



## A NATUREZA AGRADECE

### Ficha técnica

**direção:** Ana Maria Cordeiro e Ricardo de Podestá  
**roteiro:** Ana Maria Cordeiro  
**edição:** Renan Oliveira  
**produtora:** Mandra Filmes  
**classificação indicativa:** Livre  
**duração:** 14 minutos  
**país:** Brasil  
**ano:** 2018

**Sinopse:** Bernardo vive em um pequeno rancho cheio de diversidade ambiental. Um dia, uma fábrica aparece colocando em risco toda a natureza.

---



## UMA MENINA COM CABELOS DE BRASIL

### Ficha técnica

**direção, roteiro e edição:** Alexandre Bersot  
**produtora:** Alexandria – Animação em Boa Companhia  
**classificação indicativa:** Livre  
**duração:** 10 minutos  
**país:** Brasil  
**ano:** 2010

**Sinopse:** O cabelo, fronteira final. Entre caretas e escovas, as viagens de uma menina em busca de aceitação.

---



## LOUISE

### Ficha técnica

**direção:** Amanda Gomes, Andressa Fernandes e Nathanael Cruz  
**roteiro:** Amanda Gomes, Andressa Fernandes, Nathanael Cruz e Círculo de Cultura Surda  
**fotografia:** Nathanael Cruz  
**edição:** Andressa Fernandes  
**produtora:** Domingos Coelho e Luiza Camurça  
**classificação indicativa:** Livre **duração:** 5 minutos  
**país:** Brasil **ano:** 2017

**Sinopse:** Durante uma brincadeira de futebol de rua entre quatro garotos, a bola é chutada para longe e cai perto de Louise e Bia. Juca corre para pegar a bola e percebe a habilidade das duas garotas para o futebol e as convida para brincar. Iago não aceita a participação delas, mas Louise não quer ficar fora do jogo.

---

## QUESTÕES MOTIVADORAS

Você sabe como é feito um desenho animado? Sabia que ele é feito a partir de vários desenhos estáticos? Para criar um episódio de 7 minutos de “A Turma da Mônica”, por exemplo, foram utilizadas mais de 200 mil ilustrações, criadas ao longo de um mês!

Ao assistirmos um desenho animado, muitas vezes não temos dimensão do tamanho do trabalho necessário para que ele exista.

O primeiro passo, claro, é definir uma história para contar. Em seguida, é preciso bolar um roteiro, o documento que traz as descrições dos diálogos, das ações e as indicações técnicas para orientar a produção – como será cada cena, o que cada personagem vai fazer e assim por diante.

A terceira etapa é transformar o roteiro no chamado storyboard, uma espécie de história em quadrinhos que dá uma ideia do que vai acontecer em cada cena. Quando o storyboard está pronto, aí sim desenhistas, diretores de arte e dubladores assumem o desafio de compor a mágica da animação. Aliás, mágica coisa nenhuma: por trás de um desenho animado, o que tem é muito suor.

A ideia de dar ação a desenhos começou por volta de 1820, quando William Fitton criou o Taumatrópio: um brinquedo ótico feito com um pedaço de cartolina e duas cordinhas amarradas em suas pontas. De cada lado da cartolina, ele fez um desenho diferente. Ao girar as cordinhas para frente e para trás, um truque de mágica aconteceu: as imagens dos desenhos parecem se misturar!

Mais tarde, o belga Joseph Plateau, em 1832, inventou um disco com várias figuras que dava a impressão de movimento quando eram girados na frente de alguém. Este experimento foi batizado com o nome complicado de Fenaquitoscópio.

Ao longo do século XIX foram desenvolvidos outros diversos experimentos e aparelhos óticos, que foram fundamentais para o desenvolvimento da técnica de animação e também para a invenção da câmera de filmar. Alguns exemplos são o Zootropo (1834), Praxinoscópio (1837) e o Cinetoscópio (1891), criado por Thomas Edison, que pode ser considerado o “avô” do cinematógrafo, a primeira câmera de filmar da história. O cinema e a animação, portanto, são primos muito próximos!

Já em 1906, o inglês James Stuart Blackton fotografou mais de 3 mil desenhos quadro a quadro, criando o filminho Humorous Phases of Funny Faces (“Fases Humorísticas de Caras Engraçadas”), considerado o primeiro desenho animado da história.

Nos dias de hoje as animações são feitas, na maioria das vezes, com a ajuda de computadores que auxiliam na edição das imagens, ou mesmo na elaboração dos desenhos. Entretanto, o que estas máquinas fazem parte do mesmo princípio estudado

nos brinquedos e aparelhos óticos desenvolvidos ao longo do século XIX. Propomos atividades em sala de aula que partam da experiência de construção de alguns destes brinquedos, que são muito fáceis de produzir e geram resultados muito divertidos, revelando de forma clara o segredo das imagens animadas!

A construção destes experimentos permite que as crianças compreendam na prática o truque fundamental do cinema e do vídeo. Este passo pode parecer pequeno, mas é extremamente importante, pois estimula a criança a começar a imaginar o processo de criação e produção dos produtos audiovisuais, deixando de ocupar simplesmente o lugar de espectador passivo. Este é um primeiro passo para a compreensão de que tudo aquilo que assistimos na TV e na internet é fruto da criação de uma ou mais pessoas, e que esta criação envolve a construção de uma narrativa, um argumento, que atravessa qualquer história.

## ATIVIDADES

**1)** A partir da experiência descrita acima, será muito mais interessante para as crianças refletirem sobre as temáticas de cada curta metragem e sobre os temas abordados por estes.

Algumas indagações estimulantes: O que o realizador deste desenho animado quis contar para nós? Qual é a opinião (ou olhar) dele sobre este assunto? E qual é a opinião de cada um de nós?

**2)** “Louise” é um desenho animado sem diálogos, em que a história é comunicada ao espectador somente pelas imagens e pela trilha sonora. Por este motivo, ele propicia atividades e reflexões interessantes sobre as linguagens não verbais, entre elas, a linguagem corporal. Propomos que a turma se divida em alguns grupos. Cada um deles deve criar uma cena simples, com 2 personagens. Nesta cena, um dos personagens deve viver alguma coisa que fará com que ele passe a se sentir de uma forma diferente da que estava se sentindo antes. Em seguida, cada grupo escolherá 2 atores que deverão representar esta cena para os demais colegas, sem diálogos, utilizando somente a expressão corporal e a movimentação no espaço. O desafio para a plateia consiste em adivinhar quais foram os sentimentos experimentados pelo personagem principal.