos próximos, as técnicas semelhantes e as mesmas situações adversas”. Além disso, a autora também afirma que o tratamento do audiovisual requer especialista de distintas áreas, o que já subentende uma abordagem interdisciplinar. Para Smit é complexa e árdua a tarefa de indicar quais são as funções das distintas áreas no que se refere ao audiovisual, pois para ela há uma indeterminação reinante no que se refere a organização do audiovisual entre as três áreas.

De tal modo, Smit aponta quatro pontos relevantes para o debate, pois resume a problemática de lidar com o audiovisual de modo distinto: primeiro ponto, cada uma das áreas acredita lidar da melhor forma com o audiovisual; segundo ponto, cada profissão ignora parcial ou totalmente as soluções propostas pelas outras; o terceiro ponto é a demarcação rigorosa feita na bibliografia ao abordar o audiovisual, sendo que, por vez, apresentam semelhança nas questões metodológica; o quarto ponto, Smit destaca:

[...] em suma, e muito embora os nomes dos ‘lugares’ nos quais os documentos audiovisuais são descritos e

analisados nem sempre refletem a lógica de organização e a formação profissional das pessoas envolvidas neste trabalho, verifica-se que os documentos audiovisuais ocupam pouco a pouco espaços maiores e que seu tratamento, qualquer que seja o nome dado ao espaço, demanda especificações e reflexões muitas vezes ausentes [...] (Smit, 1993, p.83-84).

Além dos aspectos mencionados acima, Smit (1993) também entende que o problema da organização do audiovisual é uma adversidade para os profissionais das três áreas que acaba atingindo também seus respectivos usuários. A autora ainda pontua que existe uma falta de afinidade por parte dos profissionais das três áreas em lidar com a imagem e o som, tendo em vista que tais profissões apresentam tradições em lidar com suportes escritos e objetos, este último no caso do museu. Essa ausência de afinidade com o audiovisual faz com que a organização do audiovisual seja contemplada, em alguns casos, pelos próprios produtores (Smit, 1993).

Portanto, a hipótese de Smit (1993) serviu como parâmetro para delinear os objetos de estudos desta pesquisa, que abrange biblioteca, museu e arquivos. Além disso, é importante ressaltar que Smit (1993) diz: “As diversidades de usos não deveriam impedir a discussão dos problemas comuns” (Smit, 1993, p.84). Dentre os diversos problemas em comum existentes no tratamento de audiovisual, está pesquisa volta seu olhar para o tratamento temático, o que abrange a análise e descrição do assunto.

Visto que não existe uma norma que oriente o processo de análise de assunto da informação audiovisual, vários estudos apresentam alternativas para encontrar os modos de leitura e interpretação desse material. No caso dos estudos brasileiros em Ciência da Informação sobre o audiovisual, estes contam com abordagens que se preocupam com aspectos físicos (conservação e restauração) e conceituais desse tipo de documento.

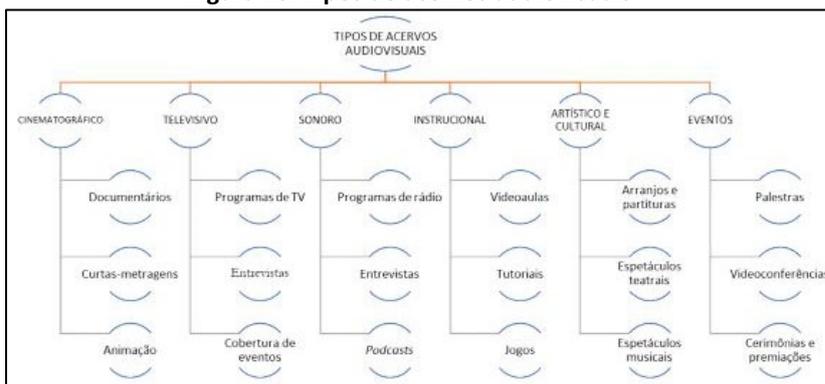
Além disso, as abordagens podem ser interpretadas das seguintes formas: de um lado encontram-se os estudos com ênfase acadêmica, aqueles que buscam entender a estrutura do material

para que metodologias possam ser propostas, em muitos desses métodos, é possível identificar inspirações de outras áreas abarcadas. Também apontam a importância de existência de instrumentos que auxiliam o tratamento, como o uso de vocabulário controlado, por exemplo; e olham de modo crítico para as normalizações existentes, tendo em vista as suas possíveis modificações ou até mesmo criações de novas.

E, de outro lado, estão os estudos com enfoque profissional, nomeado algumas vezes como relatos de experiência. Os que se classificam como tal narram a respeito de coleções específicas situadas em determinadas instituições e descrevem como alguma ação foi executada; seja ela referente às padronizações utilizadas, os programas de computador ou até mesmo o processo de digitalização, armazenamento, preservação e conservação da coleção. Ao que se constatou, tais relatos procuram criar campos extras de tratamento temática dentro dos campos de descrição proposto pelas normas, dentro, é claro do que os programas utilizados viabilizam. Parte dos estudos também aponta a insuficiência das normas, mas se restringem em explanar como foi a experiência.

Além disso, outras delimitações também foram necessárias, pois, como pode ser observado na Figura 10, o audiovisual abarca um leque diversificado em suas produções. E optou-se por apresentar os estudos cinematográficos e televisivos, já que não há estudos que abordem diretamente a animação. Os cinematográficos pelo fato de que o objeto de estudo desta pesquisa se encontra dentro dessa categoria e o televisivo porque é a área que mais vem se desenvolvendo no que se refere ao audiovisual e vem respaldando teórica e metodologicamente outros estudos em torno desse tipo documental, inclusive, estudos de acervos cinematográficos.

Figura 10: Tipos de acervos audiovisuais



Fonte: Santos, Farias e Feitosa (2018, p.104).

Convém salientar também que o conceito de audiovisual não será debatido nesta pesquisa, assim, adotou-se o conceito de Caldera-Serrano que define audiovisual como aquele que aglutinam a imagem em movimento e o som (Caldeira-Serrano & Nuño-Moral, 2002, p.39). Mas, cabe frisar que em 1980 a *ISBD (NBM)*: International Standard Bibliographic. Description for Non-Book Materials, utilizou o termo não livro (*nonbook*) para descrever todos os materiais que não eram livros, e isso incluía o audiovisual.

A *International Standard Bibliographic Description for Non-Book Materials* (ISBD NBM) (1980) orientava os profissionais nos aspectos que deveriam ser observados no material no momento de extrair os descritores. Como, por exemplo, os encartes dos discos de vinil e as capas do VHS *Video Home System*. A fundamentação da norma era pautada em materiais escritos que acompanhavam o áudio, as imagens e/ou audiovisual, assim não havia recomendação para a consulta do conteúdo desses materiais. O fato é que a terminologia da ISBD NBM influenciou o modo como os profissionais vem trabalhando com esse tipo de documento e nomeando-os, muitas vezes, de documentos especiais.

No ano de 2016 foi publicado o livro: *Ampliando a discussão em torno de documentos audiovisuais*, pela UFBA. O estudo trouxe uma síntese das preocupações da área, mas voltou-se com desígnio a área da arquivologia. No entanto, entre os elementos debatidos na

obra encontra-se a complexidade das características desse material no momento de descrever o tema, o que sobressai as dúvidas em torno de sua leitura e evidencia que área ainda resguarda fortemente olhar de ‘especial’ aos audiovisuais.

Nessa mesma obra os autores refletem em torno dos aspectos temáticos do audiovisual e entendem que, quando se pensa a transposição da informação audiovisual, há a necessidade de “[...] um olhar específico que estratifica, edita, constrói, paralisa, reformula e interpreta uma realidade, conforme uma intenção particular e peculiar do produtor” (Siqueira, 2016, p.37).

O livro conta com vários capítulos e cita órgãos, eventos e estudos preocupados em sanar tais lacunas. Mas o estudo também remete a outra dicotomia, a diferença na abordagem desse documento entre os estudos da biblioteconomia, arquivologia e museologia. O estudo volta-se para a área da arquivologia, mas os questionamentos em torno da eficácia e eficiência das normas e a sua aplicabilidade em esfera pública também atingem outras áreas.

No ano de 2017, Ana Cristina Albuquerque e Ana Carolina Simionato organizam a obra *Recursos Audiovisuais: Sua contemporaneidade na organização e representação da informação e do conhecimento*; o livro conta com vários autores que também discutem a problemática do audiovisual. O livro teve origem no grupo de pesquisa Organização e Representação da Informação e do Conhecimento de Recursos Imagéticos (ORICRI) da Universidade Estadual de Londrina (UEL). De acordo com as autoras, o grupo conta com vários pesquisadores da biblioteconomia, arquivologia e outros.

Como observado, a preocupação com o audiovisual ainda é uma realidade discutida na área, o déficit tecnológico e ausência do investimento nas instituições de memória, têm uma enorme influência em como direcionar as pesquisas da Ciência da Informação brasileira, que nos casos do audiovisuais, são grande parte direcionadas pela falta de infraestrutura. A seguir, serão apresentados os estudos brasileiros, e as abordagens propostas no país.

4.1 Elaboração de Resumo em Acervos Fílmicos no Brasil

Sundström, Moraes e Albuquerque (2019) elaboraram uma busca nas bases de dados⁵² brasileira em busca de metodologias para o tratamento temático de filmes de ficção, os autores recuperaram estudos que abordam a elaboração de resumo de tais documentos, a indexação de filmes, os elementos que podem ser considerados durante a elaboração do resumo e como esse o resumo pode e deve ser estruturado.

O primeiro estudo recapitulado é Cordeiro (2000), a autora considera a estrutura do filme para identificar seu conteúdo. Sendo assim, ela apresenta uma proposta que analisa de modo integral o documento fílmico de ficção: a montagem e a narrativa. Mas ela não desconsidera a importância de se refletir em torno dos documentos produzidos para o filme como fonte complementar de consulta no momento do tratamento desse material, no caso o roteiro.

Cordeiro (2000) acredita que todas as informações em torno dos filmes, sejam em sua pré-produção e/ou pós-produção, são relevantes no momento de extrair a temática. Portanto, ela pontua: “A análise do filme como objeto indexacional deve ser abordada como processo de produção de sentido (narrativa e montagem) e não a partir de uma única linguagem (imagens-som-palavras) ou único suporte documentário (roteiro)” (Cordeiro, 2000, p.184).

Portanto, os elementos mencionados pela autora são parte relevante do filme e que devem ser considerados no momento da indexação. Além disso, Cordeiro (2000) ressalta que, para compreender o assunto do filme no todo, é necessário compreender a narrativa e a montagem. A autora afirma que esse modo de analisar abrange os demais componentes de um filme.

Ao argumentar em torno da importância desse olhar, Cordeiro (2000) parte para a apresentação das funções do diálogo, e desse modo ressalta a importância da montagem no processo de indexação. Para isso, ela embasa seus argumentos na fala de Chion (1989):

[...] as funções de diálogo de cinema são: fazer a ação progredir; comunicar fatos e informações ao público; estabelecer as relações entre esses fatos e relações;

revelar os conflitos e o estado emocional das personagens; comentar a ação [...] dar uma informação (sem parar a ação); revelar uma ação; fazer uma intriga progredir (os diálogos não são um elemento à parte do filme); caracterizar não só a personagem que fala, mas também a que escuta (Chion, 1989, p.101 *apud* Cordeiro, 2000, p.189).

A autora ainda salienta que os diálogos são divididos em três tipos: “[...] teatrais, literários e realistas” (Cordeiro, 2000, p.189). E pontua “[...] que o diálogo acontece com palavras, mas também através de outros códigos visuais que estão, muitas vezes, assinalados no roteiro, embora na tela possam se materializar de outra forma, como, por exemplo, pela imagem” (Cordeiro, 2000, p.189).

Para a autora, a narrativa é um resultado da montagem que faz uso de todos os documentos utilizados para produzir um filme. Segundo Cordeiro (2000), a análise integradora, como nomeia a própria autora, proporciona a margem de segurança para quem for executar a indexação (Cordeiro, 2000, p.191).

Por meio dessa metodologia a autora propõe a observação de quatro aspectos: “a) informação projetada no filme, [o que ela nomeia de o todo fílmico]. b) as imagens fixas de parte do filme. c) as sequências do filme. d) as sequências congeladas do filme. e) os documentos produzidos para o filme” (Cordeiro, 2000, p.196). Grosso modo, a autora trabalha com a ideia de decomposição do filme para se chegar ao assunto tratado. E para a autora “[...] a indexação produz um metassentido que, no caso fílmico, tem como plano-objetivo a produção de sentido da linguagem fílmica” (Cordeiro, 2000, p.206).

É sabido que o objetivo de Cordeiro (2000) foi evidenciar os elementos que podem ser considerados em um processo de indexação, assim voltou seu foco em apresentar a importância dos elementos que compõe um filme para a identificação do tema central da obra dos assuntos tangenciais, que são relevantes para compreensão do todo. No entanto, o aspecto teórico ou prático de

como lidar com esse conjunto de documento em instância normativa, não foi pontuado nessa pesquisa.

No estudo de Cordeiro e Amancio (2005) foi possível encontrar uma consideração na práxis profissional, pois foram consideradas as normas existentes e a necessidade do usuário para propor uma abordagem. Desse modo, Cordeiro e Amancio (2005) afirmam que as unidades de informação, que trabalham com ficção, podem desenvolver níveis de usuário para trabalhar com o material, e assim apresentam os seguintes níveis:

O primeiro nível, apresentado neste artigo, refere-se à indexação da informação dos filmes para o grande público ou para o público leigo. O segundo nível destina-se ao público iniciado em assuntos filmográficos, e o terceiro nível é para o especialista em cinema (Cordeiro & Amancio, 2005, p.92).

No que refere à prática profissional aponta-se as visitas em acervos fílmicos elaborada pelos integrantes da pesquisa, além disso as normas de descrições revistadas são: “Código de Catalogação Anglo-Americano (AACR), a Federação Internacional de Arquivos de Filmes (FIAF), a Norma Geral Internacional de Descrição Arquivística (ISAD [G]) e a Norma Internacional de Registro de Autoridade Arquivística para Entidades Coletivas, Pessoas e Famílias (Issar [CPF])” (Cordeiro & Amancio, 2005, p.90).

A proposta presa pelo equilíbrio entre a exaustividade e a especificação no processo de indexação. E, com base na leitura dos autores, foi possível elaborar o quadro abaixo, no qual copila os principais pontos que são considerados em suas propostas.

Quadro 17: Elementos para representação de filmes em unidades de informação

Descrição Fílmica	Representação Fílmica
Título do filme; Diálogos/dublagem/ legendas/ intertítulo; Ficha técnica resumida	Gênero; registro temporal da trama; gancho temporal; referência histórica; temas representados; estrutura narrativa; natureza da representação; sequências relevantes; aproximações temáticas da(s) sequência(s)

	escolhida(s); sinopse ; instrumentos documentais; complementações; informações extra fílmicas e observações.
--	---

Fonte: Cordeiro e Amancio (2005, p.92, grifo nosso)

O resumo deve apresentar a seguinte estrutura: “[...] apresentação e objetivo do personagem principal; conflito(s) descritos por meio dos fatos narrativos e personagens; fecho da trama”. Aliado a essa estrutura, os autores listam outros elementos que podem complementar essa sinopse, por exemplo: apresentar tempo e espaço, evitar adjetivos, mencionar nomes dos personagens e dos atores que os representarem entre parênteses e finalizar orientando o leitor que tal resumo se trata de uma produção de opinião pessoal do indexador (Cordeiro & Amancio, 2005, p.93).

Existem também outros estudos brasileiros relevantes para o debate em torno da análise de assunto e representação temática, como o controle do vocabulário defendido por Moura *et al.* (2005), que aponta em sua pesquisa a importância do Tesouro Eletrônico de Cinema Brasileiro no momento de organização e recuperação da informação.

Cordeiro & La Barre (2011) apresentam uma proposta fundamentada na análise de facetas de Ranganathan, cujo objetivo é analisar a dimensão da obra fílmica. Desse modo, percebe-se que os estudos se preocupam em entender a fundo como o documento se estrutura, o que ele tem a dizer e como ele diz, quais são os modos mais práticos para entender e representar o que ele está dizendo e como tais modos devem respeitar essa mensagem dita pelos filmes, de modo que mantenha a sua originalidade e essência.

Durante a participação no curso *Concepção de projetos audiovisuais e fontes de financiamento* por parte desta autora, foi possível ter conhecimento das regras da ANCINE - Agência Nacional do Cinema, para elaboração de resumo de filmes e documentários. Para os filmes o produtor deve colocar o protagonista, o objetivo e o conflito. Em um documentário deve se apresentar o objetivo principal e a estratégia de abordagem.

Outro estudo também relevante aborda as competências específicas para o profissional que seria atuante nesse setor é elaborado por Manini (2016). Ela destaca três pontos: “[...] ter um conhecimento mínimo sobre o conteúdo do documento que está analisando, bem como conhecer os interesses dos usuários do acervo e a política da instituição e ter acesso aos mecanismos de controle de vocabulário” (Manini, 2016, p.110).

A fala de Manini (2016) reforça o que vem sem levantando neste estudo, de que as alternativas consideradas para tratar o audiovisual consistem em entender e respeitar as especificações seja do profissional, do tipo de audiovisual e/ou das políticas da instituição. E essa pode ser também uma das razões da ausência de consenso durante a elaboração de metodologias para a análise e representação de assunto do audiovisual em unidades de informação brasileiras.

Convém mencionar o relato de experiência de Garbelini *et alii.* (2017), pois os autores destacam o problema de lidar com a indexação de VHS, ressaltam que o audiovisual é algo além da transposição de textos e assim criam uma política de indexação para os documentos.

Um estudo também de grande relevância para o audiovisual foi elaborado por Smit (1993), já mencionada nesta pesquisa, mas que convém recapitular alguns pontos. Porque esta pesquisa reforça e acredita na importância de olhar para o problema do tratamento do audiovisual como um campo de interface entre as áreas da arquivologia, biblioteconomia e museologia. Smit (1993) comenta quatro pontos importantes: o primeiro é que os profissionais de cada área acreditam lidar com exclusividade e de forma coerente com o audiovisual. O segundo, é que essas três áreas ignoram de forma parcial ou total a literatura uma da outra, o que faz com os possíveis avanços no tratamento fique restrito a cada área.

O terceiro ponto é que, mesmo pertencendo a unidades de informação distintas, a metodologia de trabalho para a análise de assunto dessa informação é muito similar. E no quarto ponto, ela afirma que nem sempre o nome da unidade de informação e os profissionais envolvidos nesse processo refletem a lógica da

organização da unidade. Apesar do estudo de Smith (1993) ter sido publicado há mais de 20 anos, ainda retrata um problema atual da Ciência da Informação no Brasil. A análise da literatura apontou que o tratamento do audiovisual poderia ter avanços significativos caso houvesse maior diálogo entre as áreas (Sundström, Moraes & Albuquerque, 2019).

Quando se alinha o texto de Smit (1993) com o que já foi discutido a respeito da análise de assunto desse tipo documental, percebe-se que alguns pontos devem ser destacados. A análise da literatura indicou que os estudos recuperados se pautaram na necessidade do usuário e na estrutura do documento, sendo estes os elementos norteadores na busca de metodologias e fator decisivo para a implementação destas. No entanto, esses dois elementos são encarados de forma distinta pelas três áreas.

Acredita-se também que a metodologia empregada precisa de análises quanto aos instrumentos utilizados nesse processo, o que aponta mais uma carência de estudos, tendo em vista que foram poucos os estudos recuperados que abordam o controle do vocabulário, os programas de computador e o recurso financeiro necessário para tal. Também se nota pouca abordagem no que se refere a capacitação do profissional da informação, seja ele bibliotecário, arquivista e ou museólogo.

Dos estudos recuperados na análise brasileira, grande parte levou em consideração o usuário, sendo que a necessidade informacional deste é responsável pelo grau de especificação no tratamento da informação audiovisual e pelo nível de exaustividade durante esse processo. No entanto, foram poucos os estudos que dialogaram com essas metodologias com as normas existentes. Outra conclusão importante oriunda dessas análises é que as propostas de análise de assunto e elaboração de resumo para filmes de ficção recebem influência da área do cinema, mas também de estudos que tratam de acervos televisivos.

4.2 Elaboração de Resumo em Acervos Televisivos

Como visto anteriormente, as propostas de elaboração de resumo e indexação de filmes de ficção apresentam metodologias que divergem entre si, pois são elaboradas com o foco voltado para a instituição em que o documento se encontra e as características especiais do acervo em questão. Além disso, são poucos os estudos recuperados que se debruçam em torno dessa problemática do ponto de vista de filmes ficção. Por esse motivo, convém observar o processo de elaboração de resumo e a análise de assunto de acervos televisivos. Grande parte dos estudos são fora do cenário brasileiro, além de acervo televisivo, será também abordado os métodos para as obras não ficcionais, os documentários.

Com destaque nos estudos relacionados a acervos televisivos, Caldera-Serrano apresenta em seus estudos uma linha de pesquisa que ressalta o olhar crítico diante das normalizações em consonância com as necessidades e realidades das empresas; e também constrói e revisita métodos para o tratamento do conjunto de documentos televisivos, em especial, o audiovisual.

O primeiro estudo recuperado de Caldera-Serrano (2003) apresenta de modo geral os aspectos em torno das características, possibilidades de organização, agentes envolvidos na organização do acervo televisivo e salienta a importância do tratamento de acervos audiovisuais televisivos, visto que esta ação está atrelada diretamente aos aspectos financeiros para a empresa e patrimoniais para a empresa e para a sociedade.

À vista disso, o autor apresenta algumas particularidades desse tipo de acervo audiovisual e cita algumas características como: “[...] a despersonalização das mensagens, o ônus ideológico, redundância das informações, interdisciplinaridade, rápida obsolescência e a dificuldade em processar a informação para o uso” (Caldera-Serrano, 2003, p.4, tradução livre). Além dessas características, esse ambiente conta também com documentos em outros suportes.

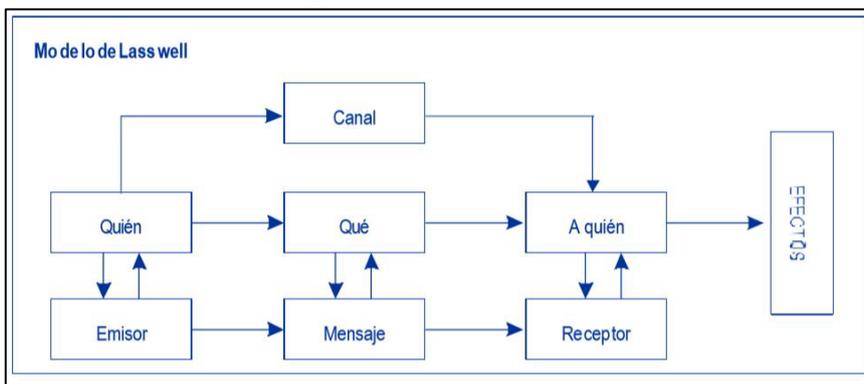
Caldera-Serrano (2003) se embasa nessas características acima mencionadas e aponta a ausência de normativas internacionais que abarquem tais particularidades do audiovisual.

Alinhado a isso, o autor reitera que a ausência de políticas internas de seleção pode também dificultar a organização, pois além dos elementos já mencionados, as empresas televisivas trabalham com direitos de imagens e acordos com outras empresas filiadas de porte menores. E é por considerar tais aspectos que Caldera-Serrano (2003) afirma que os critérios de seleção dispostos pela Federação Internacional de Arquivos de Televisão podem gerar ambiguidades.

Outro destaque dessa leitura está na introdução da metodologia para o tratamento temático da informação. Ele aponta os elementos e as etapas, mas somente em outras publicações é que elas são apresentadas com mais profundidade. Em conformidade com esse estudo, Caldera-Serrano e Nuño-Moral (2002) salientam a ausência de uma norma que oriente o processo de elaboração de resumo focado em audiovisuais. Apontam também que as normas e padronizações necessitam ser aplicadas e analisadas em diferentes contextos para que novas contribuições proporcionem adaptações.

Isto posto, Caldera-Serrano e Zapico-Alonso (2004) utilizam o Modelo de Lasswell para fundamentar uma metodologia para o tratamento temático de acervo audiovisual. Para os autores, o modelo se destaca em relação a outros da comunicação por se preocupar tanto com o conteúdo da mensagem transmitida, quanto com o efeito que essa mensagem causa nos usuários. A imagem a seguir ilustra Modelo de Lasswell.

Figura 11: Modelo de Lasswell



Fonte: Caldera-Serrano e Zapico-Alonso (2004, p.118).

Caldera-Serrano e Zapico-Alonso (2004) descrevem o que cada elemento deve representar ao ser empregado na descrição de conteúdo. Mas, é em Caldera-Serrano (2014), que se torna possível visualizar a aplicação do Modelo de Lasswell durante a elaboração de um resumo.

Sendo assim, ao introduzir sua metodologia, Caldera-Serrano (2014a; 2014b) afirma que a elaboração do resumo é dos elementos que compõe o processo de descrição do audiovisual e é composto por: visualização, elaboração do resumo e indexação. Ele também destaca que existem muitos estudos na área da Ciência da Informação com o olhar voltado exclusivamente para a área acadêmica e estes, por sua vez, desconsideram a aplicabilidade eficiente do método estudado a uma instituição.

Vale ressaltar que a proposta do autor é voltada para o acervo de televisão. Na etapa de visualização, que ele nomeia de '*análisis cronológico*', ele propõe a visualização da obra toda e a anotação do que se acontece em cada cena. O autor pontua que essa etapa pode sofrer variação devido à importância dada à imagem que será descrita, essa importância está associada ao uso posterior da imagem, ao valor financeiro de reprodução empregado a ela. "Mientras que por medio del análisis cronológico se describen las diferentes secuencias o planos, mediante el resumen se analiza el documento en su conjunto" (Caldera-Serrano, 2014b, p.150). Destaca-se, que a indexação deve ocorrer por meio do uso de vocabulário controlado.

Ao abordar a elaboração de resumo, Caldera-Serrano destaca a complexidade que é o momento de tradução, ele afirma que resumir o audiovisual é uma dupla tradução que se inicia ao traduzir o audiovisual para o textual e depois do textual para o resumo. A lógica desse processo e no texto o autor pontua que é adquirida com a práxis profissional (Caldera-Serrano, 2014b, p.154).

Assim, o autor apresenta as três etapas de elaboração do resumo: visualização do original, extração da informação relevante e elaboração do resumo. **A primeira etapa** é apresentada como um desafio para alguns profissionais, pois os documentos podem conter

dimensões variadas e o tempo gasto só na primeira etapa pode ser longo. Ainda nessa etapa, o autor recomenda a análise de outros documentos textuais que acompanham o audiovisual.

O problema apresentado por Caldera-Serrano é que o profissional que exercerá essa função conta como referência de sua experiência pessoal, e isso interfere no momento de se descrever as imagens, muitas vezes, é recomendado uma pesquisa para a identificação correta dos elementos dispostos nos vídeos. Esse processo também agrega o momento de atribuição de valor futuro aos lugares, pessoas, objetos e acontecimentos, mesmo tal valor sendo algo relativo e que depende diretamente da visão de mundo do analista.

A segunda etapa consiste na seleção dos itens mais relevantes e, para isso, o autor indica o Paradigma de Lasswell no qual o analista deve responder a perguntas que irão ajudá-lo a entender a informação: “[...] **quién** lo ejecuta o es el objeto paciente, **cómo** ocurren esos acontecimientos, **cuándo** se llevan a cabo, dónde transcurre la información, y si fuera posible, **el por qué**” (Caldera-Serrano, 2014b, p.155, grifo nosso).

A terceira etapa é o momento da elaboração do resumo propriamente dito. Como o objeto de estudo do autor é acervo televisivo, ele sugere o modelo de resumo seja o jornalístico. E sobre a estrutura afirma que a melhor escolhida é pirâmide invertida.

O resumo deve ser feito em forma de pirâmide invertida. Os elementos mais relevantes devem ser localizados no início, de forma que não seja necessário ler todo o resumo para compreensão. Portanto, as ideias mais destacadas serão incluídas e posteriormente ir descendo na escala de importância para identificar os elementos secundários⁵³ (Caldera-Serrano, 2014b, p.156, tradução livre).

Caso as etapas anteriores não sejam bem desenvolvidas o momento de elaboração de resumo pode ser comprometido, principalmente, se houver a necessidade de uma nova consulta no documento original. Para a elaboração do resumo, o autor cita a norma ISO 214:1976 como referência. Mesmo não contendo uma

norma específica para resumo de audiovisual, o autor afirma que esse caminho apresentado por ele continua sendo o mais viável para o usuário conhecer o conteúdo de um documento sem consultá-lo, e do ponto de vista financeiro, acaba se tornando uma metodologia viável a várias instituições cujo acervo é o audiovisual.

Ao que se pode perceber, os estudos de Caldera-Serrano (2003; 2004a; 2004b; 2014) e os em coautoria com os autores Zapico-Alonso (2004) e Nuño-Moral (2002) apontam que os estudos espanhóis de acervos televisivos são pautados em metodologias oriundas da comunicação, desse modo, o processo de indexação tem o viés jornalístico. Portanto, esses estudos partem do efeito causado por determinada mensagem e não da estrutura da mensagem, como ocorre nos estudos brasileiros mencionados anteriormente para partem da estrutura narrativa dos filmes de ficção.

É notória a diferença entre os acervos analisados, seja os de ficção no cenário brasileiro e/ou televisivo no contexto espanhol, e isso reflete diretamente na metodologia escolhida para a identificação da temática nesses audiovisuais. O ponto comum ainda está sendo a preocupação com o usuário, mesmo alguns princípios serem tão distintos no que tange à necessidade destes. Nessa direção Domínguez-Delgado e López-Hernández (2017) apresentam uma análise que foca em documentos audiovisuais de não ficção, mesmo o acervo não sendo televisivo, as autoras se embasam no paradigma de Lasswell para criar uma metodologia.

Além de apresentarem uma metodologia para um novo tipo de documento dentro do audiovisual, esse estudo desperta mais alguns pontos importantes para esta discussão e retoma outros já discutidos aqui em outros estudos. Primeiro, que a preocupação central são os usuários: “Es el caso del análisis del contenido de los filmes, una etapa documental decisiva para un adecuado acceso a estos documentos por parte de los usuarios” (Domínguez-Delgado & López-Hernández, 2017, p.528).

O segundo refere-se ao que as normas existentes para a catalogação permitem abarcar de alteração quando o assunto é descrição do conteúdo. Terceiro, que não existem normas vigentes para a elaboração de resumos de audiovisuais, mas sim, normas de

elaboração de resumo voltadas para os documentos textuais e estas devem ser adaptadas para a transposição de linguagem, isto é, a conversão do audiovisual para a informação textual. E, entre os exemplos destacados pelas autoras, encontra-se a ISO 214:1976 *Documentation - Abstracts for publications and documentation, a ANSI Z39.14-1979 e a norma da Espanha UNE 50-130-90.*

A escolha do objeto das autoras foi a não ficção, pois elas afirmam que limitaram a análise por ter conhecimento da diversidade da linguagem cinematográfica. Por também entenderem que a não ficção era gênero mais procurado na instituição analisada, pela grande quantidade desse tipo de documento, por identificarem uma baixa literatura voltada para os estudos de tratamento temático nas cinematecas espanholas e por se tratar de não ficção é possível estabelecer um diálogo mais sólido com as metodologias já existentes, no caso, elas estão se referindo aos audiovisuais televisivos.

Tendo em vista que a proposta apresentada visa a cinemateca espanhola e que esta instituição conta com um público diversificado, elas apresentam três objetivos que querem atender com a proposta. O primeiro é que as pesquisadoras entendem que cada usuário tem uma necessidade distinta, portanto a proposta abarcará um nível exaustivo, global e cena por cena no momento da descrição do conteúdo. O segundo, elas testam a metodologia buscando a sua aplicabilidade; aliada a isso, afirmam que novos testes serão necessários para a consolidação da proposta. E por último, elas avaliam de modo crítico, a utilidade e a eficácia da metodologia.

Além dos objetivos, as autoras salientam as limitações de recursos humanos e materiais da instituição analisada, portanto, a proposta deve respeitar tais circunstâncias. No que refere às normalizações, destacam que a proposta não contempla os aspectos formais e técnicos das regras para catalogação da FIAF (2016), mas sim, foi construída tendo em vista uma hipotética ficha de descrição mais ampla que abarque o tema da do material (Domínguez-Delgado & López-Hernández, 2017, p.531).

Isso posto, cabe destacar a seguinte passagem:

Deste modo, uma descrição adequada do conteúdo dos documentários não ficcionais consistirá na tarefa de identificar temas, ações, acontecimentos, tempos, pessoas, entidades, ícones ou objetos, lugares, e o significado que o conjunto de o filme, transcrevendo a informação audiovisual para uma linguagem textual que será o seu substituto na folha de análise automatizado⁵⁴ (Domínguez-Delgado & López-Hernández, 2017, p.531, tradução livre).

Como mencionando, para identificar a temática nos audiovisuais, Domínguez-Delgado e López-Hernández (2017) propõem um trabalho focado no resumo. O Quadro 18 foi elaborado com base na distinção das autoras entre um resumo de material textual e resumo de audiovisual.

Quadro 18: Características dos resumos por Domínguez-Delgado e López-Hernández

Resumo Textual	Resumo Audiovisual
<ul style="list-style-type: none"> - Deve ser objetivo; - Evitar valores críticos e ambiguidades; - Começar com uma frase significativa, evitar uso de frases longas; - Evitar redundância; - Usar a voz ativa, na terceira pessoa; - Não usar abreviatura; - Não passar de 250 palavras. 	<ul style="list-style-type: none"> - Identificar as informações mais relevantes transmitida em instância visual e sonora; - Definir com clareza e precisão o tema central do documento e a profundidade de como é tratado; - Apresentar quais foram os elementos informativos levados em consideração na elaboração do resumo; - Seguir o Paradigma de Lasswell (o que acontece, quem provoca e / ou a ação sofre, como acontece, onde acontece, quando e por que acontece) - Indicar o subgênero do qual o documento a ser resumido pertence.

Fonte: Adaptado de Domínguez-Delgado e López-Hernández (2017, p.532, tradução livre).

Como visto, o paradigma de Lasswell é também mencionado na proposta das autoras, mesmo que o acervo analisado por elas se trate de uma cinemateca, não acervo televisivo. Elas pontuam que

isso só foi possível pelo fato do acervo analisado se tratar de um material de não ficção, e isso faz com que a metodologia utilizada em acervos televisivos possa ser adaptada para os vídeos de não ficção. Pelo mesmo motivo, o conteúdo subjetivo não é abarcado nessa abordagem porque os estudos apresentados por elas defendem a tese de que os elementos implícitos presente nos documentos são de responsabilidade dos usuários que buscam a informação, e não de quem as organiza (Domínguez-Delgado & López-Hernández, 2017).

Aliado aos elementos mencionados acima, a metodologia tem a intenção de elaborar uma proposta de fácil aplicação para as cinematecas espanholas, pois do contrário, muito esforço, tempo e reflexão seriam necessários para uma metodologia que abrangesse a conotação. À vista disso, a proposta das autoras, no que se refere ao conteúdo global, deve apresentar:

[...] tipo de documentário de não ficção, temas principais e temas secundários, hipótese do autor ou abordagem dada a esse (s) tema (s) (desde que seja claro e manifesto no filme), atores principais (ambas as pessoas, indicando neste caso, sempre que possível, os seus nomes completos e o papel ou função que desempenham no filme, como entidades), objetos e ícones fundamentais, tempo principal ou tempos da história, acontecimentos principais, locais principais, principais ações realizadas por os principais atores do filme e o tipo ou tipos de som que acompanham predominantemente as imagens (monólogos dos personagens, conversas entre eles, entrevistas, locuções, música, som ambiente ou efeitos sonoros)⁵⁵ (Domínguez-Delgado & López-Hernández, 2017, p.533, tradução livre).

Domínguez-Delgado e López-Hernández (2017) destacam que os elementos específicos da linguagem audiovisual, tais como movimento da câmera, iluminação, ambientação e outros; não são considerados na abordagem proposta por elas. Desse modo, a ficha informativa do filme deve conter: resumo documental do filme,

descritores de gênero, descritores temáticos, descritores onomásticos, descritores geográficos e descritores cronológicos.

No que refere ao conteúdo mais detalhado, Domínguez-Delgado e López-Hernández (2017) apresentam o que elas nomeiam de segundo nível analítico, que consiste na descrição detalhada das cenas do vídeo, a descrição deve atender os seguintes elementos:

[...] o número da cena do filme, os códigos de tempo de início e fim de cada cena, a duração da cena, a descrição ou síntese do conteúdo de cada uma e os seguintes descritores resultantes da indexação do conteúdo de cada cena: descritores temáticos visualizados (TV) e referenciada (TR), descritores onomásticos visualizados (OV) e referenciados (OR), descritores geográficos visualizados (GV) e referenciados (GR) e descritores cronológicos visualizados (CV) e referenciados⁵⁶ (CR) (Domínguez-Delgado & López-Hernández, 2017, p.543).

Alguns pontos são deixados para debates futuros no estudo das autoras, como a forma adequada de usar o vocabulário controlado e a descrição de áudio, que não é contemplada na proposta das autoras. Acredita-se que tal aspecto poderia ter sido incluso, tendo em vista que o resumo se trata de uma proposta e os campos apresentados são hipotéticos. Como o ambiente de estudo das autoras é a cinemateca, claramente a intenção é estreitar o limite entre propostas de ordem acadêmica e propostas que podem ser aplicadas, respeitando a realidade da instituição em questão. Ao que se pode notar, as autoras constroem um método dentro das normativas vigentes e isso de fato proporciona diálogos com os profissionais atuantes nesse tipo de acervo.

4.3 Indexação Colaborativa de Filmes

Em 2020, o museu de animação Billy Ireland Cartoon Library & Museum (BICLM) em Ohio State University, produziu um filme chamado “*Behind-the-Scenes Tour of the Billy Ireland Cartoon Library and Museum*” [Passeio pelos bastidores da Billy Ireland Cartoon

Library and Museum]. O filme está disponível na plataforma YouTube, e apresenta as técnicas de processamento técnico, o que inclui armazenamento e conservação; os documentos disponíveis na instituição, os documentos originais de várias coleções, comentam sobre a organização e, em coleções especiais, eles contam com o apoio de especialistas para comentar a respeito do conteúdo e representatividade da peça.

Durante o filme, um dos fatos apresentados é sobre a doação feita pelo colecionador Garry Trudeau, que doou 75 peças originais de Pago Puce Stamps, criadas em 1962. Após a curadora apresentar as peças, o colecionador é convidado para comentá-las, assim, ele explica as características dos desenhos, e o aspecto crítico e satírico por trás das obras. Após a apresentação, a curadora informa que o museu fará uma exibição da coleção e será chamada: *Into the swamp: the political and social satire of Walt Kelly's Pago*. Outros especialistas também contribuem com o vídeo comentando outras peças do acervo, tal qual Gene Yang, que comenta os gibis originais escritos por Denny O'Neil e desenhada por Neil Adams; e Laura Park, que comenta 'First stage of cruelty' de William Hogarth.

A participação de especialistas durante o processo de análise da obra, apresenta um importante ponto que deve ser levado em consideração durante a análise de assunto de qualquer tipo de audiovisual: o trabalho com o audiovisual é um trabalho interdisciplinar. A leitura da informação audiovisual requer habilidades que envolvem a compreensão das ferramentas técnicas utilizadas, e dos aspectos históricos e culturais, que se associam à obra direta ou indiretamente.

Em outro caso, eles convidam Dr. Kay Clopton, que tem doutorado na Ohio State e pesquisou sobre os efeitos sonoros em mangás. No caso, ela analisa uma peça de Tezuka Osamu, e explica as técnicas usadas pelo artista para criar o efeito sonoro através das imagens. A busca na coleção pode ser feita por Archives, art, images e book [Arquivo, arte, imagem e livro]. Todo o processo de como a busca no sistema deve ser feita também é descrita nesse vídeo, alguns materiais não podem ser acessados virtualmente por causa de direitos autorais.

Muitos outros especialistas são convidados a falar sobre outras peças do museu, e cada um em sua especialidade, contribuem para a compreensão da relevância das peças. Convém citar um exemplo de um dos documentos disponibilizado no acervo, se trata da sequência de imagens, nomeada 'Animating Alice' [Animando Alice], em que mostra o processo de animação da cena em '*Alice in Wonderland animation cell and background*', 1951. Na descrição do material disposta no site da instituição, é possível entender o processo de criação e as técnicas utilizadas.

Primeiro, os storyboards são criados com base no script. Esses desenhos básicos dão à equipe de animação uma noção básica das cenas e transições do filme. A partir daqui os desenhos a lápis de cada moldura são feitos em papel transparente. Este papel é perfurado com orifícios de registro que se alinham com 'barras de fixação' na mesa do animador, para manter cada página no lugar. As páginas funcionam como um flipbook; eles dividem o movimento de uma cena em segundos. Separadamente, os artistas de fundo pintam os cenários nos quais a ação do filme acontecerá. Os desenhos a lápis dos personagens são traçados ou fotocopiados em pedaços de celuloide (cels), e o verso é pintado para adicionar a cor. Depois que cada uma dessas etapas é concluída, as peças são colocadas em camadas sobre o fundo, um pedaço de vidro as cobre e as alisa e o processo de fotografia é iniciado (The Billy Ireland Cartoon Library & Museum's, 2023, tradução livre⁵⁷).

Como é possível observar, a descrição feita pelo museu contextualiza a técnica utilizada e demonstra através do vídeo que a ajuda de especialista é essencial para o sucesso do museu ao abordar suas obras.

Convém trazer o exemplo do processo de descrição colaborativa apresentado por Albrechtsen, Pejtersen e Cleal (2002) elaborado com o foco voltado para o Arquivo Nacional de filmes. De acordo com os autores o objetivo do estudo é refletir em como os

bancos de dados, regras de catalogação e outras ferramentas conceituais atuam diante da diversidade da comunidade.

Desse modo, os autores apresentam o *Means-ends model*, cujo objetivo é mapear as diferentes perspectivas a fim de prover um modo de tratamento do acervo que atenda a diversidade da comunidade. Convém destacar a presente fala dos autores: “Essas ferramentas conceituais comuns forneceriam um ambiente interpretativo estável para a indexação colaborativa de filmes, mantendo a diversidade de perspectivas interpretativas dos filmes⁵⁸” (Albrechtsen, Pejtersen & Cleal, 2002, p.85-86)

Ademais a abordagem dos autores se embasa nos estudos de Mai (2001) em que o autor acredita que é preciso conhecer o contexto do documento no processo de indexação. Convém observar o modelo *Means-ends model* proposto pelos autores (Quadro 19):

Quadro 19: Modelo de Albrechtsen, Pejtersen e Cleal para indexação colaborativa de filmes

1. Objetivos e valores do filme	
Por quê?	(1) Propósito e objetivos: comunicação da informação; educação; promoção e simulação de ideias e experiências emocionais, socioculturais e estéticas. Modelo literário: romance, novela, conto, peça de teatro. Condicionantes: censura, meios de produção.
Por quê?	(2) Afiliação e atitude: paradigmas profissionais (narrativa / estilo estético, forma etc.) e seu contexto sócio-histórico, movimentos políticos e culturais ou outros critérios de valor.
2. Conteúdo geral e específico do conteúdo do filme	
Quando?	(3) Quadro geral / conteúdo temporal: tempo, ano, período histórico.
Onde?	(4) Quadro geral / local: lugar e cenário, contextos geográfico, histórico, socioculturais do tópico.
O que?	(5) Conteúdo da matéria: tópicos e enredos específicos. Fenômenos psicológicos e sociais; final do filme; Conteúdos (resumo do filme), palavras-chave (termos de indexação).
Quem?	(6) Seres vivos, instituições e artefatos: Personagens principais, pessoas, animais, plantas, instituições que envolvem o tema, elenco (nomes).

3. Comunicação e apresentação do formato de filme	
Como?	(7) Tipos e formatos de films. Tipos de materiais de films.
Como?	(8) Nível de acessibilidade: fichas de documentação de censura, documentação contemporânea, fontes, bibliografia (resenhas etc.), índices.
Como?	(9) Características físicas: sistemas de som etc.
4. Atributos da filmografia	
Quem?	(10) Dados filmográficos e número de identificação: títulos dos filmes, nomes do diretor, assistente de direção, história, roteiro, diretor de fotografia, cenógrafo, diretor de arte, figurinista, editor, som, criador de títulos introdutórios, gerente de produção, música e canções (compositores, títulos).
Onde?	Localizações.
Quando?	Ano de produção, edição/versão.
O que?	Tipo de material.
Como?	Tamanho e formato.
5 Atributos de arquivamento	
Por quê?	(11) Políticas e objetivos de arquivamento. (12) Condições arquivísticas locais: armazenamento.
Quando?	Preservação, restauração, venda e empréstimo de filmes e vídeos.
6 Distribuição, proveniência, mediação	
Por quê?	(13) Distribuidores, doadores etc., metas e políticas: nome do primeiro distribuidor.
Onde?	(14) Produção e estúdios de cinema.
Quando?	(15) Estreias (datas), prêmios.

Fonte: Traduzido de Albrechtsen, Pejtersen e Cleal (2002, p.99).

De acordo com os autores o modelo *Means-ends model* não é recomendado para análise de filme, mas pode contribuir para a interpretação, análise e descrição dos filmes em unidades de informação. E mais, pode dar acesso às informações referentes ao filme aos envolvidos na indexação colaborativa; criar uma lista de termos; propor um esquema de classificação, tesouros e outros. A abordagem dos autores reflete o uso da análise de domínio em uma perspectiva sociocognitiva, no qual a participação do usuário é o centro da análise.

Tanto o Billy Ireland Cartoon Library & Museum, quanto *Means-ends model*, contam com formas distintas de colaboração, seja no momento de identificar o assunto ou na indexação propriamente dita. Isso também é muito relevante quando a instituição trabalha considerando os diferentes níveis de usuários. E quando a coleção apresenta documentos que são codependentes, como no exemplo apresentado de *'Alice in Wonderland animation cell and background'* 1951, que as etapas da presente animação é composta por documentos distintos, mas que se relacionam diretamente.

No entanto, o avanço tecnológico tem trazido novos debates no que se refere ao tratamento de audiovisual, assim esta pesquisa seguirá abordando a segmentação de vídeos.

4.4 Segmentação de Vídeos

A segmentação de vídeo também deve ser destacada quando o assunto é tratamento de acervos audiovisuais, pois tais tecnologias, antes vistas como ferramentas auxiliares, agora são pontos centrais em estudos dessa temática, por exemplo, Petridis *et al.* (2006); Mühling *et al.* (2017); Vembu *et al.* (2006) entre outros. Ao que se identificou na literatura, houve uma evolução muito rápida da tecnologia utilizada para segmentação, o que tornou muitos dos estudos obsoletos para o debate atual. A segmentação já se preocupou exclusivamente com descrição das características visuais da imagem capturada em um vídeo, com a seleção de cenas e cortes, a possibilidade de análise para vídeos por tomada, o que facilitava o processo de escolha da imagem principal de cada cena. Mas atualmente buscam atender também o que essas imagens significam.

A segmentação de vídeo apresentou-se por muito tempo como um desafio, pois essa vertente se consolidou separadamente dos estudos de indexação e recuperação de vídeos que eram feitos manualmente. Áreas distintas abraçaram o mesmo objeto, mas sem dialogar diretamente uma com a outra. Essa divisão criou inúmeras cisões teóricas. O exemplo de uma delas é a preocupação com a

semântica que começou a surgir nos estudos cujo viés era o tecnológico, apesar de não ser atual no contexto de áreas que já trabalham com indexação textual, a tecnologia vem apontando para a lacuna semântica entre aquilo que é descrito por máquina e aquilo que é descrito por um humano, ou entre aquilo que é descrito pela máquina e aquilo que é necessário para o usuário. Nesse cenário, a ontologia vem se moldando como uma opção viável para sanar tais problemas (Lew *et al.*, 2006).

Caldera-Serrano e Caro-Castro (2019) entendem a segmentação como um processo baseado na extração de partes de um vídeo que é fundamentada por algoritmos. Essa segmentação apresenta diferentes níveis de granularidade. O objeto de estudo de Caldera-Serrano e Caro-Castro (2019) é o acervo televisivo, mas eles estabeleceram um diálogo com a segmentação de vídeos da seguinte forma. Primeiro, buscam apontar a necessidade de recuperação e afirmam que esse tipo de documento pode e deve ser recuperado no todo (programas completos) ou em partes (notícias, sequências, cenas). Isso ocorre devido à necessidade de posterior visualização e produção de novos conteúdos (Caldera-Serrano & Caro-Castro, 2019).

Apoiado nessa premissa, os autores nomeiam esses níveis necessários na descrição de discurso audiovisual, e convém destacar o trecho a seguir:

Tanto a descrição quanto a indexação do conteúdo terão que representar diferentes níveis de discurso audiovisual, que constituem microdiscursos que fazem sentido como partes de uma macroestrutura hierárquica e como unidades de significado com valor autônomo⁵⁹. (Caldera-Serrano & Caro-Castro, 2019, p.4, tradução livre)

Os autores acreditam que, ao analisarem as estruturas do discurso audiovisual, torna-se possível a criação de padrões que ajudam a “[...] identificar unidades significativas independentes” (Caldera-Serrano & Caro-Castro, 2019, p.4, tradução livre). Ainda apontam que o campo teórico que busca abordar essa segmentação

se tornará tendência de estudos no que se refere à segmentação automática de vídeos (Caldera-Serrano & Caro-Castro, 2019, p.7).

Apesar disso, eles afirmam que, mesmo nomeando esses elementos de discurso e microdiscurso, as análises não podem partir de um ponto de vista semântico, pois os textos existentes são frutos de uma aproximação do conteúdo visualizado e descrito. Portanto, não são originalmente textuais. Os textos são frutos de um processo de transposição de linguagem, sujeito a subjetividade do quem executou o processo (Caldera-Serrano & Caro-Castro, 2019, p.15).

Um estudo feito por pesquisadores alemães apresenta um modelo de indexação automática de imagens para o *German Broadcasting Archive*. O acervo é composto por vídeos científicos e educacionais que serão digitalizados. Eles afirmam que o programa criado segmentará o vídeo, e os algoritmos utilizados nessa segmentação são: “[...] classificação de conceito, busca por similaridade, pessoa e reconhecimento de texto”. E, de acordo com essa proposta, a função humana seria fornecer informações complementares. “Em contraste com as anotações manuais, os algoritmos de análise de vídeo baseados em conteúdo fornecem uma análise mais refinada, normalmente baseada em capturas de vídeo⁶⁰” (Mühling *et al.*, 2017, p.2, tradução livre).

De acordo com os autores o objetivo é atribuir às imagens capturadas o que eles nomeiam de tag semântica. Afirmam que a indexação do vídeo todo é impossível para o humano, mas viável para as máquinas. No entanto, para que a máquina possa fazer isso ela precisa de um modelo conceitual, e tal modelo foi feito com base na busca dos usuários. Nessa abordagem, mesmo o material se tratamento de audiovisual, o áudio é apontado como possibilidade para estudos futuros.

Outro estudo convém ser mencionado, Lew *et al.* (2006) fizeram uma análise bibliográfica dos 100 mais recentes estudos sobre a recuperação da informação em multimídia daquela época, os autores afirmam que durante os anos 90, muitos estudos sobre indexação por tomadas ganharam destaques, os programas criados eram capazes de que identificar o exato momento em que as cenas

começavam e paravam, no entanto, esse método também não contavam com perspectiva semântica.

O problema disso estava que o sistema só era viável para o uso dos próprios cientistas. Além disso, cabe destacar a seguinte passagem: “Para fazer isso, notou-se que a próxima evolução dos sistemas precisaria entender a semântica de uma consulta, não simplesmente os recursos computacionais subjacentes de baixo nível”⁶¹. Esse problema foi nomeado de *‘bridging the semantic gap’* (Lew *et al.*, 2006, p.2, tradução livre).

Nota-se que, mesmo quando o objetivo para o armazenamento é completamente distinto um do outro, a solução para os problemas ainda é a necessidade dos usuários do sistema. Lew *et al.* (2006) também chegaram a essa conclusão, pois apresenta que parte dos estudos analisados apontam como solução mapear os sistemas de indexação existentes e considerar o histórico de consultas dos usuários dentro desses sistemas. Os elementos utilizados poderiam servir de modelo para uma abordagem semântica e que atenda a relação entre humanos e máquina. A ontologia ainda é o diálogo mais sólido entre na segmentação de imagens e o conteúdo da audiovisual tratado com o foco no usuário.

A diferença que se pode notar entre os estudos que abordam essa questão manual de análise de assunto da informação e a análise automática é que elas têm concepções distintas de definição da palavra conteúdo. Os estudos que propõe uma leitura à luz da análise documentária entendem que nem toda informação dentro de um vídeo será relevante, pois o conteúdo pode ser reduzido ao tema central de determinada obra. Os estudos mais voltados para automação desse processo viabilizam acesso aos aspectos visuais gerais, pois a segmentação é uma técnica de agrupamento, o que ambas as abordagens têm em comum é o fato de desconsiderarem a conotação.

À vista disso, quando se busca estudos por segmentação de vídeos, encontram-se muitos outros cuja ênfase além da área da computação abrange também outras de exatas, que apresentam algoritmos capazes de indexar a imagem por cor, textura, formato, objetos presentes na imagem, personalidades, dentre outras

características. Lancaster (2004) diferencia os processos de indexação feitos de modo manual e automático, sendo o manual a indexação baseada em conceitos e a indexação automática por características da imagem indexação baseada em conteúdo (Lancaster, 2004, p.214).

Lancaster (2004) aponta alguns problemas do reconhecimento de conteúdo: o primeiro é que os estudos encontrados muitas vezes estão em caráter experimental e não operacional. O segundo é que nem sempre a descrição total do conteúdo corresponde ao sucesso no momento de recuperação, pois elementos gerais podem sobrecarregar os elementos recuperados. Em contrapartida, o autor também salienta que a indexação de imagens, do ponto de vista conceitual e feita por humano, pode ter um alto custo financeiro e o computador pode reduzir gastos nesse processo.

Os estudos em torno da indexação de imagem, som e audiovisual atraiu pesquisadores de áreas distintas, e muitos deles não tinham experiência com a área da indexação de textos. Dessa maneira, além da ausência de diálogo entre as áreas já pontuadas aqui, ocorre também o surgimento de uma nova terminologia nesses estudos (Lancaster, 2004).

Como apontado por Lancaster (2004) e observado também durante o levantamento bibliográfico, os estudos sobre segmentação utilizam, ocasionalmente, termos distintos para descrever o mesmo objeto trabalhado em indexação manual. Outras vezes, o mesmo estudo vem sendo abordado com um arcabouço teórico totalmente distinto dentro de uma mesma área, e a terminologia utilizada cria uma lacuna teórica. É possível concluir por meio dessa análise que, apesar de a tecnologia estar cada vez mais avançada, os problemas de ordem semântica ainda se caracterizam como um grande desafio (Lew *et al.*, 2006).

Como visto, esta pesquisa mencionou a existência de algumas normas que orientam o processo de análise de assunto, desse modo, é importante também mencionar a Moving Pictures Expert Group (MPEG), que de acordo com Nack e Lindsay (1999) a instituição desenvolveu uma padronização para a descrição do

conteúdo de documentos multimídia. A norma tem por objetivo fornecer as diretrizes para armazenar e recuperar a informação audiovisual. Atualmente essa padronização é também conhecida como Multimedia content description interface (Interface de descrição de conteúdo multimídia) e faz parte da ISO/IEC 15938 - International Organization for Standardization (ISO) [Organização Internacional para Padronização] e International Electrotechnical Commission (IEC) [Comissão Eletrotécnica Internacional]. A ISO/IEC 15938 é subdividida em 15 partes, que orientam a construção de sistemas para a segmentação do audiovisual.

Convém salientar que a intenção desta pesquisa não é restringir campos de estudos e nem desconsiderar o fato de que aspectos culturais distintos necessitam ser respeitados na elaboração de propostas metodológicas. Portanto, refletir novas tipologias documentais dentro do amplo leque de audiovisuais existente, à luz de diferentes perspectivas culturais, sociais e econômicas, é um modo também de sanar problemas que estão além da abrangência das normativas e padronizações existentes.

Por meio dos textos debatidos nesta seção, foi possível compreender que, no que se refere a análise de assunto do audiovisual, os estudos de filmes de ficção brasileiros partem da estrutura do documento e os televisivos espanhóis partem da estrutura da mensagem e organizacional da unidade, buscando respeitar o como aquele documento será utilizado. Desse modo, quando se parte da estrutura organizacional da unidade, o profissional lida com os aspectos práticos do fazer profissional, da aplicabilidade das normas existentes e identifica como aquela informação está sendo apresentada ao usuário. Quando se parte da estrutura do documento, é possível entender todo o potencial informativo da obra analisada; no entanto, informação é algo circunstancial, é inerente a aquele que a necessita.

Percebeu-se que as abordagens brasileiras que revisam as práticas de identificação de assunto, indexação e controle do vocabulário consideraram sistemas de catalogação baseado em informação física. Do ponto de vista conceitual, entende-se que um documento, independentemente de sua estrutura, será sempre um

documento. Mas, do ponto de vista das bibliotecas digitais, quando o item pode ser recuperado junto com as informações que o descrevem, algumas práticas já estão sendo revistas (Chowdhury & Chowdhury, 2007) e (Xie & Matusiak, 2016).

5 CONSIDERAÇÕES

O processo de descrever um documento está atrelado ao reconhecimento e apresentação de suas características físicas e intelectuais. E o tratamento temático, compreendido como um aspecto intelectual, envolve um conjunto de investigação em torno do documento, cuja finalidade é apresentar o assunto principal. Para que ambos os processos, características físicas e intelectuais, sejam executados dentro de uma unidade de informação, é importante que o documento analisado seja situado dentro de uma categoria, pois, o documento será analisado de acordo com sua forma e conteúdo. E como visto, os documentos audiovisuais apresentam desafios na investigação do seu conteúdo por conterem uma linguagem diferente da escrita.

Além do mais, o fato de a Ciência da Informação historicamente priorizar materiais impressos, fez com que os materiais, cuja leitura requer a visualização, ficassem esquecidos ou fossem pouco abordados pelas normas de análise de assunto. Com base na importância desses elementos, é que esta pesquisa buscou, inicialmente, debater as definições de animação presentes na literatura.

Pois acredita-se que, antes de se revisar os métodos de tratamento temático, é primordial ter em mente qual categoria o documento se encontra e qual é a sua forma, especialmente porque a animação pode ser classificada em várias categorias, tais como: expressão artística, imagem em movimento, montagem de cenas, dentre outros. E é essa maleabilidade que faz a animação diferente de outros tipos de audiovisuais e de difícil conceituação.

Além disso, a animação se difere dos demais audiovisuais por contar com elementos específico na sua linguagem, tais como: metamorfose, condensação, antropomorfismo, fabricação, penetração e associação simbólica, como pontuados por Wells e Moore (2016).

Convém salientar que, ao se pensar o que deve ser priorizado durante a análise de assunto e qual é o melhor método a

ser aplicado para a elaboração de resumo da animação, deve-se considerar o nível de necessidade do usuário ao qual a instituição atende. Pois diferentes níveis de especialidades, requer diferentes níveis de descrição.

Cordeiro (2000) afirma que para identificar o assunto de filmes de ficção é necessário analisar o todo fílmico, bem como, as imagens fixas do filme, as sequências do filme e os documentos produzidos para o filme. Do mesmo modo, a animação tem uma forte relação com um conjunto documental resultante da produção da animação, que são o *concept* (ideia), *storyboard*, roteiro e escolha da técnica, que expressa o viés da animação e está atrelada ao processo criativo do animador. Tais documentos podem auxiliar no tratamento temático servindo como fonte documental.

Outro aspecto que deve ser priorizado na análise de assunto da animação, pode ser classificado como documentos produzidos sobre a animação, aqui podemos apontar: catálogos de festivais, premiações, entrevistas com os animadores e demais responsáveis, resenhas, avaliações de plataformas digitais e outros.

De acordo com os casos analisados, um dos documentos produzidos sobre a animação mais importante é os festivais do qual a animação foi exibida ou premiada. Esse aspecto é tão relevante que foi mencionado por todos os entrevistados nesta pesquisa, e está presente também no campo nomeado 'fontes' presente na Cinemateca Brasileira, como pode ser visto nas Quadros de obras analisadas nesta pesquisa. Outro ponto também importante, são os projetos públicos em que a animação foi premiada. Como Anaya (2020) comentou durante a entrevista, a animação brasileira ainda é muito dependente de recurso público.

No caso se instituições especializadas, além dos documentos produzidos pela animação e sobre a animação, é importante poder contar com o apoio de especialistas, como no caso do Billy Ireland Cartoon Library & Museum. Ao que se notou durante as entrevistas, é que as instituições reconhecem a importância de especialistas no momento do tratamento temático, no entanto, a ausência de verbas impede a realização dessa prática.

Acredita-se que os documentos produzidos pela animação e sobre a animação podem ser fontes documentais que auxiliam o processo de tratamento temáticos, e aliados à consulta a especialistas podem dar respaldo aos profissionais da informação durante esse processo. Mas acredita-se que a visualização, quando possível, deve ser realizada. Os parâmetros escolhidos para a implementação do processo podem ser estabelecidos em conformidade com o viés da instituição.

As metodologias recuperadas na literatura e analisadas nesta pesquisa, podem servir como fonte de inspiração sobre o como a animação deve ser visualizada e como o resumo deve ser estruturado, no entanto, cabe ressaltar três pontos: existem as metodologias que consideram a estrutura do material, as que consideram a intenção do documento e outras que consideram a necessidade (ou nível de especificidade) do usuário. Ainda assim, nenhuma das três vertentes se caracterizam como uma metodologia consolidada na área. Essa variedade de metodologia não é apenas fruto da diversidade de audiovisual, ou ausência de normativa, mas também pelo fato da arquivologia, museologia e biblioteconomia terem olhares distintos para o documento audiovisual.

As ferramentas de segmentação de vídeo existem, mas ainda não são uma realidade para muitas instituições que lidam com documentos audiovisuais, especialmente para as instituições brasileiras, que sofrem com a falta de verba para inúmeros tratamentos de seus acervos, inclusive aqueles considerados básicos, tais como conservação, preservação e restauração.

BIBLIOGRAFIA

Anaya Produções. <https://www.anaya.com.br/projetos>.

Andrade, D. G. (2007). *Animação computadorizada: a imagem em movimento expandida nos meios de comunicação digitais*. 2007. 127f. Dissertação (Mestrado) - Programa de Pós-graduação em Comunicação e Semiótica, Pontifícia Universidade Católica de São Paulo (PUC-SP), São Paulo.
<https://tede2.pucsp.br/bitstream/handle/4888/1/Daniel%20Grizante.pdf>.

Albrechtsen, H., Pejtersen, A. M., & Cleal, B. R. (2002). Empirical work analysis of collaborative film indexing. In: H. Bruce, R. Fidel, P. Ingwersen, & P. Vakkari (Eds.). *Emerging frameworks and methods*. Proceedings. Seattle, WA: Libraries Unlimited. 85-107.
<https://orbit.dtu.dk/en/publications/empirical-work-analysis-of-collaborative-film-indexing>.

Albuquerque, A. C. & Simionato, A. C. (2017). *Recursos audiovisuais: sua contemporaneidade na organização e representação da informação e do conhecimento*. Rio de Janeiro: Interciência. 118p.

Aumont, J. & Marie, M. (2008). *Dicionário teórico e crítico do cinema*. Lisboa: Edições Texto & Grafia.

Behind-The-Scenes Tour of the Billy Ireland Cartoon Library and Museum (2020). Columbus (OH): The Ohio State University Libraries. 1 video (39 min).
https://www.youtube.com/watch?v=uz5OBne_z1U.

Bendazzi, G. (2020). Defining animation: a proposal. In: Bendazzi, G. *A moving subject*. Boca Raton: CRC. 144p. DOI:
<https://doi.org/10.1201/9781003098973>.

The Billy Ireland Cartoon Library & Museum's (1951). *Animating Alice*. Columbus (OH): The Ohio State University Libraries. <https://library.osu.edu/site/40stories/2020/02/01/animating-alice/>.

The Billy Ireland Cartoon Library & Museum (2020). Columbus (OH): The Ohio State University Libraries. <https://cartoons.osu.edu/>.

Blanco, P. S., Siqueira, M. N. de & Vieira, T. de O. (Orgs.) (2016). *Ampliando a discussão em torno de documentos audiovisuais, iconográficos, sonoros e musicais*. Salvador: EDUFBA. 170p. https://repositorio.ufba.br/bitstream/ri/20828/3/Ampliando-a-Discussao_RI.pdf.

Brostow, G. J. & Essa, I. (2001). *Image-based motion blur for stop motion animation*. In: SIGGRAPH01 - The 28th International Conference on Computer Graphics and Interactive Techniques. New York: ACM. pp.561-566. DOI: <https://doi.org/10.1145/383259.383325>.

Caldera-Serrano, J. (2003). La documentación audiovisual en las empresas televisivas. *Biblios: Journal of Librarianship and Information Science*, 4(15), 3-11, abr./jun. http://efaidnbmnnnibpcajpcgclclefindmkaj/http://eprints.rclis.org/5543/1/2003_005.pdf.

Caldera-Serrano, J. (2014a). Realidad aumentada en televisión y propuesta de aplicación en los sistemas de gestión documental. *El Profesional de la Información*, 23(6), 643-650. DOI: <https://doi.org/10.3145/epi.2014.nov.12>.

Caldera-Serrano, J. (2014b). Resumiendo documentos audiovisuales televisivos: propuesta metodológica. *Perspectivas em Ciência da Informação*, 19(2), 147-158. DOI: <https://periodicos.ufmg.br/index.php/pci/article/view/22930>.

Caldera-Serrano, J. & Caro-Castro, C. (2019). Segmentación de vídeos informativos en televisión: de la práctica profesional a la identificación automática. *Cuadernos de Documentación Multimedia*, 30(19), 1-17. <http://dx.doi.org/10.5209/CDMU.62805>.

Caldera-Serrano, J. & Freire-Andino, R. O. (2016). Los metadatos asociados a la información audiovisual televisiva por 'agentes externos' al servicio de documentación: validez, uso y posibilidades. *Biblios: Journal of Librarianship and Information Science*, (62), 63-75. <https://doi.org/10.5195/biblios.2016.285>.

Caldera-Serrano, J. & Nuño-Moral, M. V. (2002). Etapas del tratamiento documental de imagen en movimiento para televisión. *Revista General de Información y Documentación*, 12(2), 375-392. <https://revistas.ucm.es/index.php/RGID/article/download/RGID0202220375A/10092/11018>.

Caldera-Serrano, J. & Nuño-Moral, M. V. (2004). *Diseño de una base de datos de imágenes para televisión*. España: Trea. 188p.

Caldera-Serrano, J. & Sánchez-Jiménez, R. (2008). Ontología para el control y recuperación de información onomástica en televisión. *El Profesional de la Información*, 17(1), 86-91. DOI: <https://doi.org/10.3145/epi.2008.ene.10>

Caldera-Serrano, J. & Zapico-Alonso, F. (2004). La fórmula de comunicación de Lasswell como método para implementar bases de datos documentales en los medios audiovisuales. *Investigación Bibliotecológica*, 18(37), jul./dic. 110-131. <http://dx.doi.org/10.22201/iibi.0187358xp.2004.37.4048>

Chowdhury, G. G. & Chowdhury, S. (2007). *Organizing information: from the shelf to the web*. London: Facet. 256p.

Cinemateca Brasileira (2017). *Relatório Anual 2017*. São Paulo.

Coelho, D. B. (2012). *Amazônia animada: a representação da região amazônica no cinema de animação brasileiro*. 293f. Dissertação (Mestrado) – Programa de Pós-graduação em Artes, Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro (PUC-Rio), Rio de Janeiro. http://efaidnbmnnnibpcajpcgglefindmkaj/https://www.maxwell.vr.ac.puc-rio.br/55389/55389_1.PDF.

Cordeiro, R. I. N. (2013). Análise de imagens e filmes: alguns princípios para sua indexação e recuperação. *Ponto de Acesso*, 7(1), 67-80. <https://periodicos.ufba.br/index.php/revistaici/article/view/8136>.

Cordeiro, R. I. N. (1996). Informação cinematográfica e textual: da geração à interpretação e representação de imagem e texto. *Ciência da Informação*, v. 25, n. 3, p.461-465. 1996.

Cordeiro, R. I. N. (2000). A narração da obra fílmica revelada por sua árvore genealógica: princípios para análise fílmica como processo comunicacional para a representação documentária. *IN* Pinheiro, L. V. R. & González de Gómez, M. N. (Orgs.). *Interdiscursos da ciência da informação: arte, museu e imagem*. Rio de Janeiro; Brasília: IBICT/DEP. pp.183-208; 227p.

Cordeiro, R. I. N. & Amâncio, T. (2005). Análise e representação de filmes em unidades de informação. *Ciência da Informação*, 34(1), 89-94, jan./abr. DOI: <https://doi.org/10.18225/ci.inf.v34i1.1105>.

Cordeiro, R. I. N. & La Barre, K.(2011). Análise de facetas e obra fílmica. *Informação & Informação*, 16(2), 180-201, jan./ jun. DOI: <https://doi.org/10.5433/1981-8920.2011v16n2p180>.

Correa Júnior, F. D. (2007). *Cinematotecas e cineclubes: política e cinema no projeto da Cinemateca Brasileira (1952/1973)*. 227f. Dissertação (Mestrado) – Programa de Pós-graduação em História, Universidade Estadual Paulista (Unesp) Assis.

https://repositorio.unesp.br/bitstream/handle/11449/93433/correajr_fd_me_assis.pdf?sequence=1&isAllowed=y.

Cruz, P. R. (2006). *Do desenho animado à computação gráfica: a estética da animação à luz das novas tecnologias*. 161f. Monografia (Graduação) – Graduação em Produção em Comunicação e Cultura, Universidade Federal da Bahia (UFBA), Salvador.

Denslow, P. (1997). What is animation and who needs to know? In: PILLING, J. (Ed.). *A reader in animation studies*. London: John Libbey. pp.1-4; 304p.

Domínguez-Delgado, R. & López-Hernández, M. A. (2017). Una propuesta metodológica de análisis documental de contenido para películas de no ficción en filmotecas. *Revista General De Información Y Documentación*, 27(2), 527-550. DOI: <http://dx.doi.org/10.5209/RGID.58216>.

Edmondson, R. (2016). *Audiovisual archiving: philosophy and principles*. 3.ed. Paris: Unesco. 102p. <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000243973>.

Garbelini, M. F. *et al.* (2017). Tratamento técnico do acervo de fitas do Estúdio Comunica da Faculdade de Informação e Comunicação da Universidade Federal de Goiás. In: *Congresso Brasileiro De Biblioteconomia, Documentação e Ciência da Informação, 27.*, Fortaleza. São Paulo: FEBAB. <http://repositorio.febab.org.br/items/show/2890>.

Gino, M. S., Nagem, R. L. & Barros, J. T. de (2006). As metáforas e o cinema de animação: uma análise do filme Meow! *Revista Txt: Leituras Transdisciplinares de Telas e Textos*, 2(3), 46-58. <https://periodicos.ufmg.br/index.php/txt/article/view/11014/7752>

Gomes, A. P. (2008). *História da animação brasileira*. Rio de Janeiro: UNIRIO. 25p. <https://silo.tips/download/historia-da-animacao-brasileira-andreia-prieto-gomes>.

Gonzaga, L. (2019). Animacine. <http://animacine-pe.blogspot.com/>.

Halas, J. & Manvell, R. (1979). *A técnica da animação cinematográfica*. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira.

Hayward, S. (2000). *Cinema studies: the key of the concepts*. London: Routledge.

<http://efaidnbmnnnibpcajpcglclefindmkaj/https://cpb-ap-se2.wpmucdn.com/thinkspace.csu.edu.au/dist/5/1410/files/2015/10/Cinema-Studies-Key-Concepts-1-289afca.pdf>.

Hilty, G. (2013). Objeto, sonho e imagem na animação. In: Hilty, Greg & Pardo, Alona (Eds.). *Movie-se: no tempo da animação*. Rio de Janeiro: Centro Cultural do Banco do Brasil. <http://efaidnbmnnnibpcajpcglclefindmkaj/https://www.bb.com.br/docs/pub/inst/dwn/MovieSe.pdf>.

Husbands, L. & Ruddell, C. (2018). Approaching animation and animation studies. In: Dobson, N. *et al.* (Eds.). *The animation studies reader*. New York: Bloombury Academic. 352p.

IFLA (s.d.). *Audiovisual and Multimedia Section*. Den Haag. <https://www.ifla.org/avms>.

International Federation of Film Archives (1989). *Glossary of filmographic terms*. Brussels. 149p. <https://www.fiafnet.org/images/tinyUpload/E-Resources/Reports-Glossaries-And-Papers/GlossaryMasterCombo19.htm>.

Lancaster, F. (2004). *Indexação e resumos: teoria e prática*. 2.ed. Brasília: Briquet de Lemos. 452p.

<https://bibliotextos.files.wordpress.com/2014/07/livro-indexac3a7c3a3o-e-resumos-teoria-e-prc3a1tica-lancaster.pdf>

Lew, M. S. *et al.* (2006). Content-based multimedia information retrieval: state of the art and challenges. *ACM Transactions on Multimedia Computing, Communications, and Applications*, 2(1), 1-19. DOI: <https://doi.org/10.1145/1126004.1126005>.

Lições de animação: animação no Brasil (2012). São Paulo: UNIVESP. 1 vídeo (52 min).
<https://www.youtube.com/watch?v=WqklB6oln7k>.

Luz, F. C. (2009). *Animação digital: reflexos dos novos medias nos conceitos tradicionais de animação*. In: Congresso Lusocom, 8. Lisboa: Lusocom. pp.919-936.

Machado, M., Sens, A. L. & Guerra, O. (2019). Comentários do filme 'Até que a Sbornia nos separe'. Florianópolis: UFSC.
<https://repositorio.ufsc.br/handle/123456789/197051>.

Marques, M. L. D. de A. (2018). Didática em cinema de animação: como pensar um currículo. *Rebeca: Revista Brasileira de Estudos de Cinema e Audiovisual*, 7(1), p.46-60, jan./jun. DOI: <https://doi.org/10.22475/rebeca.v7n1.514>

Moreno, A. (1978). *A experiência brasileira no cinema de animação*. Rio de Janeiro: Arte nova. 127p.

Moura, M. A. *et al.* (2005). Linguagens de indexação em contextos cinematográficos: a experiência de elaboração do tesauro eletrônico do cinema brasileiro. *Perspectivas em Ciência da Informação*, 10(1), 54-69, jan./jun.
<https://periodicos.ufmg.br/index.php/pci/article/view/23674>.

Nack, F. & Lindsay, A. T. (1999). Everything you wanted to know about MPEG-7. 1. *IEEE Multimedia*, 6(3), 65-77, Jul./Sep. DOI: 10.1109/93.790612.

Petridis, K. *et al.* (2006). Knowledge representation and semantic annotation of multimedia content. *IEE Proceedings - Vision, Image and Signal Processing*, 153(3), 55-262, Jun. DOI: 10.1049/ip-vis:20050059.

Polo-Carrión, J. A., Caldera-Serrano, J. & Poveda-López, I. C. (2011). Metadatos y audiovisual: iniciativas, esquemas y estándares. *Documentación de las Ciencias de la Información*, 34, 45-64. <https://revistas.ucm.es/index.php/DCIN/article/view/36445/35294>.

Póveda-López, I. C., Caldera-Serrano, J. & Polo-Carrión, J. A. (2010). Definición del objeto de trabajo y conceptualización de los sistemas de información audiovisual de la televisión. *Investigación Bibliotecológica*, 24(50), 15-34. DOI: <http://dx.doi.org/10.22201/iibi.0187358xp.2010.50.21409>.

Sadoul, G. (1963). *História do cinema mundial: da origem a nossos dias*. São Paulo: Martins.

Santos, F. E. P. (2013). Documentos e informações audiovisuais: a teoria arquivística e as técnicas da Biblioteconomia aplicadas à organização de arquivos de TV. *DataGramaZero*, 14(5), 1-9, out. <http://efaidnbmnnnibpcajpcgclclefindmkaj/https://brapci.inf.br/index.php/res/download/45857>.

Santos, F. E. P. *et al.* (2018). Documento e informação audiovisual: bases conceituais numa perspectiva neodocumentalista. *Em Questão*, 24(2), 235-259, maio/ago. DOI: <https://doi.org/10.19132/1808-5245242.235-259>.

Senna, M. G. S. & Gamba Junior, N. G. (2021). Cinema de animação como linguagem. *Trama: Indústria Criativa em Revista*, 3(2), 26-49,

jul./dez.

<http://periodicos.estacio.br/index.php/trama/article/view/2921/1329>.

Siqueira, M. N. (2016). Reflexões sobre o fazer e o pensar arquivístico relativos aos documentos audiovisuais, iconográficos e sonoros. In: Blanco, P. S., Siqueira, M. N. de & Vieira, T. de O. (Orgs.). *Ampliando a discussão em torno de documentos audiovisuais*. Bahia: EDUFBA. pp.29-26; 170p.
https://repositorio.ufba.br/bitstream/ri/20828/3/Ampliando-a-Discussao_RI.pdf.

Smit, J. W. (1993). O documento audiovisual ou a proximidade entre as 3 Marias. *Revista Brasileira de Biblioteconomia e Documentação*, 26(1), 81-85.
<https://rbbd.febab.org.br/rbbd/article/view/396/370>.

Sundström, A. D. S. S., de Moraes, J. B. E. & Albuquerque, A. C. (2019). Filme de ficção para a Ciência da Informação: um estudo sobre as abordagens de organização e representação temática. *Encontros Bibli: revista eletrônica de biblioteconomia e ciência da informação*, 24(54), 124-134, jan./abr. DOI: 10.5007/1518-2924.2019v24n54p124.

Anaya, T. (2012). In: *Mulheres do Cinema Brasileiro*.
https://www.mulheresdocinemabrasileiro.com.br/site/entrevistas_depoimentos/visualiza/151/Tania-Anaya.

Vembu, S. et al. (2006). Towards bridging the semantic gap in multimedia annotation and retrieval. In: *International Workshop on Semantic Web Annotations for Multimedia*, 1. Edinburgh.
<http://efaidnbnmnnnibpcajpcglcfindmkaj/http://image.ntua.gr/swamm2006/resources/paper18.pdf>

Wells, P. & Moore, S. (2016). *The fundamentals of animation*. 2.ed. London: Bloomsbury, 2016. 248p.

Wright, J. A. (2013). *Animation writing and development: from script development to pitch*. Londres: Routledge. 354p.

Yuh-Shihng, C. & Yan-Hong, C. (2018). The analysis of animation narration for short animation – the short film: CARN. In: *IEEE International Conference on Advanced Manufacturing (ICAM)*. pp.477-480. DOI: 10.1109/AMCON.2018.8614758.

Xie, I. & Matusiak, K. (2016). *Discover digital libraries: theory and practice*. Amsterdam: Elsevier. 388p.

NOTAS

- ¹ “The word animate comes from the Latin verb animare, meaning to make alive or to fill with breath” (Wright, 2013, p.1).
- ² “First, animation is produced frame-by-frame or in computer-animated increments, whereas live-action cinema is filmed in real time. Secondly, animation is entirely constructed, whereas live action has a ‘profilmic world’ that exists in front of the camera” (Husbands & Ruddell, 2019, p.6).
- ³ “Cartoons is the term generally used to describe short animated films, as distinct from the term animated or ‘animation films’ for full-length features” (Hayward, 2000, p.18).
- ⁴ “[...] Size (large and small characters), strong verticals against horizontals, and colours (red against green)” (Hayward, 2000, p.19).
- ⁵ “Definitions of animation vary from each other for many reasons, including historical development, production and marketing requirements, and aesthetic preference” (Denslow, 1997, p.1).
- ⁶ “All definitions of animation have to be rethought in the context of changing technology” (Denslow, 1997, p.1).
- ⁷ “So what is the real issue in defining something as Animation? Is it the time needed to create it? How many films have been touted as the product of many years of dedicated labor? Is the determining factor the actual existence of separate frames? If a computer is dealing with separate images internally but to the artist or viewer these frames are always seen as part of constant motion, can this still be animation? Is another issue the use of real-time or non-real-time performance control? If it is easy to create quickly, will it be considered animation, or something else, like electronic puppetry?” (Denslow, 1997, não paginado).
- ⁸ “This could also serve as a definition of animation, for what is animation if not the desire to make real that which exists in the imagination?” (Denslow, 1997, não paginado).
- ⁹ Norman McLaren (1914-1987), animador escocês que inovou com a técnica de animação em celuloide.
- ¹⁰ “Animation is the most dynamic form of expression available to creative people. Animation is a cross-disciplinary and interdisciplinary art and craft, embracing drawing, sculpture, model-making, performance,

dance, computer science, social science and much more. It has a distinctive language that enables it to create the art of the impossible. Whatever can be imagined can be achieved. This unique vocabulary can be used in a variety of different ways – for example, traditional drawn or cel, CG, or stop-motion animation – but crucially, whatever technique is used (and there are many more) it can services works from the most outlandish of cartoons to the most abstract of avant-garde films, and all else in between” (Wells, 2016, p.6-7).

- ¹¹ “We can take our most childlike dreams or the wackiest worlds we can imagine and bring them to life. In animation we can completely restructure reality. We take drawings, clay, puppets, or forms on a computer screen, and we make them seem so real that we want to believe they’re alive. Pure fantasy seems at home in animation, but for animation to work, the fantasy world must be so true to itself with its own unbroken rules that we are willing to believe it” (Wright, 2013, p.1).
- ¹² “Animation uses extremes—everything is exaggerated” (Wright, 2013, p.1).
- ¹³ “Animation is everything that people have called animation in the different history periods” (Bendazzi, 2004, p.1).
- ¹⁴ “Furthermore, the word animation did not exist as a noun – it was only used as an adjective with the “cartoon”: animated cartoon (as used previously)” (Bendazzi, 2004, p.2).
- ¹⁵ “The noun animation began to be used by French specialist in the 1950s, when an international cultural movement was consolidated between Paris and Cannes that attributed a specific meaning to this forma of art” (Bendazzi, 2004, p.3).
- ¹⁶ “Animation is not the art of drawings that move but the art of movements that are drawn” (McLaren *apud* Husbands & Ruddell, 2019, p.5).
- ¹⁷ “Indeed, examining animation in spectorial terms opens up opportunities to explore not only what animation is but also what it can do – what it can show us and enable us to feel” (Husbands & Ruddell, 2019, p.10).
- ¹⁸ “When considering the diverse and distinctive experiences that animations offers us, it becomes quite clear that any on universalizing theory or description of animation spectorship will not suffice” (Husbands & Ruddell, 2019, p.10).

¹⁹ Fonte: https://pt.wikipedia.org/wiki/Kaiser_%28filme%29.

-
- ²⁰ Fonte: <http://www.infoanimation.com.br/2013/06/animacao-brasileira-de-1930-e.html>.
- ²¹ Fonte: <http://www.bcc.org.br/fotos/866541>.
- ²² “Animation has a specific language that is just like the principle of cinematography that is produced with unique artistic philosophy. Both of them must have their own language and symbolism” (Yuh-Shihng & Yan-Hong, 2018, p.477).
- ²³ “Metamorphosis: the ability to facilitate the change from one form into another without edit. Condensation: the maximum degree of suggestion in the minimum amount of imagery. Anthropomorphism: the imposition of human traits on animals, objects, and environments. Fabrication: the physical and material creation of imaginary figures and spaces. Penetration: the visualization of unimaginable psychological/physical/technical ‘interiors’. Symbolic association: the use of abstract visual signs and their related meanings (Well & Moore, 2016, p.82).
- ²⁴ “As well as creating amusing and dramatic situations, try to include a constructive and humane theme to encourage and support child development” (Well & Moore, 2016, p.82).
- ²⁵ “The process of stop-motion animation is laborious, requiring that each scene be photographed after being moved and modified incrementally” (Brostow & Essa, 2001, p.561).
- ²⁶ Durante o contato com a instituição os funcionários informaram que, devido a alguns problemas políticos na instituição, eles não poderiam agendar nenhuma entrevista, mas que, para fins de pesquisa, toda informação no site e o manual poderiam ser consultados.
- ²⁷ A lista completa pode ser acessada neste *link*: <https://abraccine.org/2017/12/22/abraccine-elege-o-menino-e-o-mundo-como-a-melhor-animacao-brasileira/>
- ²⁸ Fonte: <http://museus.cultura.gov.br/espaco/22206/>.
- ²⁹ Sundström, A. da S. S. (2021). MUCA: Museu de Cinema de Animação Lula Gonzaga. *Museologia e Patrimônio: Revista Eletrônica do Programa de Pós-Graduação em Museologia e Patrimônio*, 14(1), 559-572. <http://revistamuseologiaepatrimonio.mast.br/index.php/ppgpmus/article/view/845/810>.
- ³⁰ Fonte: <https://www.mucalulagonzaga.com.br/>.

-
- ³¹ Sávio utiliza a palavra ‘anticuradoria’ para definir a ação de não empregar critérios técnicos no momento de selecionar as animações que serão exibidas no Múmia. Para ele, o único critério é a obra ser uma animação, dessa maneira, todas as animações inscritas são exibidas no festival.
- ³² Fonte: https://www.youtube.com/watch?v=KYrhGVS_Ne0.
- ³³ Fonte: https://www.youtube.com/watch?v=KYrhGVS_Ne0.
- ³⁴ Fonte: <https://www.anaya.com.br/filmografia>.
- ³⁵ Fonte: <https://festivaldevitoria.com.br/30fv/2023/05/08/castelos-de-vento-traz-o-universo-ludico-para-mostra-comemorativa-30-anos-do-festival-de-cinema-de-vitoria/>.
- ³⁶ Fonte: <https://www.anaya.com.br/agtux>.
- ³⁷ O termo ‘indexação’ aqui foi utilizado por ser o mesmo termo utilizado no Manual (2002).
- ³⁸ A norma ABNT NBR:6028 não utiliza a palavra sinopse, apenas resumo. Outra fonte consultada foi Lakatos e Marconi (2003), que também não indicam a diferença entre resumo e sinopse. Com base nessas duas fontes foi que esta pesquisa optou por abordar essas palavras como sinônimas.
- ³⁹ Fonte: <https://bases.cinemateca.org.br/cgi-bin/wxis.exe/iah/>.
- ⁴⁰ Fonte: <https://bases.cinemateca.org.br/cgi-bin/wxis.exe/iah/>.
- ⁴¹ Festival de animação francês, criado em 1960.
- ⁴² Fonte: <https://bases.cinemateca.org.br/cgi-bin/wxis.exe/iah/>.
- ⁴³ Fonte: <https://bases.cinemateca.org.br/cgi-bin/wxis.exe/iah/>.
- ⁴⁴ Fonte: <https://bases.cinemateca.org.br/cgi-bin/wxis.exe/iah/>.
- ⁴⁵ Fonte: <https://bases.cinemateca.org.br/cgi-bin/wxis.exe/iah/>.
- ⁴⁶ Fonte: <https://bases.cinemateca.org.br/cgi-bin/wxis.exe/iah/#>.
- ⁴⁷ Fonte: <https://bases.cinemateca.org.br/cgi-bin/wxis.exe/iah/#>.
- ⁴⁸ Fonte: <https://bases.cinemateca.org.br/cgi-bin/wxis.exe/iah/#>.
- ⁴⁹ Fonte: <https://bases.cinemateca.org.br/cgi-bin/wxis.exe/iah/#>.
- ⁵⁰ Fonte: <https://bases.cinemateca.org.br/cgi-bin/wxis.exe/iah/#>.

-
- ⁵¹ Fonte: <https://bases.cinemateca.org.br/cgi-bin/wxis.exe/iah/#>.
- ⁵² Parte das informações aqui discutidas foi publicada por Sundström, Moraes & Albuquerque (2019) e correspondem a um capítulo da tese.
- ⁵³ “El resumen debe elaborarse en forma de pirámide invertida. Los elementos más relevantes deben ir ubicados al principio, de tal manera que no sea necesario la lectura de todo el resumen para su comprensión. Por lo tanto, se incluirán las ideas más destacadas para ir posteriormente bajando en la escala de importancia para identificar elementos secundarios” (Caldera-Serrano, 2014b, p.156).
- ⁵⁴ “De este modo, una adecuada descripción del contenido de películas documentales de no ficción consistirá en una tarea de identificación de temas, acciones, acontecimientos, tiempos, personas, entidades, iconos u objetos, lugares, y la significación que sobre ellos da el conjunto de la película, transcribiendo la información audiovisual a un lenguaje textual que será su sustituto en la ficha de análisis automatizable (Domínguez-Delgado & López-Hernández, 2017, p.531).
- ⁵⁵ “Tipo de documental de no ficción, temas principales y temas secundarios, la hipótesis del autor o enfoque que se da a dicho/s tema/s (siempre que esta sea clara y manifiesta en el filme), actores principales (tanto personas, indicando en este caso, siempre que sea posible, sus nombres completos y el rol o función que desempeñan en el filme, como entidades), objetos e iconos fundamentales, tiempo o tiempos principales del relato, acontecimientos principales, localizaciones principales, acciones principales llevadas a cabo por los actores principales del filme y tipo o tipos de sonido que acompañan predominantemente a las imágenes (monólogos de los personajes, conversaciones entre ellos, entrevistas, locuciones en off, música, sonido ambiente o efectos sonoros)” (Domínguez-Delgado & López-Hernández, 2017, p.533).
- ⁵⁶ “El número de escena del filme, los códigos de tiempo de inicio y de fin de cada escena, la duración de la misma, la descripción o resumen del contenido de cada una y los siguientes descriptores resultantes de la indización del contenido de cada escena: descriptores temáticos visualizados (TV) y referenciados (TR), descriptores onomásticos visualizados (OV) y referenciados (OR), descriptores geográficos visualizados (GV) y referenciados (GR) y descriptores cronológicos

visualizados (CV) y referenciados (CR)” (Domínguez-Delgado & López-Hernández, 2017, p.543).

- ⁵⁷ “First, storyboards are created based on the script. These rough drawings give the animation team a basic sense of the film’s scenes and transitions. From here, tight pencil drawings of each frame are made on transparent paper. This paper is punched with registration holes that line up with “peg bars” on the animator’s desk, to keep each page in place. The pages work like a flipbook; they break down the motion of a scene to the second. Separately, background artists paint the sets on which the action of the film will take place. The pencil drawings of characters are traced or photocopied onto pieces of celluloid (cels), and the reverse side is painted to add color. Once each of these steps is complete, the pieces are layered on top of the background, a piece of glass covers and flattens them, and the photography process begins” (Billy Ireland Cartoon Library & Museum, 2020).
- ⁵⁸ “Such common conceptual tools would provide a stable interpretive environment for collaborative film indexing, retaining the diversity of interpretive perspectives of films” (Albrechtsen, Pejtersen & Cleal, 2002, p.85-86).
- ⁵⁹ “Tanto la descripción del contenido como la indización tendrán que representar distintos niveles del discurso audiovisual, que constituyen micro discursos que tienen sentido como partes de una macroestructura jerarquizada y como unidades de significado con valor autónomo. (Caldera-Serrano & Caro-Castro, 2019, p.4).
- ⁶⁰ “In contrast to manual annotations, content-based video analysis algorithms provide a more fine-grained analysis, typically based on video shot” (Mühling *et al.* 2017, p.2).
- ⁶¹ “To do this, it was noted that the next evolution of systems would need to understand the semantics of a query, not simply the low-level underlying computational features” (Lew *et al.*, 2006, p.2).

SOBRE A AUTORA

Admeire da Silva Santos Sundström é Senior Lecture em Linneaus University, Växjö, Suécia. Doutora e mestra em Ciência da Informação pelo Programa de Pós-graduação em Ciência da Informação da Universidade Estadual Paulista (Unesp).

Os documentos audiovisuais trazem para a Ciência da Informação brasileira inúmeros desafios referentes a identificação de seu assunto principal, e torna mais complexo o momento de elaboração de resumo e identificação de palavras-chave para sua respectiva catalogação. Norteado por tais problemáticas, este livro encontra na animação seu objeto de estudo e apresenta

discussões teóricas e casos práticos sobre os métodos utilizados no tratamento temático da animação. Os casos analisados correspondem às seguintes instituições: Museu de Cinema de Animação Lula Gonzaga (MUCA), Museu de animação de Belo Horizonte (MUABH), Produtora Anaya e Cinemateca Brasileira.

Espera-se que esta obra possa contribuir para o processo de análise e descrição de documentos audiovisuais no contexto de unidades de informação, bem como despertar o interesse pelos documentos audiovisuais que também necessitam do olhar da Ciência da Informação.

