

Admeire da Silva Santos Sundström

**Garantia e hospitalidade cultural no tratamento
temático de acervos de animação**



**Marília-SP
2021**

Admeire da Silva Santos Sundström

Garantia e hospitalidade cultural no tratamento temático de acervos de animação

Tese apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Ciência da Informação da Faculdade de Filosofia e Ciências da Universidade Estadual Paulista (UNESP) Campus de Marília, como requisito parcial para obtenção do título de Doutora em Ciência da Informação.

Área de concentração: Informação, Tecnologia e Conhecimento.

Orientador: Prof. Dr. João Batista Ernesto de Moraes.

Linha de Pesquisa: Produção e Organização da Informação.

**Marília-SP
2021**

Ficha catalográfica

S958g Sundström, Admeire da Silva Santos
Garantia e hospitalidade cultural no tratamento temático de acervos de animação / Admeire da Silva Santos Sundström. -- Marília, 2021
263 p. : il., tabs., fotos

Tese (doutorado) - Universidade Estadual Paulista (Unesp), Faculdade de Filosofia e Ciências, Marília
Orientador: João Batista Ernesto de Moraes

1. Documento audiovisual. 2. Acervo de animação. 3. Garantia e Hospitalidade Cultural. 4. Filme de animação. 5. Análise de domínio.
I. Título.

Sistema de geração automática de fichas catalográficas da Unesp. Biblioteca da Faculdade de Filosofia e Ciências, Marília. Dados fornecidos pelo autor(a).

Essa ficha não pode ser modificada.

Garantia e hospitalidade cultural no tratamento temático de acervos de animação

Tese apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Ciência da Informação UNESP/Marília – SP, como requisito parcial para obtenção do título de Doutora em Ciência da Informação.

Banca examinadora:

Professor Dr. João Batista Ernesto de Moraes (Orientador)
Universidade Estadual Paulista (UNESP) – Campus de Marília

Professora Dra. Maria Leandra Bizello (Membro titular interno)
Universidade Estadual Paulista (UNESP) – Campus de Marília

Professora Dra. Telma Campanha de Carvalho Madio (Membro titular interno)
Universidade Estadual Paulista (UNESP) – Campus de Marília

Professora Dra. Ana Cristina Albuquerque (Membro titular externo)
Universidade Estadual de Londrina (UEL)

Professor Dr. Fábio Assis Pinho (Membro titular externo)
Universidade Federal de Pernambuco (UFPE)

Local: Faculdade de Filosofia e Ciências da Universidade Estadual Paulista (UNESP) - Campus de Marília.

Data: 21 de janeiro de 2021.

”Kan jag hålla balansen?
Tror du med handen på hjärtat
Att du vågar va stark när det verkligen gäller?
Jag stirrar i spegeln och hoppas att jag är den jag tror
Jag spelade en gång, jag var spelaren
För priserna och gunsten, för lovord och beröm, nu är jag inne på hörnet
Välkommen hem”
Lars Winnerbäck

AGRADECIMENTOS

Tenho imensa gratidão a todas e todos que contribuíram direta e indiretamente para a elaboração deste trabalho.

Muito obrigada a minha avó Benedita Mendes, que em 2007 viajou comigo mais 300 km, toda orgulhosa, só para estar ao meu lado no momento da minha matrícula na UFMT. Hoje ela vive apenas no meu coração, mas antes de ir para o céu ela me ensinou como ser uma mulher forte e guerreira como ela.

Agradeço de todo o meu coração ao meu pai Adiney, que também vive apenas em meu coração.

Agradeço à minha mãe Meire, pelas histórias lidas quando eu era criança, pelo incentivo, por todo amor e café que a ela sempre fez e ainda faz quando estou em Poconé-MT pra me ajudar nos estudos ou pra assistirmos filmes juntas.

Às minhas irmãs Adriana e Adilene, amo vocês! Aos meus sobrinhos Nicolas (que sempre interrompe meus estudos e me chama pra brincar com ele, e eu adoro) e a Gael, que nasceu um pouco antes da defesa desta tese.

Agradeço ao meu marido Anton Sundström pelo companheirismo, paciência, café e viagens que fizemos juntos! Jag älskar dig!

Muito obrigada ao meu orientado João, por ter acreditado em mim e na minha pesquisa, pelas conversas agradáveis e pela calma e sabedoria transmitida durante as orientações. Muito Obrigada!

Agradeço aos professores do curso de Biblioteconomia, UFMT, em especial a Alexandre Gusmão. Agradeço também aos professores: Adilson Luiz Pinto e Ana Cristina Albuquerque, que passaram pela UFMT carregados de motivação. E a Ana Cristina registro todo meu carinho, respeito e admiração.

Aos amigos de longa data Heleidi Motti, George Moraes de Luís, Anita Cammy, Urano Augusto, Emanuele Pinho e Simone do Carmo Cardoso por sempre me ouvirem e me incentivarem.

Aos colegas do PPGCI por todas as disciplinas cursadas, conversas, aprendizado e cafés: Camila dos Santos Araújo, Dúnia Padrón, Luciana Piovezan, Lydiane Lima, Luciana Davanso, Bruno Henrique, Selma Ottonica e Fancisco Arrais.

Aos colegas companheiros de república por todo aprendizado compartilhado: Elizabeth Ferraz (Beth), Alan Remilson (Matão), Meidilene Prates, Lucas Lima, Rafael Alcantará (Rafinha), Rodrigo Alcantará (Ximitão), Fernanda Viveiros, Mario Augusto, Rafael Shirakava, Kelli Cristina, Letícia Siqueira (a quem também agradeço pelos cafés), Paula Chian e Camila Mendes, muito obrigada!

Às amigas, companheiras e parceiras: Heloá Oliveira, Cassia Dias e Maira Prado.

Agradeço a Rafael Buda, Tiago Delacio, Sávio Leite e Tania Anaya. A conversa com vocês foi essencial para a realização desta pesquisa.

Muito obrigada aos professores que compõem a banca!

Grata à todas e todos!

O presente trabalho foi realizado com apoio da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior - Brasil (CAPES) - Código de Financiamento 001.

ACKNOWLEDGMENTS

I would like to express my sincere gratitude to the following people who have helped me in my period as a Guest PHD student at Lundy University: Olof Sundin, Krista Lepik, Moa Petersen, Carin Graminius, Kristofer Söderström, Cecilia Andersson, Jessica Enevold, Charlotte Hagström, Robert Willim and all the colleagues that I met almost every day during the lunch time.

Furthermore, I would like to give my thanks to Professor Lars Elleström from Linnaeus University, for the period that I participated as a guest PhD student at Centre for Intermedial and Multimodal Studies (IMS) and for your contribution given to this research during the IMS Seminar.

RESUMO

A animação será abordada nesta pesquisa como um documento audiovisual que suporta a informação por meio da imagem construída e do som. E ao ser entendida como tal, a animação necessita de técnicas para leitura, análise e síntese da informação contida nesse suporte e que atenda às particularidades existentes nessa tipologia. O fato de a Ciência da Informação não contar com uma normatização nacional ou internacional para a transposição da linguagem audiovisual para um resumo escrito, faz com que diversos pesquisadores se debrucem em torno dessa problemática e proponham métodos para leitura, análise e síntese da informação audiovisual. Dentro das possibilidades de transposição existe a segmentação de vídeo, que até o momento desconsidera os aspectos semânticos do processo de transposição. Além disso, é importante ressaltar que os aspectos culturais devem ser assegurados dentro da proposição e elaboração de novas metodologias, sendo que um dos caminhos para tal é refletir tais práticas dentro da Organização do Conhecimento por meio de um viés ético. É assim que esta pesquisa dialoga com o conceito de Garantia e Hospitalidade Cultural cunhado por Beghtol. Pois a autora apresenta que a cultura dentro de uma unidade de informação pode ser entendida como a forma com que o indivíduo se relaciona com a informação. Deste modo, faz-se o seguinte questionamento: Como a Garantia e hospitalidade cultural podem ser asseguradas no tratamento temático da animação? O objetivo principal desta pesquisa é propor uma análise de identificação da Garantia e Hospitalidade Cultural na elaboração de resumo (sinopse) de filme de animação. Para tanto, usou-se o método de análise de domínio, que para identificar o domínio, a comunidade discursiva e a estrutura do documento se dividiu em dois polos para a coleta de dados: o polo teórico e a pesquisa de campo. O polo teórico discute o conceito de documento, analisa os métodos para leitura de documentos audiovisuais e traz o conceito de Hospitalidade e Garantia cultural. Já a pesquisa de campo se preocupa em estabelecer as características da comunidade discursiva, para isso foram realizadas entrevistas e análise documental. As entrevistas foram feitas com 4 pessoas responsáveis pelos acervos das instituições analisadas. As instituições são: Museu de animação Lula Gonzaga, Museu de animação de Belo Horizonte e Produtora Anaya. O corpus de análise também abrangeu 10 resumos de filmes de animação da Cinemateca brasileira, bem como os documentos dessa instituição no que se refere ao tratamento temático. Como discussão retoma-se todos os dados estruturados dentro da análise de domínio. Como resultado apontam-se que a Garantia e hospitalidade cultural podem ser identificadas dentro de um sistema de Organização do Conhecimento quando alguns pontos são considerados: o primeiro, é preciso identificar o que é cultura para a comunidade analisada; o segundo, qual é a dimensão informativa do documento e como ele se estrutura; e terceiro, quais objetivos e ações da instituição analisada dialogam com essas particularidades, por fim, ao sintetizar todas essas informações foi possível entender o que deve ser assegurado durante o tratamento temático do acervo de animação e assim pensar o processo de leitura, análise e síntese desse documento. Concluiu-se se torna possível pensar, compreender e identificar a Garantia e hospitalidade cultural dentro do tratamento temático da animação por meio da análise de domínio.

Palavras-chave: Documento audiovisual. Acervo de animação. Garantia e Hospitalidade Cultural. Filme de animação. Análise de domínio.

ABSTRACT

Cultural warrant and hospitality in the indexing method of animation film

The animation film will be approached in this research as an audiovisual document that supports the information through the moving image and sound. The animation film needs techniques for abstracting the information to satisfy the particularities existing in the video format. The fact that Information Science does not have a national or international standard for transposing the audiovisual language into a written summary, makes several researchers address this issue and propose methods for indexing and abstracting techniques. It is important to highlight the segmentation of video disregards the semantic aspects of the transposition process. In addition, it is important to emphasize that cultural aspects must be ensured within the proposition and development of new methodologies, and one of the ways to do this is to reflect such practices within the Knowledge Organization through an ethical bias. This research dialogues with the concept of Culture Warrant and Hospitality coined by Beghtol. She understands that the culture within a information unit could be interpreted as the way that the audience relates to the information. Thus, the following question is asked: How the Cultural Warrant and Hospitality could be ensured in the abstracting of animation film? The main objective of this research is to propose an identification of Cultural Warrant and Hospitality in the abstracting method of an animated film. As a method we used the domain analysis. The data collected was divided in two stages: the theoretical and the field research, and they are important to help identify the domain, the discursive community, and the video structure. The theoretical stage, I have discussed the concept of document, I have also analyzed the methods for abstracting audiovisual, and lastly, I brought the concept of Cultural Warrant and Hospitality. The field research is describing the characteristics of the discursive community, this stage was carried out through interviews and documentary analysis. The interviews were conducted with 4 professionals responsible for the collections of the follow institutions: Lula Gonzaga Animation Museum, Belo Horizonte Animation Museum, and Producer Anaya. The corpus of analysis also included 10 abstracts of animated films from the Brazilian Cinematheque. As a result, it is pointed out that the Cultural Warrant and Hospitality can be identified within a Knowledge Organization system when some points are considered: the first, it is necessary to identify what culture is inside the analyzed community; the second, the informational possibilities and structure of the video format chosen; and third, considering the goals and actions of these institutions and their particularities. Finally, based on all this information, I believe it is possible to understand the elements that must be ensured during the abstraction method of the animation film, and then it could be possible to suggest a guide for video abstracting. I have concluded that it is possible to consider the Cultural Warrant and Hospitality within the indexing and abstracting of animation film through domain analysis as a method.

Keywords: Audiovisual. Video abstracting. Animation film. Cultural warrant and hospitality. Domain analysis.

LISTA DE FIGURAS

Figure 1: Tipos de acervos audiovisuais para repositório institucional	37
Figure 2: Modelo de Lasswell.....	45
Figure 3: Alice in Wonderland animation cell and background, 1951.	54
Figure 4: Protesto de médicos.....	66
Figure 5: Elementos analisáveis para identificar cultura no âmbito da elaboração de resumo/sinopse.	84
Figure 6: Kaiser.....	107
Figure 7: As aventuras de Virgulino.....	108
Figure 8: Macaco feio, macaco bonito, 1929.....	109
Figure 9: Foto do museu MUCA.....	119
Figure 10: Lula Gonzaga em frente o MUCA	120
Figure 11: Acervo do MUCA	121
Figure 12: Oficina de animação.....	123
Figure 13: Foto do festival.....	125
Figure 14: Elaboração do Inventário.....	128
Figure 15: O vento, Sávio Leite.....	133
Figure 16: Acervo Produtora Anaya.....	136
Figure 17: Descrição do filme Castelo de vento, 1.....	137
Figure 18: Descrição do filme Castelo de vento, 2.....	137
Figure 19: Análise integradora de Cordeiro (2000).....	163
Figure 20: Cordeiro e Amâncio (2005).....	164
Figure 21: Estrutura de resumo da ANCINE.....	165
Figure 22: Elementos que devem ser assegurados em um resumo/sinopse de animação	173
Figure 23: Aspectos de um resumo provido de Garantia e Hospitalidade Cultural.	175

LISTA DE QUADROS

Quadro 1: Elementos para representação de filmes em unidades de informação.....	41
Quadro 2: Características dos resumos por Domínguez-Delgado, López-Hernández.....	49
Quadro 3: Modelo de Albrechtsen, Pejtersen e Cleal para indexação colaborativa de filmes ..	56
Quadro 4: Instrumentos normativos para catalogação de audiovisual.....	63
Quadro 5: Cronologia da animação	104
Quadro 6: Técnicas de animação.....	114
Quadro 7: O vento	131
Quadro 8: Ægtux	138
Quadro 9: Balançando na Gangorra	146
Quadro 10: Ægtux: Contar Histórias.....	146
Quadro 11: O menino e o mundo	148
Quadro 12: Uma história de amor e fúria	148
Quadro 13: MEOW	149
Quadro 14: Até que a Sbórnia nos separe.....	151
Quadro 15: Dossiê Rê Bordosa	151
Quadro 16: Sinfonia Amazônica	152
Quadro 17: Guida	153
Quadro 18: Boi Aruá	154
Quadro 19: WOOD E STOCK: SEXO, ORÉGANO E ROCK'N'ROLL.....	155
Quadro 20: Animando	156
Quadro 21: Configuração do instrumento de análise.....	89

LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

ISBD (NBM)	International Standard Bibliographic Description for Non-Book Materials.
VHS	Video Home System
UEL	Universidade Estadual de Londrina
ORICRI	Organização e Representação da Informação e do Conhecimento de Recursos Imagéticos.
AACR	Código de Catalogação Anglo-Americano
FIAF	Federação Internacional de Arquivos de Filmes
ISAD G	Norma Internacional de Descrição Arquivística
ISSAR (CPF)	Norma Internacional de Registro de Autoridade Arquivística para Entidades Coletivas, Pessoas e Famílias.
ANCINE	Agência Nacional do Cinema
ISO	International Organization for Standardization
ISO/IEC	Information technology — Multimedia content description interface
ANSI	American National Standards Institute
BICLM	Billy Ireland Cartoon Library & Museum
ECA	Escola de Comunicações e Artes
USP	Universidade de São Paulo
IFLA	International Federation of Library Associations and Institutions
UNESCO	United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization
UNESCO	Organização das Nações Unidas para a Educação, a Ciência e a Cultura
SAS	The Society of animation Studies
ASIFA	Association of International Film Animation
UNIVESP	Universidade Virtual do Estado de São Paulo
IBECC	Instituto Brasileiro de Educação, Ciência e Cultura
CECA	Centro de estudos de Cinema de animação
MUCA	Museu de Cinema de animação Lula Gonzaga
MST	Movimento Sem Terra
MUABH	Museu de animação de Belo Horizonte
UNA	Centro Universitário de Belo Horizonte
FB	Filmografia Brasileira
OCA	Oficina de Cinema de animação
EMBRAFILME	Empresa Brasileira de Filmes
IBRAM	Instituto Brasileiro de Museu
FUNDARPE	Fundação do Patrimônio Histórico e Artístico de Pernambuco
CD	Compact disc
DVD	Digital Versatile Disc
SOC	Sistema de Organização do Conhecimento

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO.....	16
2 O DOCUMENTO E A ANÁLISE DOCUMENTAL	28
2.1 O DOCUMENTO AUDIOVISUAL NA UNIDADE DE INFORMAÇÃO.....	34
2.2 O TRATAMENTO TEMÁTICO DO AUDIOVISUAL NO BRASIL	36
2.3 O TRATAMENTO TEMÁTICO NO IDIOMA ESPANHOL	43
2.4 O TRATAMENTO TEMÁTICO EM INGLÊS	51
2.5 A SEGMENTAÇÃO DE VÍDEOS.....	57
2.6 INSTRUMENTOS NORMATIVOS PARA A DESCRIÇÃO E REPRESENTAÇÃO DO AUDIOVISUAL	61
3 HOSPITALIDADE E GARANTIA CULTURAL PARA A ORGANIZAÇÃO DO CONHECIMENTO	65
3.1 O CONCEITO DE ÉTICA	65
3.2 AS ABORDAGENS DA ÉTICA NA ORGANIZAÇÃO DO CONHECIMENTO	71
3.3 GARANTIA E HOSPITALIDADE CULTURAL.....	73
4 CAMINHO METODOLÓGICO.....	85
5 ANIMAÇÃO.....	91
5.1 DEFINIÇÃO	91
5.2 A HISTÓRIA DA ANIMAÇÃO.....	103
5.3 A ANIMAÇÃO NO BRASIL.....	106
5.5 TÉCNICAS E LINGUAGEM DA ANIMAÇÃO	111
6 AS INSTITUIÇÕES DE ANIMAÇÃO NO BRASIL	115
6.1 MUSEU DE CINEMA DE ANIMAÇÃO LULA GONZAGA (MUCA).....	117
6.1.1 <i>A estrutura e o acervo do museu</i>	120
6.1.2 <i>Método Oficina de Cinema de Animação: Método OCA</i>	122
6.1.3 <i>Animacine: festival de animação do Agreste</i>	125
6.2 MUSEU DE ANIMAÇÃO DE BELO HORIZONTE (MUABH).....	126
6.3 PRODUTORA ANAYA	134
6.4 CINEMATECA BRASILEIRA	139
7 ANÁLISE E DISCUSSÃO DOS DADOS	159
7.1 CARACTERÍSTICAS DO DOMÍNIO.....	160
7.2 DIMENSÃO DOCUMENTAL	162
7.4 PRINCIPAIS ASPECTOS PARA A COMUNIDADE DISCURSIVA	168
7.4 GARANTIA E HOSPITALIDADE CULTURAL PARA A ANIMAÇÃO.....	172
8 CONSIDERAÇÕES.....	177
REFERÊNCIAS.....	182
ANEXO I – ROTEIRO PARA A ENTREVISTA DE RAFAEL BUDA.	195
ANEXO II – ROTEIRO PARA A ENTREVISTA DE TIAGO DELACIO	196
ANEXO III– ROTEIRO PARA A ENTREVISTA DE SAVIO LEITE.....	197
ANEXO IV– ROTEIRO PARA A ENTREVISTA DE TÂNIA ANAYA	199
ANEXO V: TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO DE RAFAEL BUDA	200
ANEXO VI: TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO TIAGO DELÁCIO	202
ANEXO VII: TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO DE SÁVIO LEITE.....	204

ANEXO VIII: TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO DE TANIA ANAYA.....	206
ANEXO IX: TRANSCRIÇÃO DA ENTREVISTA DE RAFAEL BUDA.....	208
ANEXO X: TRANSCRIÇÃO DA ENTREVISTA TIAGO DELÁCIO.....	231
ANEXO XI: TRANSCRIÇÃO DA ENTREVISTA DE SÁVIO LEITE	239
ANEXO XII: TRANSCRIÇÃO DA ENTREVISTA DE TANIA ANAYA	255
APÊNDICE I - RANKING DA ABRACCINE.....	261

1 INTRODUÇÃO

Sendo composto pela imagem em movimento e o som, documento audiovisual apresenta-se como um obstáculo aos profissionais da informação. Além dos problemas em torno do suporte físico na unidade de informação que traz desafios em torno de sua preservação, conservação e restauração. O audiovisual se torna também problemático no momento de leitura, análise e síntese da informação que mescla imagem em movimento com som. E isso reflete em um ponto destacado por Edmondson: “Os suportes audiovisuais não se enquadraram facilmente nos pressupostos de trabalho das bibliotecas, arquivos e museus do começo do século XX e, embora houvesse exceções, seu valor cultural era amplamente desconsiderado” (EDMONDSON, 2017, p. 32).

A literatura da área aponta as inúmeras nuances que permeiam a presença do audiovisual em uma unidade de informação e, por essa razão, esta pesquisa volta seu foco para o tratamento temático desse tipo documental, mais especificamente, para a elaboração de resumo (sinopse) em acervos de animação. No entanto, antes de abordar tal temática, convém salientar a razão da escolha desse objeto de análise e quais motivos justificam a importância dessa abordagem em estância pessoal, social e para a Ciência da Informação.

Sendo assim, do ponto de vista pessoal, o interesse pelo documento audiovisual se iniciou durante a atuação profissional em uma instituição de ensino superior (IES). A instituição recebeu uma coleção de filmes cinematográficos em formato DVD, um novo tipo de documento que exigia uma nova abordagem no tratamento documental por parte dos profissionais envolvidos. Alguns pontos a respeito da IES devem ser destacados: a instituição já contava com outros documentos que exigiam mais atenção como mapas, filmes em VHS e documentos da brinquedoteca; a instituição contava com poucos funcionários. Além disso, havia uma limitação de aparatos tecnológicos e era necessário atuar com agilidade nos processos de tratamento documental devido às constantes avaliações de abertura e reconhecimento de cursos de graduação na IES.

O ponto mais problemático durante o tratamento documental da coleção recebida estava relacionado com a identificação temática dos documentos. Naquele momento, ao considerar os pontos mencionados acima, excluindo a questão da conservação, a alternativa viável foi consultar a AACR2 e seguir o caminho similar aos dos demais materiais disponíveis na instituição no processo de identificação temática para a catalogação. Isto é,

acessar o conteúdo da informação audiovisual por meio das informações escritas nos encartes dos DVDs e não no conteúdo audiovisual propriamente dito.

À vista disso, foram observadas lacunas durante o tratamento temático do documento audiovisual. Contudo, a coleção foi inteiramente catalogada utilizando o método de acesso às informações escritas disponíveis no material, isto é, a sinopse e demais informações disponíveis na capa do DVD e descartando-se completamente o conteúdo audiovisual do documento. À medida que o tempo para tal reflexão era limitado e o surgimento de adversidades diárias era constante, a experiência como profissional bibliotecária por parte da autora desta pesquisa, tornou possível vislumbrar uma lacuna entre a vida profissional e os estudos acadêmicos no que se refere ao audiovisual, e assim, embasou a justificativa pessoal para o início desta pesquisa.

Após o despertar do interesse pessoal buscou-se na área da Ciência da Informação os estudos que trabalhavam com o documento audiovisual e percebeu-se a relevância de estudos audiovisuais também para a área. Porque, após o contato com o referido acervo, as incertezas persistiam, principalmente no momento da escolha das palavras-chave e da elaboração do resumo. Desse modo é que se iniciou uma busca por estudos em bases de dados acadêmicas e também se percebeu a importância de se abordar o audiovisual no campo da Organização do Conhecimento. Pois se notou que não existe uma norma que oriente a elaboração de resumo especificamente para documentos em formato audiovisual, ou que oriente essa transposição de linguagem do audiovisual para o escrito.

Entre os estudos recuperados havia aqueles que apresentavam metodologias com foco em arquivos (SILVA; MADIO, 2011) e (SANTOS, 2013); que relatavam experiências profissionais (GONÇALVES, 2015); propunham abordagens a partir da decupagem ou outro processo fundamentado por teoria cinematográfico (CORDEIRO; LA BARRE, 2011); apresentavam controle de vocabulários, elaboração de tesauro (MOURA *et al.*, 2005); princípios para indexação (CORDEIRO, 2013) e (CORDEIRO; AMANCIO, 2005, 2006), relatos de experiências (GARBELINI *et al.*, 2017) e assim por diante.

Os estudos também foram refletidos na experiência acima descrita, mas naquele momento não foi possível a utilização das metodologias baseadas em decupagem ou outras abordagens com base em teorias cinematográficas ou, que de alguma forma, exigiam o conhecimento integral da obra por parte do profissional de informação como são sugeridos em

Santos (2013) e Cordeiro (2000). Vale ressaltar que, além de contar com uma limitação de pessoal, a instituição também contava com a limitação técnica¹.

Isso posto, tendo em vista a diversidade de documentos audiovisuais e as diferentes abordagens dentro das inúmeras instituições, foi notada a relevância social da elaboração deste trabalho. As redes sociais, as plataformas de streaming e a facilidade de acesso às tecnologias têm feito com que cada vez mais as pessoas contem com acervos pessoais em formato audiovisual e também busquem mais informações nesse formato em unidades de informação.

Outro ponto que reforça a importância social corresponde ao surgimento de instituições voltadas para documentos em imagem e som. No caso dos museus, por exemplo, após uma busca no site de mapeamento de museus ([museusbr](http://museusbr.org))² com o uso dos termos imagem e som foi possível recuperar 34 instituições dedicadas a esse tipo de documento. O site conta com o registro de 3907 instituições em todo o território brasileiro que abarcam as mais variadas vertentes.

Compreende-se que os estudos recuperados na revisão bibliográfica exploratória sempre delimitam o gênero cinematográfico, o suporte do documento e a instituição. Ou seja, as propostas eram específicas para a instituição abordada seja no arquivo, na biblioteca e/ou no museu; por um lado, isso evidencia quão diversos os documentos audiovisuais são, por outro, demonstra a ausência de diálogo entre as áreas no tratamento documental do audiovisual.

A identificação da problemática se iniciou após uma pesquisa bibliográfica mais profunda em torno do tratamento documental do audiovisual. A partir disso, foi decidido voltar o foco para a Organização do Conhecimento e adotar o termo tratamento temático, ao invés de indexação. Como uma compreensão mais profunda em torno dos estudos do audiovisual, ficou entendido que tais documentos apresentam modos distintos de transmissão da informação. Foi possível evidenciar isso após o levantamento sobre o tratamento temático de filmes de ficção feito por Sundström, Moraes e Albuquerque (2019), que mostrou as distintas abordagens existentes para o tratamento só desse tipo de audiovisual.

¹ Este ponto se refere aos programas de segmentação de imagens dentro de um filme, indicados em algumas pesquisas, ou de outro equipamento que permitia o acesso integral a obra em formato audiovisual. A questão da segmentação será discutida mais adiante nesta pesquisa. (Argumento embasado no capítulo 2.5 Segmentação de vídeos)

² <http://museus.cultura.gov.br/>

Como visto, são diversos os documentos classificados como audiovisual: fotografia, músicas, filmes, documentários e muitos outros. Com base nisso, esta pesquisa decidiu voltar o foco para animação, que será entendida aqui como a integração da imagem construída e o som. Além disso, convém destacar que devido às divergências históricas sobre a criação da animação, esta pesquisa aponta que entende o surgimento da animação a partir da criação da lanterna mágica. Ademais, convém destacar mais dois pontos que justificam a escolha da animação.

O primeiro, a animação³ foi escolhida por ser o tipo de audiovisual recebido na situação anteriormente descrita que mais apresentou desafios aos profissionais envolvidos durante o tratamento temático documental, visto que essa tipologia abarcava a peculiaridade de ter que atender a necessidade de informação dos acadêmicos do curso de pedagogia e ao público infantil, no qual a biblioteca contava com um pequeno espaço dedicado a esse público.

O segundo fator que fortaleceu a escolha por esse tipo de audiovisual é que, após levantamento bibliográfico em bases de dados nacionais e internacionais, identificou-se que a animação enquanto documento existente em ambientes informacionais é pouco discutida na perspectiva da Organização do Conhecimento. No entanto, alguns estudos podem ser encontrados: Ribeiro e Costa (2008), que analisam a animação na perspectiva da coleção e memória; e Yuh-Shihg e Yan-Hong (2018), que abordam aspectos em torno da segmentação da animação, sendo que este último traz um viés mais técnico.

A problemática vai se moldando ao perceber-se que alguns elementos podem ser relevantes no momento de se identificar a temática dentro dos documentos de animação, que são: os princípios para a sua produção, a linguagem utilizada para a comunicação de elementos explícitos e implícitos e a sua capacidade de preservar a memória social e coletiva por meio de elementos estéticos.

Ao entender a relevância desses elementos é que esta pesquisa vê a importância de refletir a etapa de tratamento temático à luz do conceito de Garantia e Hospitalidade Cultural. Por Garantia Cultural, entende-se que consiste na busca assertiva de termos, classes, campos e

³ O termo animação é usado nesta pesquisa para descrever os filmes composto objetos artificiais, isto é, elementos construindo pelo ser humano com o objetivo de simular a realidade ou um universo fictício. Os elementos artificiais podem ser feitos através de computador, desenhos manuais e/ou recursos artesanais. (Argumento embasado no capítulo 5 Animação)

categorias que representam determinado grupo dentro de um sistema de Organização e Representação do Conhecimento (BEGHTOL, 2002 a e b).

Optou-se pela Garantia Cultural porque essa abordagem é uma categoria dentro dos estudos da ética. E como pontua Pinho (2011), a Organização e Representação do Conhecimento apresentam elementos que podem ser debatidos à luz da perspectiva ética. Como acréscimo a este argumento, afirma-se que o tratamento temático é uma atividade que trabalha com a informação que será disponibilizada ao usuário. Sendo assim, é importante que tais usuários se sintam representados, respeitados e com a necessidade de informação atendida. Pois, caso ocorra algum desvio, o sistema não cumprirá sua função e pode ainda ferir os valores éticos e morais do usuário (GUIMARÃES, MILANI, PINHO, 2008).

Além disso, uma abordagem pautada pela Garantia e Hospitalidade Cultural pode buscar amparar o valor cultural contido nos documentos audiovisuais, o que Edmondson (2017) afirmou ser amplamente desconsiderado nas unidades de informação. Vale pontuar que, para dialogar diretamente com as propostas de Beghtol, esta pesquisa vai trilhar um caminho ainda desconhecido na área, pois Beghtol apresentou o conceito ao refletir em torno dos sistemas de classificação e esta pesquisa vai observar esse aspecto dentro de um resumo. Ademais, ela não trouxe um método de como se identificar ou aplicar a Garantia e Hospitalidade cultural dentro dos sistemas de Organização do Conhecimento. Mas em Beghtol (1995) a autora propõe a análise domínio quando busca analisar outras garantias.

Após tais explicações convém lançar a problemática da pesquisa: Como a Garantia e Hospitalidade Cultural podem ser asseguradas no tratamento temático da animação?

Sendo assim, o objetivo geral consiste em:

- Propor uma análise de identificação da Garantia e Hospitalidade Cultural na elaboração de resumo (sinopse) de filme de animação dentro de um sistema de Organização do Conhecimento.

Para alcançar o objetivo geral, alguns objetivos específicos serão necessários, que são:

- Apresentar a caracterização da animação e os seus principais aspectos;

- Descrever os modelos em português, espanhol e inglês que existem para tratamento temático (a elaboração de resumos) em audiovisuais;
- Discutir o conceito de Garantia e Hospitalidade Cultural;
- Analisar acervos de animação e documentos de instituições brasileiras com foco no tratamento temático e aspectos relevantes para o debate;
- Refletir as etapas de análise, leitura e síntese do audiovisual no contexto da Garantia e Hospitalidade Cultural;
- Propor elementos que podem contribuir para o debate em torno do conceito de Garantia e Hospitalidade Cultural, levando em conta as especificações do acervo de animação.

Ao traçar os objetivos em torno dessa problemática percebeu-se que a pesquisa conta com alguns pressupostos que foram relevantes para a proposição desta abordagem. O primeiro deles é que o audiovisual pode ser estudado dentro de um diálogo entre as unidades de informação, visão que se embasa no pressuposto de Smit (1993). Essa autora propõe um diálogo entre as áreas da informação no que se refere ao tratamento do audiovisual pois, de acordo com a autora, tais instituições compartilham, por vez, algumas problemáticas em comum.

O segundo pressuposto é que ao trazer o conceito de Garantia e Hospitalidade Cultural amplia-se o debate desse conceito na área de Organização do Conhecimento. Há uma diversidade cultural que deve ser atendida dentro dos sistemas de Organização e Representação do Conhecimento, e está pesquisa acredita que isso pode ocorrer por meio da Garantia e Hospitalidade Cultural, isto é, por meio de um viés ético.

Assim, ao profissional da informação cabe o encargo de assegurar a diversidade de acesso às informações culturais e pessoais, onde atuam no sentido de projetar, avaliar, dar manutenção e revisar os sistemas de organização e representação do conhecimento, de forma que esses sistemas ajustem-se aos princípios éticos (GUIMARÃES; PINHO, 2012, p. 5).

Assim, insere-se o terceiro pressuposto de que é possível trilhar um caminho para trabalhar com a Garantia e Hospitalidade Cultural no tratamento temático, mais especificamente na elaboração do resumo (sinopse) por meio da análise de domínio enquanto uma metodologia. Para isso, esta pesquisa vai trilhar o seguinte caminho: considerar a

interpretação de Beghtol de que cultura⁴ pode ser entendida como a forma com que o indivíduo se relaciona com a informação. Portanto, é importante entender quem é esse indivíduo e o que é essa informação no contexto da animação.

Com base na concepção de Beghtol e na metodologia escolhida buscaram-se três instâncias de análise:

1) A animação enquanto domínio e toda a sua dimensão informativa.

Entende-se que é preciso conhecer o conceito, história e técnicas da animação. Também é preciso entender a estrutura do documento para se pensar na metodologia de leitura, análise e síntese, principalmente quando o documento é classificado como audiovisual porque tal tipologia conta com uma diversidade de linguagem e as subdivisões dentro daquilo que é compreendido como tal.

2) O que quer a comunidade em que a animação é considerada relevante dentro das instituições analisadas. Os debates em torno do tratamento temático de acervo de animação podem contribuir com o fortalecimento da proposta de Smit (1993) no que se refere à compreensão do audiovisual como um dos campos de ligação entre arquivo, biblioteca e museu. Esta pesquisa acredita que as especificidades dessas instituições não impedem um estudo em conjunto, ou a elaboração de uma metodologia, no que se refere às técnicas de leitura, interpretação, análise e síntese do audiovisual quando este for entendido como um domínio.

3) E como a instituição comunica essa informação nos resumos (sinopses) e qual é a estrutura desse tipo documental. Isto posto, convém lembrar que as unidades de informação não contam com uma metodologia validada na área para leitura, análise e síntese da informação audiovisual. Assim, a pesquisa achou importante considerar as abordagens existentes, a saber: Filmes de Ficção (CORDEIRO, 2001), Cordeiro e La Barre (2011); acervo televisivo Caldera-Serrano e Arranz-Escacha (2012), documentários (DOMÍNGUEZ-DELGADO; LÓPEZ-HERNÁNDEZ, 2017), entre outros. Essas abordagens foram analisadas

⁴ Esta pesquisa ressalta que o conceito de cultura não deve ser e não pode ser limitado à definição aqui apresentada. O respaldo dessa definição tem como base os estudos de Beghtol, portanto, esta pesquisa entende que dentro de uma unidade de informação o conceito de cultura pode ser interpretado como a forma com que o indivíduo se relaciona com a informação. Além disso, no capítulo intitulado Caminho metodológico apresentará cinco dimensões de análise, e entende-se que o conceito de cultura para a Organização do Conhecimento pode ser abordado ao compreender a relação dessas cinco dimensões.

nesta pesquisa e acrescenta-se que é importante refletir as abordagens existentes para entender os caminhos e possibilidades de trabalhar com a informação audiovisual.

As particularidades desses métodos existentes serão consideradas como as distintas vertentes em que a informação audiovisual pode ser lida e sintetizada, seja no âmbito nacional e/ou internacional. Convém analisar as organizações existentes e respeitar as particularidades e diversidades culturais, o que nesta pesquisa será assegurada por meio do conceito de Garantia e Hospitalidade Cultural. Acredita-se que se ocorrer um diálogo com essas instituições específicas em animação será possibilitado um ambiente mais estável para o diálogo entre a Garantia e Hospitalidade Cultural e o tratamento temático de documentos audiovisuais dentro dos estudos da Organização do Conhecimento.

É assim que a metodologia desta pesquisa entra em diálogo com os objetivos, o problema e a hipótese, pois pretende analisar e entender a animação enquanto um domínio, a estrutura da animação enquanto um documento; a comunidade que produz a animação e a instituição que trata da animação. Acredita-se que o uso da análise de domínio enquanto metodologia permitirá ater-se ao documento com base nos aspectos culturais e assim fornecer ao usuário a possibilidade de interpretação desse documento. Para realizar tais etapas a pesquisa é caracterizada como Análise de Domínio e utilizará de dois grandes polos de análises para identificação desses elementos: o polo teórico e a pesquisa de campo.

No que se refere ao polo teórico, utilizou-se de pesquisa bibliográfica para a realização desta etapa, as bases de dados escolhidas foram: a Base de dados de Periódicos em Ciência da Informação (BRAPCI), o Portal Periódico da Capes, na Biblioteca Digital Brasileira de Teses e Dissertações, as Bases de dados da Biblioteca Universitária da Lund University e o BENANCIB. O período para a recuperação dos dados foi de 2017 a 2020. Os termos utilizados para a busca foram: audiovisual, indexação de vídeo, tratamento temático, acervo audiovisual, imagem em movimento, acervos de animação, vídeo abstraction techniques, abstrating method, domínio análise, análise de domínio, garantia e hospitalidade cultural, cultural warrant and hospitality, documento, organização do conhecimento e ética.

Os conceitos trabalhados e aprofundados foram os seguintes: Garantia e Hospitalidade Cultural; a animação para a especificação do domínio; recuperação de tipos de tratamento temático de audiovisual para identificação da estrutura do documento e sua dimensão informativa. Portanto, a revisão bibliográfica qualifica a abordagem descritiva desta pesquisa. Essa etapa da pesquisa foi relevante para a efetivação dos três primeiros objetivos específicos.

Em um segundo momento, para a identificação da comunidade discursiva, utilizou-se a pesquisa de campo e optou-se pela busca de instituições brasileiras que contavam com acervo em animação⁵, produtores, animadores e gestores de acervo. As instituições escolhidas são aquelas que apresentam o acervo específico em animação, seja ele o filme propriamente dito ou aqueles que além do filme apresentam também elementos derivados, mas cujo foco seja animação, a saber: Museu de Cinema de Animação Lula Gonzaga (MUCA), Museu de animação de Belo Horizonte (MUABH), Produtora Anaya e Cinemateca Brasileira.

A coleta de dados foi realizada por meio de dois métodos: a entrevista e a análise documental. No que se refere à entrevista, optou-se pela forma semiestruturada, assim ela se divide em três momentos: o planejamento da entrevista, a escolha dos entrevistados com adequação a disponibilidade de horário dos mesmos e a elaboração do roteiro e das questões. Por meio desse método, os entrevistados tinham a liberdade para falar além das perguntas apresentadas, dessa forma a entrevista trouxe uma cobertura extensa sobre o que cada instituição necessita de informação dentro da animação (LAKATOS; MARCONI, 2003) e (BONI; QUARESMA, 2005).

As entrevistas ocorreram por meio da plataforma *Zoom*. Foram gravadas mediante a autorização dos entrevistados que está registrado nas gravações das entrevistas. As transcrições das entrevistas ocorreram por meio da ferramenta *Google Transcription*. As entrevistas foram transcritas de modo integral, e com base na autorização dos entrevistados, optou-se por apresentar o roteiro da entrevista e a entrevista transcrita, pois a fala dos entrevistados representava as instituições na quais trabalhavam.

O segundo método de coleta foi por meio da análise documental. Os documentos analisados foram a web site e o acervo fotográfico do Museu de Cinema de Animação Lula Gonzaga (MUCA); o inventário do Museu de animação de Belo Horizonte (MUABH) e o web site da Produtora Anaya. A negociação para acesso aos documentos ocorreu por meio do diálogo durante a entrevista. Com exceção do inventário do MUABH, que foi enviado por Sávio Leite por e-mail, os demais documentos analisados estavam disponibilizados publicamente, mas ainda assim, foi solicitada a permissão durante a entrevista para o uso das informações nesta pesquisa.

⁵ O foco foi longas metragens brasileiras, mas alguns curtas metragem independentes também foram analisados devido a presença destes nas instituições analisadas.

A coleta de dados da Cinemateca Brasileira também foi realizada por meio de análise documental. Os documentos analisados foram: *O manual de catalogação de filmes (2002)*, no qual o foco foi entender o modo como é identificada a informação nos documentos audiovisuais; e o catálogo da instituição com foco no acervo da Filmografia Brasileira (FB) no qual dez filmes de animação foram analisados. Esses filmes foram escolhidos segundo o ranking de melhores filmes de animação produzidos no Brasil elaborado pela ABRACCINE. E o último documento da Cinemateca é o *Relatório Anual de atividades (2017)* que visou identificar possíveis mudanças empregadas no tratamento do acervo.

Para analisar os documentos optou-se pelo modo de leitura reflexiva que, de acordo com Lakatos e Marconi (2003), consiste na leitura que ajuda a identificar novos pontos de vista, novas perspectivas e novas relações. O que ajudou a elucidar alguns pontos além dos abordados durante as entrevistas, no caso do MUCA, MUABH e Produtora Anaya.

Como revisão bibliográfica analisada, esta pesquisa interpretou as propostas existentes para o tratamento temático de documentos audiovisuais nos seguintes idiomas: português, inglês e espanhol. Como não havia uma abordagem específica para filmes de animação optou-se para acervos cinematográficos que são filmes de ficção e filmes de documentários. Esta pesquisa decidiu incluir também as abordagens em acervos televisivos, devido a sua relevância e influência em outros estudos.

Desse modo, a tese se estrutura da seguinte forma: Intitulado “*O documento e a análise documental*” o segundo capítulo aborda o conceito de documento e como ocorre a identificação de assunto em documentos na Organização do Conhecimento. O ponto de partida desta pesquisa são os neodocumentais, portanto, adota a concepção de Otlet e Briet. No cenário brasileiro, traz os estudos de Lara e Ortega (2012) e Rabello (2019) que retomam os neodocumentais. Mas também traz os estudos de Guimarães, Moraes e Guarido (2007) e Kobashi (1994) para respaldar o que o consiste em tratamento temático documental.

Sendo assim, os desdobramentos desse capítulo abordam as nuances em torno da identificação de assunto e tratamento temático dos documentos audiovisuais, apresentam alguns estudos que orientam a elaboração de resumo em acervos cinematográficos e televisivos e trazem a título de exemplo os instrumentos normativos existentes no tratamento de audiovisual. O capítulo finaliza apresentando a questão da segmentação de vídeos.

O terceiro capítulo “*Hospitalidade e Garantia Cultural para a Organização do conhecimento*” apresenta o conceito de ética e as abordagens da ética na Organização do

conhecimento. O ponto principal desse capítulo é o conceito de Garantia e Hospitalidade Cultural, que traz os estudos de Beghtol e Barité. O capítulo busca refletir os conceitos no contexto dos sistemas de organização do conhecimento por meio da etapa do resumo.

O quarto capítulo é *Caminho metodológico*, a escolha metodológica que já foi apresentada brevemente nesta introdução. No entanto, devido às controvérsias teóricas sobre a análise de domínio, decidiu-se escrever um capítulo explicando a vertente aqui adotada e explicar os planos de análise dentro da pesquisa.

O quinto capítulo “*Animação*” apresenta as particularidades da animação, pois, segundo Beghtol, a cultura dentro de Garantia Cultural pode ser entendida como o sujeito lida com a informação e, para garantir esse elemento aos envolvidos, é preciso entender o que deve ser garantido e qual é a necessidade dentro de cada instância, assim no que se refere à animação esta pesquisa vai destacar os seguintes pontos: os conceitos, as técnicas brasileiras, o histórico da animação e dentre outros. Além de tudo isso, o capítulo foi extremamente relevante como modo de contextualizar alguns termos, técnicas e dados históricos que foram necessários para a familiarização com o universo da animação antes das entrevistas.

O quinto capítulo “*As instituições de animação no Brasil*” corresponde ao resultado das entrevistas e análise documental que resultou na identificação da comunidade discursiva e ocorreram nas seguintes instituições: Museu de Cinema de Animação Lula Gonzaga, Museu de Cinema de Animação de Belo Horizonte, Produtora Anaya e Cinemateca, esta última só conta com análise documento porque não houve entrevista. O capítulo também conta com várias imagens e resultados da análise documental das instituições e principalmente com a análise das estruturas dos resumos das instituições que contavam com essa informação.

O sétimo capítulo corresponde à “*Análise e discussão dos dados*”. Aqui os dados são retomados e analisados visando responder à problemática da pesquisa, assim retoma dois pontos: o primeiro, como a garantia cultural e a hospitalidade podem ser entendidas dentro de um sistema de organização do conhecimento; o segundo, como ela se faz presente de modo mais específico e pontual no tratamento temático e se faz presente no resumo (sinopse) do documento.

Para isso as discussões retomam as características da animação e entende a importância de tal aspecto para a estrutura da animação enquanto documento e também para a identificação do domínio analisado. Ainda pensando sobre a estrutura do que, de acordo com Hjørland (2003), pode ser visto como gênero documental, considera-se também as propostas

existentes dentro da organização do conhecimento para a elaboração de resumo de audiovisual. Outro ponto retomado para análise são os principais aspectos dos acervos analisados.

Nas considerações finais retomaram-se todos os objetivos trabalhando ao longo da pesquisa e também o resultado da testagem da hipótese. Adianta-se que esta pesquisa acredita na possibilidade do debate sobre a garantia cultural dentro das metodologias de transposição de linguagem de audiovisual de modo geral e que este caminho pode ser trilhado por meio da análise de domínio.

2 O DOCUMENTO E A ANÁLISE DOCUMENTAL

O conceito de documento é discutido e definido com base em diferentes correntes teóricas, seja na sua origem na documentação seja na própria Ciência da Informação. De tal modo, esta pesquisa optou por centrar-se nos neodocumentais e trazer algumas reflexões brasileiras em torno desses pesquisadores.

No que se refere ao neodocumentais abordou-se Otlet e Briet. E as reflexões brasileiras, consideradas nesta pesquisa, são aquelas que dialogam com tais estudos. As duas primeiras são Lara e Ortega (2012) porque as autoras recapitulam os principais teóricos europeus e estadunidenses que influenciaram as abordagens brasileiras. Além disso, Ortega (2016 a e b) reflete em torno do que leva um item a ser um documento através da leitura de Briet.

Outro estudo escolhido para embasar este capítulo é Rabello (2019) que apresenta um viés mais epistemológico, mas que se aprofunda na leitura de Briet, Otlet e Frohmann interpretando os elementos que levam um item ser considerado documento à luz dos enunciados de Foucault. Rabello (2019) traz a questão da materialidade dos documentos e contribui para elucidar os aspectos em torno dos caminhos que levam um item a se tornar um documento. O autor se aprofunda também na diferença entre materialidade e fisicalidade. E tais discussões permitem que esta pesquisa fundamente um caminho que entenderá a influência cultural nos processos de produção documental.

Com base nisso é que esta pesquisa aponta que o conceito adotado é de documento como informação materializada e institucionalizada (RABELLO, 2019). Portanto, a reflexão proposta neste primeiro capítulo é de como o documento pode ser interpretado e quais elementos influenciam nessa interpretação, e essa explanação justificará a escolha por essa definição de documento adotada nesta pesquisa. Antes de se aprofundar nessas questões, convém retomar os estudos de Otlet e Briet para entender o que é um documento.

Otlet (1934-2018 ano da tradução) amplia os tipos de documentos abordados na área da informação e em sua obra ele insere diversos elementos como documento, entre eles estão os materiais iconográficos e imagens em movimento como pertencentes ao domínio da documentação. E, ao recuperar os estudos de Otlet, Briet (1951) amplia e reflete em torno da concepção dos itens que poderiam ser considerados documento dentro de uma unidade de informação, e chega à conclusão de que um documento é considerado documento quando é tratado como tal. Isto é, quando recebe o tratamento documental dentro de uma instituição. O

conhecido exemplo do antílope esclarece o ponto de vista da autora, pois para ela um antílope em uma floresta é um animal, em uma unidade de informação, catalogado, empalhado e/ou exposto ao olhar é um documento.

Lara e Ortega (2012) afirmam que a influência dos teóricos neodocumentais trouxe diferentes facetas ao abordar um documento. Em outro estudo Ortega (2016 a e b, p. 53) menciona diretamente que Buckland foi o responsável por introduzir o pensamento de Suzanne Briet nos estudos de língua inglesa. E por meio das leituras desses teóricos a autora recapitula o conceito de documento sobre o olhar das disciplinas consideradas pilares para a Ciência da Informação.

A partir desse ponto de partida a autora apresenta como cada uma dessas disciplinas aborda aquilo que é considerado documento, tendo em vista o procedimento utilizado e a finalidade. E assim, ela concluiu que há documento por intenção e documento por atribuição. De tal modo, convém destacar a seguinte passagem:

O documento se define por uma instância física (seu suporte material) e uma instância simbólica (informativa, conteudística), sendo que esta última é sempre uma atribuição, ou seja, não é inerente ao objeto. **A dimensão informativa do documento não é prévia, é construída no momento da interpretação.** Se o documento é objeto construído, ou seja, não existe a priori, ou in natura, o documento bibliográfico também não é objeto pré-existente, mas depende de ações de significação que o tornem como tal (ORTEGA, 2016 a, p. 56, grifo nosso).

Nessa passagem Ortega (2016 a) afirma que o que torna um item documento são as ações exteriores a ele o que demonstra grande influência dos estudos de Briet. Aponta a alteração no indivíduo e compreende que a dimensão informativa está atrelada ao processo de interpretação. Portanto, para um item se tornar um documento ele estará condicionado à vontade de um sujeito interpretante.

Ortega (2016 a) ainda complementa que o documento enquanto um objeto com significados abarca três dimensões: a produção de documentos, as propostas de significação sobre os documentos públicos “e a significação que ocorre no processo de apropriação da informação realizada pelo usuário” (ORTEGA, 2016 a, p. 49).

À vista disso, Ortega (2016 b) entende que o papel do profissional da informação é primordial porque, por meio da prática profissional, ao aplicar as técnicas e ferramentas da produção da informação em torno de determinado item, assim, é que o torna um documento. Essa ação subentende a existência de uma relevância por parte do social em torno do

documento e tal relevância se reafirma mediante a consulta realizada pelos usuários, ainda de acordo com a autora. Convém ressaltar que produção de documentos corresponde aos modos de apresentação e representação do documento, isto é, o conjunto de informação documentária (ORTEGA, 2008).

Antes de falar um pouco sobre esses modos de representar o documento convém abordar as interpretações de Rabello (2009), autor também retoma os estudos dos neodocumentais e traz uma leitura de Frohmann. Além disso, Rabello (2009) coloca o documento no centro das discussões da Ciência da Informação e dialoga com o conceito de materialidade. De acordo com Rabello, essa abordagem foi introduzida nos estudos brasileiros por meio de Murguia (2007).

De tal modo, Rabello (2018, p. 148) define documento como: “[...] um objeto com valor. Esse valor é atribuído por sujeitos com alguma autoridade, seja reconhecida por outrem (sujeitos agindo em nome de alguma institucionalidade) ou por algum indivíduo que crê na própria autoridade.” Para o autor, esse indivíduo que atribui valor ao objeto está inserido em uma coletividade, e desempenha um certo grau de representatividade social.

No entanto, essa atribuição de valor só ocorre aos objetos que podem ser considerados fontes de informação, que tem potencialidade informativa e/ou que tem valor social. Portanto, de acordo com as interpretações de Rabello (2018) as instituições seriam uma forma de apropriação e validação desses documentos.

Rabello (2009) reflete sobre essa questão da valorização empregada aos documentos, pois para ele a valorização do documento ocorre posteriormente a sua produção. Esse processo de atribuição de valor o autor nomeia de objetivação (valoração) que, de acordo com ele, é caracterizado pela interpretação do documento e ocorre sob a influência de elementos interpretativos, sendo estes os aspectos subjetivos que refletem o contexto social e cultural do sujeito interpretante. O autor afirma que o documento é fruto dessa “ação interpretativa (subjetiva)” (RABELLO, 2009, p. 141).

Outro ponto importante é diferenciar a questão da materialidade do documento com a de fisicalidade.

O conceito de materialidade da informação empregado no presente artigo se diferencia do de fisicalidade do objeto. Se a fisicalidade está relacionada às propriedades físicas do objeto-suporte de informação, a materialidade, ainda que considere tais propriedades, compreende aspectos que estão para além delas, tais como a procedência e o

percurso da informação até o momento da inscrição do signo, ou seja, os aspectos valorativos provenientes de práticas sociais e discursivas, sejam elas pragmáticas, simbólicas, políticas, mercadológicas, validadas em institucionalidades diversas, ou, ainda, intencionalidades atribuídas ao objeto antes mesmo de ele ser valorado institucionalmente como documento, tais como memória, afetividade, identidade, instrumentalidade, biografia do objeto, dentre outros. (RABELLO, 2019, p. 06-07).

Rabello (2019) afirma que a fisicalidade da informação está relacionada às propriedades físicas. E, é por meio das propriedades físicas, que os objetos suportam a informação. Nessa direção ele afirma que existem objetos analógicos e digitais. Os analógicos são divididos em duas categorias: analógico direto e analógico indireto; o primeiro é quando o ser humano acessa a informação de modo direto, isto é, a leitura do conteúdo não requer mediação, como livro, fotografia impressa, inscrições em pedra, plástico, papel e outros. Os objetos classificados como analógico indireto são aqueles que necessitam de uma ferramenta para acessar a informação, como filmes e músicas, por exemplo. Os digitais caracterizam-se pela fluidez e condicionamento a alguma abstração, desse modo, os dispositivos estão ali para processar a informação.

Cabe pontuar que as análises dos autores brasileiros destacam a importância do ato de interpretar no momento em que um item se torna um documento. Para Ortega (2016 a e b) a interpretação pode ocorrer na etapa da produção documental e posterior a produção, que é feita pelos usuários, vertente que se solidificou na Ciência da Informação brasileira com base em Otlet e Briet.

Rabelo (2019) aponta a interpretação dos sujeitos que selecionam os itens que se tornarão documentos e diz que a materialidade do documento é anterior ao processo de produção. Em outro estudo ele afirma que retoma sua abordagem por meio de quatro disciplinas: História, diplomática e documentação. O autor também considera as ações sociais em torno do item que se torna documento e, ao abordar o objeto de estudo da área, como esse objeto se torna informativo.

As concepções discutidas sobre o que se caracteriza um documento, o que é informação e como estes se relacionam entre si, interferem, como visto, nos processos documentários desenvolvidos em uma unidade de informação. E, nesse ponto, os documentos que são gerados durante a leitura documentária seguem regras de descrição que devem ser respeitadas, já o processo de leitura pode sofrer diferentes variações de interpretações (ORTEGA, 2009).

Tais leituras permitem entender que o que faz um item ser um documento remete ao processo de interpretação aplicado a ele, o que por um lado caracteriza um processo subjetivo e por outra evidência as instâncias de poder vigente. O documento surge para atender a uma necessidade sociocultural. O modo como um documento é interpretado está conectado ao público que ele atenderá e ao viés da instituição. Outro ponto compreendido é que ao longo do tempo esse processo foi se alterando e essa alteração levou em conta as tecnologias utilizadas e a velocidade com a qual a informação é produzida.

Dessa forma, a informação é extraída do documento por meio da análise documental. Esse é o momento em que o profissional da informação cria produtos para que o usuário possa acessar as informações de um documento. Guimarães, Moraes e Guarido (2007) entendem esse processo como:

[...] a análise de conteúdo documental materializa-se por meio de um conjunto de procedimentos analítico-sintéticos, envolvendo os processos de análise do conteúdo temático dos documentos e sua síntese, por meio da condensação ou representação em linguagens documentais, com o objetivo de garantir uma recuperação rápida e precisa pelo usuário ou cliente. (GUIMARAES, MORAES, GUARIDO, 2007, p. 94, tradução nossa)⁶.

Vale pontuar que o termo “análise documental” indica a corrente teórica de vertente francesa e espanhola que influenciam também as abordagens brasileiras. A análise documental é composta por duas etapas: etapa analítica e etapa sintética. A etapa analítica é composta por dois momentos: leitura técnica do documento e a identificação dos conceitos. A etapa sintética é composta pela seleção dos conceitos, condensação documental e representação documental (GUIMARAES, MORAES, GUARIDO, 2007).

No que se refere à análise documental, Kobashi (1994) aponta que esse processo é na realidade uma disciplina de natureza metodológica, sendo assim, seu conjunto de regras, pressupostos, procedimentos e instrumentos devem ser criticados, avaliados e refletidos com vistas à construção de aperfeiçoamento (KOBASHI, 1994, p. 22)

Kobashi (1994, p. 104) aborda dois elementos dentro da análise documental: a elaboração de resumo e a indexação. Ao longo do trabalho, a autora caracteriza a análise documental, faz uma análise bibliográfica profunda sobre o tema, compreende os processos

⁶ análisis documental de contenido, se materializa por medio de un conjunto de procedimientos de naturaleza analítico-sintética, envolviendo los procesos de análisis del contenido temático de los documentos y su síntesis, por medio de la condensación o de la representación en lenguajes documentales, con el objetivo de garantizar una recuperación rápida y precisa por el usuario o cliente. (GUIMARAES, MORAES, GUARIDO, 2007, p. 94).

de análise, síntese e representação documentária, faz uma crítica aos métodos existentes e, por fim, propõe uma metodologia.

Desse modo, convém apresentar as palavras da autora no que se refere ao processo de elaboração de resumo e indexação.

[...] primeiramente, os textos são desestruturados, isto é, analisados e sintetizados, operação fundada na distinção entre informação essencial e acessória. A seleção é uma tarefa complexa na medida em que implica atribuir valor às informações contidas no texto. Em seguida, as informações selecionadas são estruturadas, isto é, são submetidas a um processo de combinação, de modo a convertê-los em novos textos, ditos resumos, ou em símbolos de uma linguagem documentária (indexação) (KOBASHI, 1994, p. 24)

As palavras de Kobashi elucidam o processo de elaborar o resumo e destaca que este é antecedido pelo processo de desestruturação. É o momento em que o profissional da informação vai utilizar seus valores profissionais e até mesmos pessoais para indicar o que é relevante a ponto de ser apontado para os usuários do sistema de informação. É o momento em que a validação do item enquanto documento é salientada.

Logo, convém destacar mais uma passagem da autora: “No resumo, o texto base é desestruturado de modo a permitir que certos fragmentos, organizados sob a forma de um novo texto, reconstruam potencialmente o sentido do original.” (KOBASHI, 1994, p. 41).

Mesmo em 1994, Kobashi já apontava que as normas para elaboração de resumo, das quais a autora havia analisado, não atendia aos aspectos relacionados à análise, compreensão e condensação da informação. Conforme Kobashi “As instruções, inviabilizam, portanto, não só a elaboração de produtos homogêneos, como também a avaliação de sua qualidade. As regras, na realidade, ignoram o complexo percurso intelectual da produção de resumos [...]” (KOBASHI, 1994, p. 89).

Além disso, a autora elabora também uma profunda análise de autores que trabalham com o resumo escolar e resumo documental. Dentre os vários pontos destacados nesse estudo convém destacar que para a autora os resumos devem ser “balizados por regras explícitas que orientem o indivíduo nas várias etapas do processo.” (KOBASHI, 1994, p. 94).

As etapas apresentadas pela autora são “a) análise e compreensão do texto b) seleção das informações principais c) representação das informações dentro de padrões estabelecidos por norma.” (KOBASHI, 1994, p. 107).

Ao recapitular essas etapas, dentro do que já foi discutido neste capítulo, é possível entender que: a) análise e compreensão do texto é um processo aplicado aos documentos entendidos como relevante socialmente, feito por um profissional que aplicará os valores institucionais e pessoais no momento de compreender o seu grau de relevância.

b) seleção das informações principais é um processo feito pelo profissional da informação dentro dos valores da instituição e, por vez, pessoais, pois a compreensão de informação principal está atrelada ao que pode ser relevante para os usuários.

c) representação das informações dentro de padrões estabelecidos por norma é o momento de sintetização dos elementos destacados como relevantes e principais. A normatização aqui, além de servir como modelo de avaliação (KOBASHI, 1994), respalda também a padronização dentro dos sistemas de informação e a fornece os subsídios para a orientação desse processo em outras unidades ou em outros documentos. (KOBASHI, 1994).

Convém, então, levar essas discussões a respeito da elaboração de resumo para o audiovisual e entender como ocorre a reestruturação dos documentos cuja informação é a imagem em movimento e o som.

2.1 O 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 reflitam 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 pelos próprios produtores, em alguns casos (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. Smit (1993) indica que: “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, isto é, a etapa analítico-sintética.

2.2 O tratamento temático do audiovisual no Brasil

Visto que não existe uma norma que oriente o processo de tratamento temático da informação audiovisual, vários estudos apresentam alternativas para encontrar os modos de leitura e interpretação desse material. Temos: indexação de audiovisual, tratamento temático de audiovisual, representação de assunto, representação temática.

Os estudos brasileiros em Ciência da Informação sobre o audiovisual contam com abordagens que se preocupam com aspectos físicos e conceituais desse tipo de documento. Essa dicotomia pode ser abordada da seguinte forma: de um lado encontram-se os estudos com ênfase acadêmica, aqueles que buscam entender a estrutura do material para que metodologias possam ser propostas, adaptações e análises de outras áreas abarcadas; e novas leituras e interpretação do audiovisual possam ser consideradas. 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.

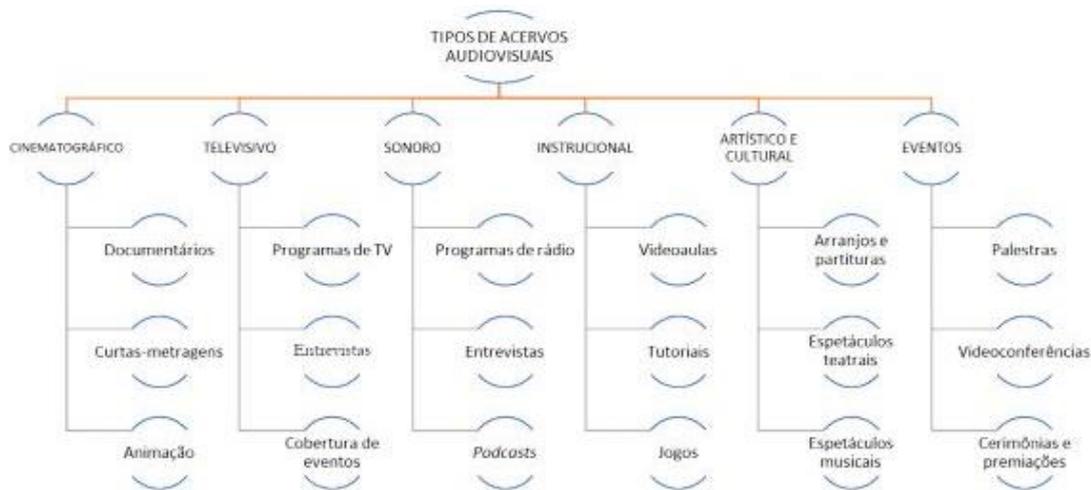
E, de outro lado, estão os estudos com enfoque profissional, nomeado algumas vezes como relatos de experiência. Os que se classificam como tal narram a respeito de coleções específicas situadas em determinadas instituições e demonstram como alguma ação foi aplicada; seja ela referente às padronizações 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 atender os campos de representação descritiva e temática proposto pelas normas e o que os programas utilizados viabilizam. Parte dos estudos também aponta a insuficiência das normas, mas se restringem em explicar como foi a experiência. E respondem as seguintes questões: Como foi feito? Qual era a situação do acervo? Qual é o público-alvo? Quais são os recursos existentes? Como fazer? Os aspectos que se referem à descrição física do material não são foco desta pesquisa, mas serão brevemente apresentados durante a análise das normas ao término deste capítulo.

Além disso, outras delimitações também foram necessárias, pois, como pode ser observado na **Figura 1**, 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 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.

Figure 1: Tipos de acervos audiovisuais para repositório institucional



Fonte: (SANTOS; FARIAS; 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 E 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 ISBD (NBM) *International Standard Bibliographic Description for Non-Book Materials* 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*. Porque a norma priorizava os materiais escritos que acompanhavam o áudio, as imagens e/ou audiovisual, uma vez que a sua fundamentação era pautada em materiais escritos. As normas e padronizações serão introduzidas mais a frente nesta pesquisa, o fato é que a terminologia da ISBD (NBM) influenciou o modo como a área 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 Semionato 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.

Essa preocupação pode também ser evidenciada quando foi feita uma busca nas bases de dados⁷ brasileira sobre o tratamento temático desse material. Sundström, Moraes e Albuquerque (2019) recuperam estudos que abordam o tratamento temático do audiovisual e, além dos pontos mencionados, outra preocupação apontada pelos estudos são os usuários.

Nessa direção, 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.

⁷ Parte das informações aqui discutidas foi publicada por Sundström, Moraes e Albuquerque (2019) e correspondem a trechos da tese.

Cordeiro (2000) acredita que todas as informações em torno dos filmes, sejam em sua elaboração e/ou até mesmo em seu conteúdo, 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 prática 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 copia os principais pontos que são considerados em suas propostas.

Quadro 1: 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; seqüências relevantes; aproximações temáticas da(s) seqüência(s) escolhida(s); sinopse ; instrumentos documentais; complementações; informações extrafílmicas 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 representação temática, como o controle do vocabulário defendido por Moura *et alii.* (2005), que aponta em sua pesquisa a importância do Tesouro Eletrônico de Cinema Brasileiro no momento de organização e recuperação da informação.

Cordeiro e 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 sendo levantado 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 tratamento temático do audiovisual em unidades de informação.

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 o tratamento 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 do tratamento, 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 também pelo nível de exaustividade durante esse processo. No entanto, foram poucos os estudos que dialogaram essas metodologias com as normas existentes.

2.3 O tratamento temático no idioma espanhol

Como visto acima, as propostas de tratamento temático para filmes de ficção que permeiam o cenário brasileiro são norteadas, no que se refere à busca por metodologia de descrição temática, pela área do cinema, nos quais as metodologias são adaptadas para melhor explorar o seu conteúdo. Em espanhol, os estudos acadêmicos também apresentam proposta para uma maior abrangência do conteúdo temático de obras audiovisuais, sejam elas não ficcionais, ficcionais e televisivas.

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

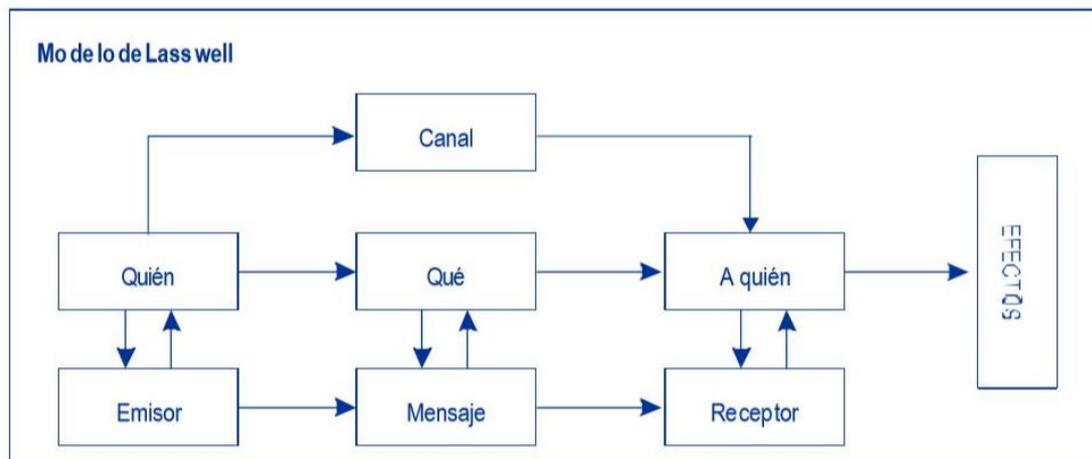
audiovisuais televisivos, visto que esta ação está atrelada diretamente aos aspectos financeiros para a empresa e patrimoniais para a empresa e para a sociedade.

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 nossa). 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 podem 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.

Figure 2: 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 (2014 a e b) afirma que a elaboração do resumo é dos elementos que compõe o processo de descrição do audiovisual e é composto pela: 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, 2014 b, 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, 2014 b, 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, 2014 b, 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 secundários⁸. (CALDERA-SERRANO, 2014 b, p. 156, tradução nossa).

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

⁸ 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, 2014 b, p. 156)

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, 2004 a e b, 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 na literatura espanhola 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 International Organization for Standardization- 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 tratarem 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 automatizado⁹. (DOMÍNGUEZ-DELGADO; LÓPEZ-HERNÁNDEZ, 2017, p. 531, tradução nossa)

⁹ 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,

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

Quadro 2: Características dos resumos por Domínguez-Delgado, López-Hernández

Resumo textual	Resumo audiovisual
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.	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; López-Hernández, 2017, p. 532, tradução nossa).

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

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).

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)¹⁰. (DOMÍNGUEZ-DELGADO; LÓPEZ-HERNÁNDEZ, 2017, p. 533, tradução nossa).

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 referenciados¹¹ (CR). (DOMÍNGUEZ-DELGADO; LÓPEZ-HERNÁNDEZ, 2017, p. 543).

¹⁰ 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).

¹¹ 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

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.

2.4 O tratamento temático em inglês

Devido à quantidade de estudos em inglês, esta pesquisa estabeleceu um critério de seleção e vai apresentar quadros vertentes que existem: a primeira é voltada para a normativa da ISO/IEC 15938, que é uma norma de orienta a segmentação de vídeo; o segundo é sobre uma instituição de animação; o terceiro é a aplicação da análise de domínio e a participação do usuário no processo de indexação; e a quarta e última são as abordagens que consideram a metodologia de Panofsky.

É importante ressaltar que os estudos em inglês estão fortemente marcados pela normativa da ISO/IEC 15938. E para a busca foram utilizados os seguintes termos nas bases de dados: audiovisual indexing, multimedia indexing, subject analyses of audiovisual. Grande parte dos estudos recuperados que serão mencionados a seguir analisou uma ou mais das 15 partes da ISO/IEC 15938. Dessa forma, é importante mencionar a existência dessa norma e colocá-la como pertencente aos estudos em inglês. Mesmo que a norma apresenta característica internacional. A norma contra com constantes análises de estudos acadêmicos, acredita-se que os estudos em inglês estão diretamente ligados com o desenvolvimento de metadata para unidades de informação.

De acordo com Nack e Lindsay (1999), o Moving Pictures Expert Group (MPEG) 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 (Organização Internacional para Padronização) e International Electrotechnical Commission (Comissão Eletrotécnica Internacional).

A ISO/IEC 15938 é subdividida em 15 partes, que são:

Parte 1: Sistemas: especifica as ferramentas para preparar descrições para transporte eficiente e descrições de compactação de armazenamento e permitir a sincronização, entre conteúdo e descrições. **Parte 2: Linguagem de definição de descrição:** especifica a linguagem para definir o conjunto de ferramentas de descrição (DSs, Ds e tipos de dados) e para definir novas ferramentas de descrição. **Parte 3: Visual:** especifica as ferramentas de descrição pertencentes ao conteúdo visual. **Parte 4: Áudio:** especifica as ferramentas de descrição pertencentes ao conteúdo de áudio. **Parte 5:** Esquemas de descrição de multimídia: especifica as ferramentas de descrição genéricas pertencentes a multimídia, incluindo conteúdo de áudio e visual. **Parte 6: Software de referência:** fornece uma implementação de software da série. **Parte 7: Teste de conformidade:** especifica as diretrizes e procedimentos para testar a conformidade das implementações da série. **Parte 8: Extração e uso de descrições MPEG-7:** fornece diretrizes e exemplos de extração e de descrições. **Parte 9:** Perfis e níveis: fornece diretrizes e perfis padrão. **Parte 10: Definição de esquema:** especifica o esquema usando linguagem de definição de descrição. **Parte 11: esquemas de perfil MPEG-7:** listagem de esquemas de perfil usando linguagem de definição de descrição. **Parte 12: Formato de consulta:** contém as ferramentas do formato de consulta MPEG (MPQF). **Parte 13: Descrições compactas para pesquisa visual:** especifica uma ferramenta de descrição de imagem para aplicativos de pesquisa visual. **Parte 14: Software de referência, conformidade e diretrizes de uso para descritores compactos para pesquisa visual:** fornece o software de referência e as diretrizes, especifica o teste de conformidade. **Parte 15: Descritores compactos para análise de vídeo:** especifica uma ferramenta de descrição de vídeo projetada para permitir aplicativos de análise de vídeo eficientes e interoperáveis, permitindo a correspondência de conteúdo visual no vídeo (ISO/ IEC, 2019, p. 5, tradução nossa)¹².

¹² **Part 1: Systems:** specifies the tools for preparing descriptions for efficient transport and storage compressing descriptions, and allowing synchronization between content and descriptions. **Part 2: Description definition language:** specifies the language for defining the series set of description tools (DSs, Ds and datatypes) and for defining new description tools. **Part 3: Visual:** specifies the description tools pertaining to visual content. **Part 4:** Audio: specifies the description tools pertaining to audio content. **Part 5:** Multimedia description schemes: specifies the generic description tools pertaining to multimedia including audio and visual content. **Part 6:** Reference software: provides a software implementation of the series. **Part 7:** Conformance testing: specifies the guidelines and procedures for testing conformance of implementations of the series. **Part 8:** Extraction and use of MPEG-7 descriptions: provides guidelines and examples of the extraction and of descriptions. **Part 9:** Profiles and levels: provides guidelines and standard profiles. **Part 10:** Schema definition: specifies the schema using description definition language. **Part 11:** MPEG-7 profile schemas: listing of profile schemas using description definition language. **Part 12:** Query format: contains the tools of the MPEG query format (MPQF). **Part 13:** Compact descriptions for visual search: specifies an image description tool for visual search applications. **Part 14:** Reference software, conformance, and usage guidelines for compact descriptors for visual search: provides the reference software and guidelines, specifies the conformance testing. **Part 15:** Compact descriptors for

Nos Estados Unidos foi também identificado um museu de animação chamado Billy Ireland Cartoon Library & Museum (BICLM) at The Ohio State University. 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 é descrita por meio de vídeo, alguns materiais não podem ser acessados virtualmente por causa de direitos autorais. A coleção é muito diversificada, além disso, eles têm a maior coleção de mangá fora do Japão.

Devido às restrições da pandemia de covid-19, a instituição fez um documentário que está disponível na plataforma YouTube, em que apresenta o que acontece no processamento técnico. O nome é: Behind-the-Scenes Tour of the Billy Ireland Cartoon Library and Museum (Passeio pelos bastidores da Billy Ireland Cartoon Library and Museum). Nessa visita, as gestoras apresentam os materiais originais, comentam sobre a organização e, no caso de imagens muito especiais, eles contam com o apoio de especialistas para comentar a respeito do conteúdo da imagem.

Convém citar um exemplo de um dos documentos disponibilizado no acervo.

Figure 3: Alice in Wonderland animation cell and background, 1951.



Fonte: The Billy Ireland Cartoon Library & Museum (2020)

A sequência de fotos, nomeada Animating Alice (Animando Alice), mostra o processo de animação da cena. Na descrição do material, no site da instituição, a informação disposta para o usuário é referente ao 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 celulósido (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. (Billy Ireland Cartoon Library & Museum, informação online, não paginada, 2020, tradução nossa)¹³.

Além da norma ISO/IEC 15938 e da instituição: Billy Ireland Cartoon Library & Museum, 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 filmes¹⁴” (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 que foi transcrito no quadro a seguir:

¹³ 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, informação online, não paginada, 2020)

¹⁴ 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)

Quadro 3: Modelo de Albrechtsen, Pejtersen e Cleal para indexação colaborativa de filmes

1. Goals and values of film	
Why?	(1) Intentional and goals: Communication of information; education; promotion and simulation of ideas and emotional, social-cultural and aesthetic experience; Literary model (Novel, novella, short story, theatre play) Constraints: censorship, production means
Why?	(2) Originators' affiliation and attitude: Professional paradigms (narrative/ aesthetic style, form, etc.) and their socio-historical context, political and cultural movements, or other value criteria.
2. General and specific content in film	
When?	(3) General frame/ time content: time, year, historical period
Where?	(4) General frame/ place content: Place and setting, geographical, historical, social-cultural contexts of the topic
What?	(5) Subject matter content: Specific topic and plots. Psychological and social phenomena; ending of film; Contents (abstract of film), keywords (indexing terms).
Who	(6) Living beings, institutions and artifacts: Main characters, persons, animals, plants, institutions that are involved in the topic Cast (names)
3 Communication and presentation of film format	
How?	(7) Film types and formats Types of film materials
How?	(8) Accessibility level: censorship documentation cards, contemporary documentation, sources, bibliography (reviews etc.), indexes
How?	(9) Physical characteristics: Sounds systems, etc.
4. Filmography attributes	
Who?	(10) Filmographic data and identification number: Film titles, names of director, assistant director, story, screenplay, director of photography, set designer, art director, costume designer, editor, sound, introductory title designer, production manager, music and songs (composers, titles)
Where?	Locations
When?	Year of production, version
What?	Type of material
How?	Size and format
5 Archives attributes	
Why	(11) Archive goals and policies (12) Local archival conditions: shelving, storage
When?	Preservation, restoration, sales and lending of films and videos
6 Distribution, provenance, mediation	
Why?	(13) Distributors, donators, etc. goals and policies: name of first distributor
Where?	(14) Production and film studios
When?	(15) Premieres (dates), awards

Fonte: 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. 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, tesauros e outros. A abordagem dos autores reflete o uso da análise de domínio em uma perspectiva sócio-cognitiva, no qual a participação do usuário é o centro da análise.

Além das três abordagens, há também estudos que um viés voltado para o campo da arte, no caso, é o método de Panofsky. O método tem uma vertente que se embasa na semiótica e é focado em obras de arte, o que inclui os filmes como artes. Nesse processo, a etapa da indexação é feita em dois níveis: a análise de assunto primária, que envolve a indexação com base nos aspectos visuais. E a análise de assunto secundária, elabora com base nos conceitos, histórias e outros elementos relacionados à narrativa (WINGET, 2009).

2.5 A 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) e muitos 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 analisar os vídeos por tomada e facilita 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, um 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 autônomo¹⁵. (CALDERA-SERRANO; CARO-CASTRO, 2019, p. 4, tradução nossa)

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 nossa). 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).

¹⁵ Tanto la descripción del contenido como la indexación tendrán que representar distintos niveles del discurso audiovisual, que constituyen microdiscursos que tienen sentido como partes de una macroestructura jerarquizada y como unidades de significado con valor autónomo. (CALDERA-SERRANO; CARO-CASTRO, 2019, p. 4).

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. “In contrast to manual annotations, content-based video analysis algorithms provide a more fine-grained analysis, typically based on video shots.” (MÜHLING, *et al.*, 2017, p. 2).

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”¹⁶. Esse problema foi nomeado de “*bridging the semantic gap*” (LEW *et al.*, 2006, p. 2, tradução nossa).

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

¹⁶ “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).

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 tratamento temático da informação e o tratamento automático 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 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 forma, 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).

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 ao tratamento temático do audiovisual, os estudos brasileiros partem da estrutura do documento e os 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, independente 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, 2008) (XIE; MATUSIAK, 2016).

2.6 Instrumentos normativos para a descrição e representação do audiovisual

Como mencionado anteriormente, o foco desta pesquisa consiste nos meios de identificação temática do audiovisual. No entanto, convém apresenta brevemente as normas indicadas pela *Guidelines to Audiovisual and Multimedia Collection Management in*

Libraries and others institutions, que também apresenta versão em português traduzida como: *Directrizes para materiais audiovisuais e multimedia em bibliotecas e outras instituições*, a tradução foi feita por Maria Inês Cordeiro.

O documento é importante porque as propostas metodológicas devem dialogar com as possibilidades existentes nas normativas. Assim, os estudos debatidos acima mencionam, por vez, algumas das normas indicadas nesse documento ao criarem metodologias que podem ser aplicadas para o tratamento documental do audiovisual.

A diretriz também orienta a ações que podem ser tomadas pelos profissionais da informação para a melhoria da gestão desse tipo de acervo, para isso a norma traz orientações em torno: da organização e administração; indica caminhos de formação continuada aos profissionais que trabalham com acervos audiovisuais; fala sobre as particularidades no processo de aquisição e formação de acervo, que é totalmente diferente de documentos impressos; comenta sobre as leis de direitos autorais e depósito legal; apresenta as regras para a catalogação e acesso bibliográfico; o arquivo e armazenamento e menciona o processo de digitalização e preservação.

Percebeu-se que durante a leitura dessa diretriz que o tratamento do audiovisual se diverge em inúmeros aspectos dos materiais impressos, dessa forma, tratá-los de modo similar pode acarretar equívocos que podem atingir, em certa medida, os usuários do sistema de informação.

O processo de catalogação de audiovisual é coordenado por padronizações. Tal processo visa à interoperabilidade entre sistemas, melhor recuperação da informação, intercâmbio de informação e garantia da preservação da informação. Lima (2014) explica o uso e a importância das normas voltadas para audiovisual e a diferença entre os documentos escritos e os audiovisuais.

De acordo com Lima (2014) a descrição bibliográfica deve ser norteada por normas, pois visa à representação dos documentos por meio dos elementos externos, “determina a forma de apresentação dos pontos de acesso ou entradas de maneira que possamos localizar os documentos de maneira ágil e rápida”; descreve e identifica os documentos e tais informações mediam a informação entre o documento e os usuários (LIMA, 2014, p.3).

E em respeito às particularidades do audiovisual a *Directrizes para materiais audiovisuais e multimedia em bibliotecas e outras instituições* apresentam normas específicas

para a catalogação de audiovisual. Desse modo, segue um quadro abaixo das principais regras específicas para o audiovisual. Seja em estância física ou/ digital.

Quadro 4: Instrumentos normativos para catalogação de audiovisual

Anglo-American Cataloguing Rules. Prepared under the direction of the Joint Steering Committee for Revision of AACR, a committee of the American Library Association . [et al.]. 2nd ed., 2002 revision. Ottawa: Canadian Library Association, 2002. (loose-leaf) (Copublished by the Chartered Institute of Library and Information Professionals and the American Library Association)
Association Française de Normalisation. Normes de catalogage. Domaine 164 : Documentation
Association for Recorded Sound Collections. Associated Audio Archives. Rules for Archival Cataloging of Sound Recordings. Rev. [US]: ARSC, 1995. x, 60 p.
Deutsches Bibliotheksinstitut. Regeln für die alphabetische Katalogisierung von Nichtbuchmaterialien [RAK-AV]. Berlin : DBI. 1996.
Die Deutsche Bibliothek: RAK-NBM-Präzisierungen. Frankfurt/M. 2001.
Die Deutsche Bibliothek. Arbeitsstelle für Standardisierung: Empfehlungen für "Continuing integrating resources". Frankfurt/M. 200
Rules for Bibliographic Description [Russian Cataloguing Rules, RCR]. Moscow, 1986
Dirección General del Libro, Archivos y Bibliotecas. Reglas de Catalogación. Ed. Refudida y revision con correcciones. Madrid, 1995 .
Fédération Internationale des Archives du Film (FIAF). The FIAF Moving Image Cataloguing Manual. Written by Natasha Fairbairn, Maria Assunta Pimpinelli and Thelma Ross for the FIAF Cataloguing Commission. April 2016
American Library Association. Guidelines for Bibliographic Description of Interactive Multimedia. The Interactive Multimedia Guidelines Review Task Force, Laura Jizba [et al.] Chicago: American Library Association, 1994. xi, 43 p.
International Association of Sound and Audiovisual Archives. The IASA cataloguing rules : a manual for description of sound recordings and related audiovisual media. IASA 1998.
International Federation of Library Associations and Institutions. ISBD (NBM): International Standard Bibliographic Description for Non-Book Materials. Recommended by the ISBD Review Committee, approved by the Standing Committee of the IFLA Section on Cataloguing. Revised ed. London: IFLA, 1987. vii, 74 p.
International Federation of Library Associations and Institutions. ISBD (ER): International Standard Bibliographic Description for Electronic Resources. Recommended by the ISBD (CF) Review Group. Revised from the ISBD (CF) International Standard Bibliographic Description for Computer Files. München: K.G. Saur, 1997. x, 109 p.
International Standards Organisation. 15706, Information and documentation – International Standard Audivisual Number (ISAN). Geneva: ISO, 2002. v, 12 p.
National Film and Sound Archive of Australia, Accessioning Policy and Data Entry Guidelines 2016.

Fonte: IFLA – AVMS: Guidelines to Audiovisual and Multimedia Collection Management in Libraries (AUDIOVISUAL..., 2020).

As 15 normas indicadas nas *Directrizes para materiais audiovisuais e multimedia em bibliotecas e outras instituições*, são elaboradas por diversos países, em sua maioria países europeus. No Brasil, dois manuais de catalogação se popularizaram, sendo eles: O Manual de Catalogação de Filmes da ECA, USP e o Manual de Catalogação da Cinemateca Brasileira. Os dois manuais citam o AACR2 e as normas da Federação internacional de filmes (FIAF).

É importante destacar que a própria International Federation of Library Associations and Institutions, IFLA, afirma que as práticas de catalogação e níveis de descrição devem ser elaboradas em consonância com as necessidades dos locais.

Ao documentar uma obra audiovisual ou multimídia, as práticas de catalogação e os modelos de dados devem apoiar a escolha de padrões compartilhados e reconhecidos. A profundidade da catalogação audiovisual depende do tipo de biblioteca, serviços e recursos. Não obstante, uma descrição intelectual e técnica significativa do trabalho deve ser capturada no registro do catálogo¹⁷. (IFLA, p. 5, tradução nossa).

Convém ressaltar que, do ponto de vista da catalogação, normas não fazem distinção de tratamento entre os diversos tipos de audiovisual. Percebeu-se que a diferença na linguagem é pontuada e relevante no momento de identificação da temática.

¹⁷ In documenting an audiovisual or multimedia work, cataloguing practices and data models should support the choice of shared and recognized standards. The depth of audiovisual cataloguing is dependent on the library type, services and resources. Notwithstanding, a meaningful intellectual and technical description of the work must be captured in the catalogue record (IFLA, p. 5).

3 HOSPITALIDADE E GARANTIA CULTURAL PARA A ORGANIZAÇÃO DO CONHECIMENTO

3.1 O conceito de ética

A ética é um ramo da filosofia que está diretamente ligada às experiências cotidianas, sendo assim, corresponde às reflexões sobre os valores adotados, ao sentido dos atos praticados e a maneira pela qual o ser humano toma decisões e assume responsabilidade diante da vida (MARCONDES, 2007). Cabe completar a fala de Marcondes com as reflexões propostas por Boff (2003), pois o autor afirma que a ética é “[...] um conjunto de conceitos, princípios e valores fundamentais que orientam as pessoas e a sociedade” (BOFF, 2003, p. 01, tradução nossa)

Portanto, a ética é um resultado condicional, isto é, relativo ao momento e dependente dos atores envolvidos, que se origina na experiência do comportamento humano e que pode, a partir dessa experiência, gerar parâmetros de comportamento fornecendo a base para compreensão do que se constitui ética naquela sociedade. A partir desses parâmetros gerados na experiência é que se torna possível definir os comportamentos que são aceitos, os toleráveis e os condenáveis. Com o intuito de refletir um pouco mais sobre o conceito de ética, esta pesquisa optou por apresentar e comentar, de acordo com as leituras de Marcondes (2007) e Boff (2003), três eventos recentes, ano de 2020, que ocorreram no Brasil, os três estão diretamente relacionados às ações em torno ao combate a pandemia da Covid-19.

O evento número 1, o veto ao uso da máscara. A Organização Mundial da Saúde (OMS) apresentou algumas medidas que podem ser aplicadas para evitar o contágio por Covid-19. E no dia 03 de junho de 2020, foi sancionada a Lei 14.019/2020, publicada no Diário Oficial da União (DOU), que disciplina o uso obrigatório de máscaras em lugares público. No entanto, o presidente em exercício, vetou o uso obrigatório da máscara em alguns estabelecimentos, dentre deles estão escolas e igrejas. De acordo com a Agência Senado, o Planalto justificou a medida informando que isso violava os direitos domiciliar. No entanto, no dia 20 de agosto de 2020, o Congresso restituiu 25 dispositivos vetados pelo presidente, dentre eles, o sobre o uso de máscaras (AGÊNCIA SENADO, 2020)

O evento número 2, Ainda no cenário político brasileiro, no dia 12 de julho de 2020, a revista Carta Capital publicou uma matéria no qual comenta um vídeo postado no *Twitter* do presidente em exercício no dia 11 de julho de 2020, no qual ele convoca pessoas a invadirem

hospitais para averiguarem se as lotações dos leitos são reais. A matéria da revista Carta Capital transcreveu o seguinte trecho da fala do presidente:

“Seria bom você fazer, na ponta de linha... tem um hospital de campanha perto de você, um hospital público, arranja uma maneira de entrar e filmar. Muita gente tá fazendo isso, mas mais gente tem que fazer pra mostrar se os leitos estão ocupados ou não, se os gastos são compatíveis ou não. Isso nos ajuda.” (GALVANI, 2020)

De acordo com a mesma matéria, o Hospital de Campanha do Anhembi foi invadido por apoiadores do presente, o vídeo foi compartilhado milhares de vezes nas redes sociais. De acordo com a matéria da Carta Capital os funcionários do hospital e pacientes foram agredidos verbalmente pelos invasores. A matéria em questão também traz publicações de outros parlamentares, entre eles está o post no Twitter do governador do Maranhão, Flávio Dino, no qual ele destaca o quão dispensável e inapropriado é motivar a invasão a hospitais, tendo em vista que todas as secretarias de saúde estaduais publicam boletins informando o nível de ocupação dos leitos.

Evento número 3, a resposta dos médicos. O terceiro evento apresentando aqui é a resposta dos médicos e demais profissionais de saúde às invasões nos hospitais e outras ações contrárias às medidas de contenção a contágios. Tais profissionais expressaram sua total indignação por meio de protestos nas ruas. E dentre os que ocorreram pelo Brasil, convém citar o exemplo dos médicos do Coletivo Rebeno, que protestaram na praia de Iracema, em Fortaleza. O ato foi noticiado pelo Jornal Cultura, e mostrou os médicos unidos em solidariedade às vítimas da pandemia e, além disso, eles estavam: “em defesa da ética, da vida, da democracia e em respeito aos profissionais de saúde que tem sofrido com agressões físicas e verbais” (JORNAL DA CULTURA, 2020)

Figure 4: Protesto de médicos



Fonte: Canal da TV Cultura, YouTube, jun. 2020.

Como observado, os três eventos apresentados nesta pesquisa se correlacionam diretamente. O protesto dos profissionais de saúde do Coletivo Rebento, noticiado pelo Jornal da Cultura, condena o primeiro e o segundo evento, direta ou indiretamente. Pode-se afirmar que o Coletivo Rebento parte de um parâmetro e um princípio ético para condenar os atos anteriores. A ética, defendida pelos profissionais de saúde no protesto, não está ligada a deontologia profissional, mas sim, ao conjunto de valores e princípios fundamentais que orientam a sociedade (BOFF, 2003).

Desse modo, quando os médicos exigem ética durante protesto, estão solicitando que a população reflita sobre quais valores estão adotando em suas vidas e, ao mesmo tempo, pedem mais responsabilidade diante da vida. Além do ponto ético social, há também a infração das normas vigentes na sociedade quando os grupos invadiram os hospitais. E para refletir também mais sobre as questões normativas, convém retomar a leitura de Marcondes (2007) e trazer a reflexão do autor diante da etimologia da palavra ética.

Etimologicamente, a palavra “ética” origina-se do termo grego *ethos*, que significa o conjunto de costumes, hábitos e valores de uma determinada sociedade ou cultura. Os romanos o traduziram para o termo latino *mos, moris* (que mantém o significado de *ethos*), dos quais provém *moralis*, que deu origem à palavra moral em português. (MARCONDES, 2007, p. kindle).

Dentro dessa definição, a ética é compreendida em estância social, que leva em consideração o conjunto de ações socialmente aceitas ou repudiadas para definir os elementos considerados éticos na sociedade. Marcondes (2007) exemplifica que o indivíduo, mesmo dentro da sua liberdade, deve limitar suas ações respeitando as normas vigentes, estas por sua vez são baseadas em valores éticos.

Então, os limites do agir e do se comportar em sociedade são estabelecidos por valores éticos. Os limites impostos servem para orientar as pessoas quando estão com dúvidas a respeito de como agir em determinadas circunstâncias, da mesma forma que, quando as ações são feitas dentro dos limites éticos, tais atos podem servir de parâmetros para outros indivíduos (MARCONDES, 2007).

Ao abordar o protesto do Coletivo Rebento novamente percebe-se que, ao ser interpretado por meio do conceito de ética debatido por Marcondes (2003), a presença dos profissionais de saúde tem o papel de alertar os limites éticos que estão sendo ultrapassados, tanto pela fala do presidente, quanto pelos invasores dos hospitais de campanha.

Ao refletir sobre a atuação da ética na perspectiva histórico-cultural, Marcondes (2007) comenta sobre a maleabilidade da ética nesse contexto, visto que os valores são moldados de acordo “[...] com o ponto de vista histórico e dependem de circunstâncias determinadas” (MARCONDES, 2007, p. kindle). Isso permite entender que, para cada período histórico da humanidade, os tratados sociais podem ser alterados e o que é considerado aceito dentro dos valores éticos de uma determinada sociedade pode ser condenável em outra.

Como exemplo de mudanças e alterações cabe citar o exemplo dos avanços da mulher na sociedade brasileira por meio da constituição de 1988. Antes da Constituição, vigorava o Estatuto da Mulher Casada, que condicionava a mulher ao controle do marido, pois ela era considerada incapaz de responder por certos atos. Portanto, uma mulher só poderia trabalhar mediante a autorização do marido ou do pai.

Mesmo que a sociedade brasileira ainda apresente problemas estruturais relacionados à igualdade de gênero, condicionar a mulher aos desígnios masculinos, na atualidade, não corresponde aos valores sociais atuais, ou pelo menos, espera-se que não. Ainda que tal discurso ganhe palco em algumas religiões brasileiras.

Ainda refletindo sobre a maleabilidade da ética do ponto de vista histórico e circunstâncias adversas, convém trazer mais um exemplo. Na Suécia, por exemplo, a prostituição é considerada crime. Uma lei chamada *Sexköpslagen*, criada em 1999, classifica a prostituição como violência contra a mulher. Além disso, ocorre uma punição social significativa para aqueles que são pegos em ato de prostituição, como foi o exemplo do apresentador de televisão Paolo Roberto que, ao ser pego com uma mulher nessa situação, recebeu inúmeras críticas em forma de protestos nas ruas, assim como, foi centro de debate em vários programas suecos de televisão. No entanto, em outros países europeus como a Alemanha, Grécia e Turquia, por exemplo, a prostituição é autorizada por lei e regulamentada.

No exemplo brasileiro, as mudanças nos valores sociais sobre o papel da mulher refletiram também na criação instrumentos normativos. Isso também permitiu a condenação de atos de violência contra a mulher em aspecto moral e jurídico. No exemplo da Suécia, mostrou que os valores a respeito da prostituição se moldaram de forma distinta de outros países europeus, e isso salienta o que Marcondes (2007) pontuou sobre a divergência que os valores éticos podem apresentar de acordo com cada sociedade.

Os dois exemplos acima trazem para as discussões o conceito de moral que, como Marcondes (2007) pontuou ao abordar o conceito de ética: a tradução romana origina o termo em português moral e que, apesar de manter a ligação etimológica, apresenta uma definição distinta de ética na filosofia. Convém destacar a fala de Boff (2003) a respeito da definição de moral e de como esta deve ser distinguida da ética, a saber:

A moralidade faz parte da vida concreta. Trata-se da prática real de pessoas que se expressam por costumes, hábitos e valores aceitos. Uma pessoa é moral quando age de acordo com os costumes e valores estabelecidos que, eventualmente, podem ser questionados pela ética. Uma pessoa pode ser moral (seguir os costumes), mas não necessariamente ética (seguir os princípios) (BOFF, 2003, p. 01, tradução nossa).

O que Boff (2003) nos permite entender é que a moralidade está associada aos comportamentos culturais de determinada sociedade, aos modos de pensar e de se comportar que são inerentes a determinado grupo. O autor também faz uma reflexão profunda em torno da etimologia da palavra e, ao relacionar com a compreensão de morada, torna clara a relação local que a moralidade está inserida, pois corresponde aos hábitos comuns dentro de determinado grupo.

Além de moral, que surge ao abordar o conceito de ética, outros conceitos também são pertinentes e, por vez, entendidos equivocadamente como sinônimos, e os conceitos são: costume, caráter e juízo de valor. Para apresentar tal diferença, convém trazer Chauí (1994), a autora parte também da definição etimológica, e esclarece que:

Em grego, existem duas vogais para pronunciar e grafar nossa vogal e: uma vogal breve, chamada epsilon, e uma vogal longa, chamada eta. Ethos, escrita com a vogal longa (ethos com eta), significa costume; porém, escrita com a vogal breve (ethos com epsilon), significa caráter, índole natural, temperamento, conjunto das disposições físicas e psíquicas de uma pessoa. Nesse segundo sentido, ethos se refere às características pessoais de cada um que determinam quais virtudes e quais vícios cada um é capaz de praticar. Refere-se, portanto, ao senso moral e à consciência ética individuais (CHAUI, 1994, p. 437).

Tanto Marcondes (2007), quanto Chauí (1994) retomam a etimologia para conceituar ética. Em Marcondes (2007) a reflexão remete ao conjunto de hábitos e valores coletivos; em Chauí (1994) o conceito de ética é relacionado com o conjunto de elementos morais e éticos do indivíduo. E ao prosseguir na leitura de Chauí (1994) é possível destacar a diferença entre consciência moral e juízo de valor.

Por senso e consciência moral, a autora interpreta como o conjunto de sentimentos que auxilia o ser humano a discernir entre o bem e o mal e o desejo de felicidade. O juízo de valor

corresponde à avaliação sobre as coisas. “[...] Em outras palavras, ética e moral referem-se ao conjunto de costumes tradicionais de uma sociedade e que, como tais, são considerados valores e obrigações para a conduta de seus membros.” (CHAUI, 1994, p. 437).

Como observado, a ética pode abranger vários aspectos em nossa sociedade. De acordo com Marcondes (2017), a ética pode ser diferenciada por meio de três dimensões: a primeira é aquela que considera o sentido básico e para o autor é a concepção que se aproxima do termo originário *ethos*, sendo assim, corresponde aos “costumes, hábitos e práticas de um povo” (MARCONDES, 2007, p. kindle).

A segunda dimensão é apresentada por Marcondes (2007) como um “sistema em sentido prescritivo ou normativo”. O autor esclarece que isso seria: “um conjunto de preceitos que estabelecem e justificam valores e deveres”, para o autor, nessa categoria se encaixariam os códigos de ética tanto de instituições religiosas, quanto de distintas profissões.

Na terceira dimensão está o sentido reflexivo ou filosófico, o autor formula como aquilo que:

[...] diz respeito às teorias ou concepções filosóficas da ética, como a ética da responsabilidade, a dos princípios, o utilitarismo e outras, visando examinar e discutir a natureza e os fundamentos dos sistemas e das práticas, analisando os conceitos e valores que lhe pretendem dar fundamentos. (MARCONDES, 2007, p. kindle).

Essa última dimensão seria o que o autor nomeia de metaética, que corresponde a reflexões sobre a ética. Como a ética está diretamente ligada às práticas cotidianas, Marcondes (2007) afirma que muitas reflexões filosóficas se iniciaram de momentos históricos e os filósofos que estudaram a ética formularam seus próprios caminhos para discutir os problemas em torno da ética.

Portanto, esta pesquisa compreende que existem vários desdobramentos e vertentes para o estudo da ética, o próprio livro de Marcondes (2007) faz uma revisão introdutória às leituras dos filósofos que estudaram a ética. No entanto, este capítulo visou a sucinta apresentação do conceito de ética para poder discutir como a Organização do Conhecimento entende a ética, e isso será discutido no tópico a seguir.

3.2 As abordagens da ética na Organização do Conhecimento

Mesmo a vertente desta pesquisa não ser voltada para elaborar uma revisão de literatura em torno da ética na organização do conhecimento, convém apontar como tais estudos se relacionam dentro área e entender como a Garantia e Hospitalidade Cultural se encaixa nesse leque.

Sendo assim, a pesquisa lançou olhar para dois estudos de revisão. O primeiro interpreta a ética dentro do contexto mais geral e analisa tais estudos dentro da Ciência da Informação, corresponde a Souza e Stumpf (2009); e o segundo foca na ética da Organização do Conhecimento, e é Evangelista, Guimarães e Martinez-Ávila (2019). Por meio de tais estudos, fica compreensível como a Ciência da Informação aborda a ética e como a Organização do conhecimento faz uso de tal conceito. Convém, então, destacar algumas ponderações dessas revisões.

A primeira corresponde a um estudo elaborado por Souza e Stumpf (2009), no qual os autores elaboraram uma análise discursiva dos artigos cuja temática era ética no contexto da Ciência da informação, que seriam analisados à luz da filosofia. O recorte temporal de abordagem foi de 1997 a 2007, e os autores identificaram os seguintes temas: “Doutrinas da Ética do Discurso, da Ética da Alteridade e da Teoria Ético-política da Justiça”. Portanto, o estudo concluiu que os caminhos que a ética seguiria na CI correspondia ao viés do fazer profissional, além disso, apontou algumas reflexões em torno da presença da tecnologia.

O segundo foi elaborado por Evangelista, Guimarães e Martinez-Ávila (2019), e apresenta foco nos estudos sobre ética no contexto da Organização do conhecimento. Não houve recorte temporal nesse estudo, pois o recorte priorizou as bases de dados Scopus e KO literatura. Os autores recuperaram em torno de 54 artigos, e como resultado dessa análise eles apontam que os estudos sobre ética iniciaram na década de 70; os países com mais destaque é o Brasil e os EUA e as temáticas que estudam dentro do olhar ético são: responsabilidade profissional, criação de produtos, acesso à informação, respeito a diversidade em ambientes informacionais, garantia cultural e outros (EVANGELISTA; GUIMARÃES; MARTINEZ-ÁVILA, 2019).

Além disso, os autores destacam o seguinte ponto:

Desde então, estudos foram realizados sobre aspectos tendenciosidade tesouros e no momento da indexação (Judge, 1981, Bell, 1991), vises culturais em tesouros multilíngues (Hudon, 1997), a representação homoafetiva em SOCs (Campbell, 2000, Pinho, 2010, Guimarães, Nascimento & Pinho, 2017), os conceitos de garantia e hospitalidade cultural (Beghtol, 2002), o poder do indexador para nomear e para estabelecer uma ética transcultural de mediação (Olson, 2002, García-Gutiérrez, 2002), e os valores, problemas e compromissos éticos na organização do conhecimento (GUIMARÃES *et al.*, 2008; TENNIS, 2013; GUIMARÃES; MILANI; EVANGELISTA, 2015), dentre outros.

Como observado nos estudos de Souza e Stumpf (2009), o campo da ética na Ciência da informação pode ser abordado de vários modos dentro do fazer profissional, mas não foi identificada uma corrente teórica filosófica que norteia o desenvolvimento dos estudos como um todo. Observou-se que o viés ético dado nas pesquisas corresponde a uma ética deontológica, isto é, está mais relacionado com o fazer profissional, os códigos de ética profissionais e os códigos de ética institucional. Já nos estudos relacionados à Organização do Conhecimento existem estudos que pensam a ética deontológica, mas também há estudos que refletem a ética cultural. Evangelista, Guimarães e Martínez-Ávila (2019) apontam os instrumentos e estudos que buscam refletir tais valores éticos nos sistemas de organização.

Além disso, Guimarães e Pinho (2012) pontuaram que nem sempre os estudos que abordam a ética são apresentados diretamente com o termo ética, muitas vezes eles vêm trabalhados indiretamente em outras temáticas, principalmente, nas relacionadas ao tratamento da informação e estudo de usuário. Pinho (2010) também aborda os estudos que discutem os valores éticos na dimensão cultural, e salienta:

[...] as atividades de representação do conhecimento, enquanto centro da atividade profissional na área da informação, uma vez que esse fazer constitui-se na ponte que une o conhecimento produzido à geração de um novo conhecimento, no tocante à sua dimensão social, possui valores éticos que devem ser identificados e estudados. (PINHO, 2010, p. 40).

Os estudos de Pinho (2010) são ponto de referências para muitos estudos brasileiros que buscam discutir a diversidade dentro de sistemas de organização do conhecimento. Os valores éticos apontados pelo autor são interpretados nesta pesquisa como elementos que buscam pensar o respeito e igualdade dentro de um sistema de organização do conhecimento. A ética que compõe a ORC visa à interpretação de práticas tradicionais à luz de valores e princípios inerentes a comunidade a qual atende.

Pensar a ética na ORC amplia a atuação do profissional da informação que é comumente relacionada aos aspectos técnicos, pois há a necessidade de se pensar a atuação

com o olhar crítico, consciente e reflexivo, além disso, é pertinente considerar o conjunto de valores que permeia a documentação existente na instituição (GUIMARÃES; PINHO, 2012).

Foi possível identificar que os estudos sobre a ética na Organização do Conhecimento ainda estão em desenvolvimento, os próprios estudos de revisão apontam um crescimento de estudos na temática e indicam que são recentes.

Ao término das leituras dos textos mencionados, percebeu-se que, dentro de um sistema de Organização do Conhecimento, a ética dá o subsídio teórico para criar, refletir e entender parâmetros instrumentais que respeitem categorias sociais e culturais distintas. O conceito de ética também auxilia a refletir em torno das práticas dos profissionais que estão envolvidos nesse processo de análise e síntese da informação. E ao considera tais aspectos é que está pesquisa trilhar esse caminho por meio do conceito de hospitalidade e garantia cultural.

3.3 Garantia e Hospitalidade Cultural

O termo garantia (warrant), trabalhado por Beghtol, teve seu respaldo e origem no conceito de Garantia Literária (literary warrant), cunhado por Hulme, 1911, na obra *Principles of Book Classification*. Desde então, o conceito de Garantia Literária ficou esquecido por muitos anos, em alguns momentos até foi tratado como um termo marginal (BARITÉ, 2018), mas voltou a ser trabalhado devido a sua necessidade em estruturas hierárquicas (BARITÉ *et al.*, 2010).

Ao refletir sobre o conceito de Garantia Literária, Barité *et al.* (2010) apresentam uma revisão teórica profunda do conceito e as distintas vertentes que Garantia Literária pode ser e vem sendo trabalhada na área da Organização do Conhecimento. Desse modo, convém destacar o seguinte trecho pontuado pelos autores:

[...] a concepção original de garantia literária se sustenta na ideia nuclear de que a literatura de um domínio deve ser a fonte para extração e validação da terminologia a ser incorporada em um sistema de classificação, ou em qualquer outro sistema de organização do conhecimento. (BARITÉ *et al.*, 2010, p. 124).

Como observado, a origem de Garantia Literária dialoga com a responsabilidade de validação terminológica. O que faz com que alguns estudos interpretem a Garantia Literária como Garantia terminológica. No entanto, neste mesmo estudo, Barité *et al.* (2010)

apresentam que abrangência de Garantia Literária e afirma que a compreensão pode ir além dessa interpretação, e apresentam três âmbitos de aplicabilidade da Garantia Literária, a saber:

Sugerem-se três âmbitos nos quais a garantia literária possa ser aplicada: a) como justificativa das relações presentes em um sistema de organização do conhecimento; b) como respaldo a mapas de domínios; c) como dispositivo de avaliação de estruturas conceituais. Uma pesquisa mais ampla nessas direções poderá acrescentar resultados e conclusões sobre os limites destas possibilidades (BARITÉ *et al.*, 2010, p.136).

Barité escreveu vários estudos que refletem sobre Garantia Literária e, em Barité (2007), o autor afirma que Garantia Literária não está diretamente ligada aos modelos formais de classificação do conhecimento. Pois, para o autor, a Garantia Literária aborda o tema que está dentro do documento. Além disso, a documentação compreende um conjunto lógico distinto do universo da classificação do conhecimento.

Ainda nesse estudo, Barité (2007) apresenta quatro questionamentos que surgiram na literatura ao refletirem tal concepção.

“1. Em que tipo específico de documento a garantia literária deve se embasar?”; “2. Que critérios de análise da documentação devem ser privilegiados para uma correta aplicação do princípio da garantia literária?”
3. A garantia literária deve ser amparada apenas pela literatura mais recente ou atual, ou deve proporcionar uma visão diacrônica do conhecimento, de modo a abranger a literatura de várias épocas? E 4. Que tipo de conhecimento deve ser legitimado pela garantia literária?” (BARITÉ, 2007, p. 02,03 e 04 tradução nossa)

Para a questão número 1, o autor afirma que os estudos de Vickery (1960) e Gilchrist & Bawden (2000) apresentaram algumas possibilidades, em contrapartida, alguns autores não especificaram nem documento e nem apresentaram critérios para seleção. Dentre os documentos apresentados como possibilidades estão os manuais, glossários, revistas de resumos, dicionários e outros (BARITÉ, 2007).

Para a questão 2, Barité (2007) retoma Lancaster e outros autores para apontar que uma possibilidade é estudar a frequência da aparição e uso de palavras em determinada área. A garantia literária teria por princípio, então, mapear os conceitos mais representativos em determinado campo.

Na terceira questão, a compreensão de Garantia Literária gira em torno do surgimento das novas áreas e a necessidade de atualização das ferramentas utilizadas para o tratamento documental. Essa vertente se preocupa em entender a evolução do vocabulário controlado em diálogo com as áreas que já existem e as que estão surgindo. Nesse caso, a garantia literária abrange a metodologia responsável por acompanhar tal processo.

A questão de número 4 traz algumas reflexões em torno dos padrões universais de organização, como mencionado na questão número 3, o surgimento de novas áreas é constante e, por isso, entende-se que em determinada área do conhecimento o surgimento de novos termos pode ser inerente àquela região. Barité (2007) afirma que existem estudiosos que acreditam que, dentro de um sistema de informação, a terminologia é direcionada à comunidade a qual pertence.

A característica ampla da Garantia Literária, as inúmeras necessidades que existem dentro de um sistema de organização alinhando, também, as possibilidades de relações dentro desse mesmo sistema, podem motivar o surgimento de outras garantias. Para Barité, *et al.* (2010, p. 136) o surgimento de novas garantias ocorre pelo fato de que: “[...] a garantia literária poderia ser insuficiente como única base para uma metodologia de construção de estruturas conceituais.”

Desse modo, Barité apresenta em seus estudos várias garantias que surgiram e algumas de suas principais características. Dentre eles estão: garantia organizacional, garantia do usuário, garantia acadêmica, garantia cultural e outros. Além dessas quatro garantias, Barité (2018) se embasa em Beghtol falando também sobre a garantia científica e filosófica e da garantia semântica. No seu texto, Barité (2018) faz algumas conjecturas para a existência de outras garantias, no entanto, o autor afirma que isso requer um estudo mais profundo para que tais garantias possam ser mais embasadas dentro dos estudos da Organização do Conhecimento.

Zamboni (2018) faz uma análise identificando os conceitos das garantias utilizadas na literatura da área. Assim, a autora propõe um glossário contendo as definições das garantias com base nos modos como foram interpretadas pelos autores em artigos. E a autora apresenta em torno de 35 tipos de garantias com suas respectivas definições.

Como observado, as garantias existentes se embasam na terminologia enquanto metodologia para refletir e construir meios para assegurar suas respectivas preocupações. Zamboni (2018) aponta que as garantias são também questões que necessitam ser superadas dentro de sistemas de organização do conhecimento. Já Barité (2018) afirma que tais garantias podem ser compreendidas como técnicas da Garantia Literária e que elas, direta ou indiretamente, se completam.

No entanto, esta pesquisa se aprofundará na Garantia Cultural e Hospitalidade Cultural e trará, a partir de então, estudos que buscarem refletir tais conceitos. É importante salientar que a o Conceito de Garantia Cultural, na Organização do conhecimento, se desenvolveu com

o foco voltado para os sistemas de classificação. E como pontuado anteriormente, esta pesquisa busca refletir o conceito de Garantia cultural dentro do tratamento temático.

A relação originária da garantia cultural dentro da garantia literária é um fato apontado pela própria Beghtol, mas Barité (2018) afirma que esse nascimento veio com algumas mudanças, convém observar a seguinte fala do autor:

[...] à medida que a garantia literária evolui para uma garantia cultural, ela segue o caminho de uma perspectiva empirista para uma perspectiva pragmática; se entendermos que a literatura compilada em um campo do conhecimento pode expressar e validar as relações de poder em nossas sociedades, será necessário agregar representações simbólicas carregadas de “valores” que garantam a visibilidade das diferentes perspectivas ou tendências de pensamento¹⁸ (BARITÉ, 2018, p. 520, tradução nossa).

Beghtol (2005) afirma que as reflexões a respeito da ética, dentro do campo da organização e representação do conhecimento, surgem e dialogam com o conceito de Garantia Cultural. “Garantia cultural significa que as culturas pessoais e profissionais dos buscadores e trabalhadores da informação garantem o estabelecimento de campos, termos, categorias ou classes apropriadas em um sistema de representação e organização de conhecimento¹⁹” (BEGHTOL, 2005, p. 904, tradução nossa).

À vista disso, essa concepção permite que os profissionais da informação envolvidos em determinado sistema possam refletir em torno de quais conceitos e quais as relações entre os conceitos são/serão apropriadas em um sistema de informação, que consideram os aspectos culturais de determinado grupo (BEGHTOL, 2005).

Nesse sentido, ao refletir o conceito de cultura à luz do conceito *stakeholders*, Beghtol (2005) entende a existência de um grupo que divide o interesse em preservar e partilhar crenças, valores, histórias e atividades inerentes a esse grupo. E é por isso que Beghtol defende que isso justifica a garantia e o direito de informação enquanto um fenômeno a ser abordado dentro de um viés ético.

Beghtol (2005) pontua que, dentro de um sistema de organização e representação do conhecimento, a Garantia Cultural sempre priorizará um grupo em relação a outro. Pois as

¹⁸ [...] as literary warrant evolves into a cultural warrant, it follows the path from an empiricist to a pragmatic perspective; if we understand that literature compiled in a knowledge field can express and validate the power relations in our societies, it will be necessary to add symbolic representations filled with “values” that ensure the visibility of the different perspectives or thinking trends (BARITÉ, 2018, p. 520)

¹⁹ “Cultural warrant means that the personal and professional cultures of information seekers and information workers warrant the establishment of appropriate fields, terms, categories, or classes in a knowledge representation and organization system.” (BEGHTOL, 2005, p. 904)

escolhas feitas dentro desses sistemas podem ser mais úteis para um indivíduo do que para outro. Isso ocorre porque as escolhas se baseiam no domínio do conhecimento e cultura de uma comunidade discursiva, e o sistema é visível para todos aqueles que dividem os mesmos elementos culturais e/ou que compartilhar da mesma cultura (BEGHTOL, 2005).

Então, de acordo com Beghtol (2005), é certo que um grupo sempre será marginalizado dentro de um sistema de organização e representação do conhecimento, e isso pode gerar potenciais desacordos dentro do sistema, e é por isso que esse problema deve ser resolvido de modo ético.

A autora constrói o aporte teórico para resolver o problema por meio da Declaração Universal de Direitos Humanos e na declaração da Organização das Nações Unidas para a Educação, a Ciência e a Cultura. Sendo assim, ela se baseia na importância da preservação da cultura e no direito individual e coletivo de acesso a informação. Além disso, ela recupera as análises de Smith (2001) que destacam dois aspectos centrais da Declaração Universal de Direitos Humanos, em diálogo com a *global information justice*, para fundamentar a implementação da ética no contexto da Organização e Representação do Conhecimento.

Os dois pontos destacados por Smith (2001) são: o princípio da comunicação, que garante o acesso à comunicação como direito fundamental; e a liberdade de expressão, no qual o Estado deve garantir tal direito aos indivíduos, independentemente das barreiras existentes, sejam elas geográficas, culturais e/ou políticas (SMITH, 2001 apud BEGHTOL, 2002 a e b, p. 515-516).

Ao consultar a Declaração Universal Sobre a Diversidade Cultural, da UNESCO, 2002, ficou mais claro o direcionamento do conceito de cultura dentro de Garantia Cultural escolhido por Beghtol, de certa forma, podendo moldar o caminho como esta pesquisa irá interpretar o conceito de cultura dentro da compreensão trabalhada em Garantia Cultural.

A Declaração Universal Sobre a Diversidade Cultural foi escolhida porque Beghtol retoma Declaração Universal de Direitos Humanos, como mencionado anteriormente. Sendo que o primeiro é um complemento ao que a segunda abrange de modo mais amplo no que tange a cultura, também inclui aspectos mais detalhados a respeito da diversidade cultural. A Declaração sobre a diversidade cultural foi também retomada na tese de Zamboni (2018).

Para tanto, convém destacar a seguinte passagem:

[...] a cultura deve ser considerada como o conjunto dos traços distintivos espirituais e materiais, intelectuais e afectivos que caracterizam uma sociedade ou um grupo social e que abrange, além das artes e das letras, os modos de vida, as formas de viver em comunidade, os sistemas de valores, as tradições e as crenças (UNESCO, p. 01, 2002)

A declaração da UNESCO afirma que obteve a definição na Conferência Mundial sobre as Políticas Culturais, Declaração do México, 1982, que, além de definir cultura, também estabelece alguns princípios para as políticas públicas culturais. O documento da UNESCO ainda complementa que a cultura se apresenta em formatos distintos através do tempo; que a diversidade dos grupos é algo tão essencial para a humanidade como a diversidade biológica (UNESCO, 2002).

Com base nessas questões, Beghtol propõe o conceito de hospitalidade cultural. Desse modo, convém citar a definição da autora: “Hospitalidade cultural significa que uma representação de conhecimento e sistema de organização pode acomodar idealmente as várias garantias de diferentes culturas e refletir adequadamente as suposições de qualquer indivíduo, grupo ou comunidade.²⁰” (BEGHTOL, 2005, p. 905, tradução nossa).

Para cunhar o conceito de Hospitalidade Cultural a autora considerou, além dos elementos já mencionados, o fato do conceito de cultura estar sendo interpretado de modo amplo e o de hospitalidade ser entendido como a capacidade dos sistemas de informação incorporar novos conceitos e ao mesmo tempo relacionar-se com os outros conceitos já existentes (BEGHTOL, 2005).

Portanto, Beghtol considera que há ética dentro de um sistema de organização e representação do conhecimento quando este apresenta escolhas aos usuários. Os exemplos utilizados pela autora consideram a globalização dentro de um sistema de organização, no qual ela enfatiza os problemas de ordem sintática e semântica. Ela também utiliza o exemplo do calendário para trabalhar seu ponto de vista, no entanto, afirma que outros aspectos podem ser observados na intenção de contribuir com a fundamentação de Hospitalidade Cultural enquanto ética.

Em outro artigo, Beghtol (2002 a, p. 47) afirma que: “A hospitalidade cultural complementa e estende a ideia de garantia cultural²¹”. Visto que a questão da hospitalidade

²⁰ “Cultural hospitality means that a knowledge representation and organization system can ideally accommodate the various warrants of different cultures and reflect appropriately the assumptions of any individual, group, or community.” (BEGHTOL, 2005, p. 905).

²¹ “Cultural hospitality complements and extends the idea of cultural warrant.” (BEGHTOL, 2002 a, p. 47).

cultural dentro de um sistema de organização e representação do conhecimento pode ser pensada em diferentes perspectivas, o que inclui, de acordo com a autora, diferentes atitudes e práticas culturais.

É importante salientar que Beghtol destaca a complexidade do conceito de cultura em várias passagens de seus textos. Apesar de, como pontuado anteriormente, ela compreender cultura de modo amplo, em Beghtol (2002 b) **ela busca fundamentar o conceito de cultura em diálogo com a forma como o indivíduo se relaciona com a informação.**

Assim, ela acredita que alguns elementos em torno da informação podem ser observados e auxiliar a entender a cultura de determinado grupo, e são eles: os modos como determinada sociedade escolhe os elementos que são importantes e devem ser preservados, que tipo de informação eles precisam e querem; como eles usam a informação, como ampliam seus valores e como sentem a necessidade de informação. Para a autora, **a cultura molda a forma com que o indivíduo lida com a informação.** (SMITH, 2002, p. 541 apud BEGHTOL, 2002 b, p. 510, grifo nosso).

Do mesmo modo que os instrumentos utilizados para ordenar a informação podem também ser compreendidos como artefatos culturais (BEGHTOL, 2002). Portanto, a ação das instituições tem o importante papel de entender uma parcela da dinâmica cultural na sociedade. Como afirmado, Beghtol (2002a, 2002b e 2005) faz ressalvas sobre a complexidade do conceito de cultura, mas não se aprofundou no debate, pois o aspecto cultural trabalhado pela autora foca na relação do ser humano com a informação e tem o respaldo teórico da Declaração Universal de Direitos Humanos e na declaração da Organização das Nações Unidas para a Educação, a Ciência e a Cultura. Mas Barité (2011) revisita o conceito de Hospitalidade e Garantia Cultural e aponta alguns aspectos.

O primeiro ponto retomado por Barité (2011) é o conceito de Garantia Literária foi se moldando dentro da organização e representação do conhecimento como um critério intelectual de ação dentro das organizações. Barité (2011) também destaca que o modo como Beghtol utiliza o termo garantia abrange o status de referência e autoridade.

Portanto, o termo garantia é utilizado no sentido de assegurar que o usuário se reconheça nos sistemas de organização utilizados. E, apesar de Beghtol propor que a garantia deve estar presente em todo o sistema de organização e representação do conhecimento, ela só menciona o exemplo do conceito, a etapa final. Assim, Barité (2011) também destaca que o a autora não explica o método para que isso possa ser feito.

Outro ponto discutido por Barité (2011) é o conceito de cultura, no qual ele destaca os aspectos ambíguos e controversos na definição de cultura, seja ela em uma vertente antropológica ou qualquer outra disciplina. Durante a análise do conceito, Barité (2011) retoma alguns teóricos que já o revisaram, mas foca na origem da palavra cultura no sentido agrícola, que se refere a cultivar. E essa vertente também influenciou e moldou o sentido elitista, no qual remete a exclusão, pois são apenas alguns indivíduos capazes de cultivar, isto é, que são cultos (BARITE, 2011).

Após discutir separadamente o conceito de garantia e depois o de cultura é que Barité adentra na questão da garantia cultural. Além disso, ele pontua que: “A garantia cultural, então, contribui para a construção de uma identidade, por meio de elementos de diferenciação da interpretação e da vivência da realidade²²” (BARITE, 2011, p. 06, tradução nossa).

Para o autor, tais conceitos não são compostos de neutralidade e para ele um sistema de organização e representação do conhecimento, que apresenta a garantia cultural, é um sistema no qual há respeito, como é destacado na seguinte passagem do autor:

No pano de fundo da conceituação da garantia cultural é possível vislumbrar a presença da palavra 'respeito': respeito pelas particularidades culturais de uma comunidade, respeito pelas determinações das culturas locais, respeito pela integridade cultural das minorias, respeito pela diversidade de crenças, respeito pelos princípios da igualdade ou equidade de gênero, respeito pelos desfavorecidos de qualquer categoria. Respeitar, em suma, os valores universais que estão cada vez mais associados aos processos de construção da cidadania, inclusão social e democracia civil, política e econômica²³. (BARITE, 2011, p. 08-09, tradução nossa).

Em 2019, Barité retoma as discussões em torno do conceito de Garantia Cultural, e propõe reflexões que podem auxiliar no desenvolvimento da metodologia. Assim, ele reafirma a importância de se respeitar as particularidades de cada grupo social. Pois ele acredita que, **se os aspectos culturais influenciam na forma como os grupos se relacionam com a informação**, logo os métodos de organizar a informação devem respeitar essas diferenças existentes no grupo.

²² “La garantía cultural, entonces aporta a construir una identidad, a través de elementos de diferenciación de la interpretación y la vivencia de la realidad.” (BARITE, 2011, p. 06).

²³ En el fondo de la conceptualización de la garantía cultural es posible atisbar la presencia de la palabra 'respeto': respeto por las particularidades culturales de una comunidad, respeto por las determinaciones de las culturas locales, respeto por la integridad cultural de las minorías, respeto por la diversidad de creencias, respeto por los principios de igualdad o equidad de género, respeto por los desfavorecidos de cualquier categoría. Respeto, en definitiva, por valores universales que cada vez más se asocian a los procesos de construcción de ciudadanía, de inclusión social y de democracia civil, política y económica. (BARITE, 2011, p. 08-09).

Parece razoável considerar que pessoas pertencentes a diferentes culturas têm diferentes necessidades de informação e diferentes formas de interpretar o conhecimento estabelecido. No pano de fundo há uma luta entre as soluções universais defendidas pelos responsáveis por sistemas de classificação, tesouros, listas e outros instrumentos, que partem da noção de conhecimento compartilhado em escala internacional, e aqueles que preferem ferramentas de representação temática válidas em um determinado território. ou momento²⁴. (BARITE, 2019, p. 3, tradução nossa).

Na busca por essa construção de uma metodologia, Barité (2019) também destaca outro ponto: “As formas de hospitalidade cultural podem ser entendidas como a inserção deliberada de termos, facetas ou esquemas completos com uma determinada orientação cultural, dentro de classificações pré-existentes²⁵.” (BARITE, 2019, p. 4-5, tradução nossa).

Como em Beghtol a hospitalidade cultural é entendida como o diálogo entre os conceitos já existentes e os novos dentro de um sistema, então Barité (2019) propõe a implementação de terminologias dentro de um sistema que já existe, mas pondera que a compreensão do conceito de cultura, dentro da Organização do conhecimento, ainda segue pendente.

Como mencionado anteriormente, Zamboni (2018) elabora um glossário das garantias com base nos modos e com os conceitos foram utilizados na literatura, para isso, a autora analisou as garantias como uma ferramenta teórico-metodológica na perspectiva de contribuir com a incorporação da diversidade cultural em sistemas de Organização do Conhecimento.

Para tanto, convém destacar a proposta de definição para Garantia Cultural:

garantia que fornece o fundamento e a autoridade para decisões sobre quais conceitos e quais relações entre eles são apropriados para um sistema a partir da suposição de que indivíduos em diferentes culturas precisam de diferentes tipos de (e caminhos para a) informação. Inclui garantia de usuário. (ZAMBONI, 2018, p. 126)

A autora apresentou também o conceito para Hospitalidade Cultural:

Base conceitual de um quadro teórico da garantia ética que permite acomodar as várias garantias de diferentes cultural e refletir apropriadamente

²⁴ Parece razonable considerar que personas pertenecientes a diferentes culturas, cuentan con distintas necesidades de información y formas diversas de interpretación del conocimiento establecido. En el fondo hay una pugna entre las soluciones universales propugnadas por los responsables de sistemas de clasificación, tesauros, listas y otros instrumentos, que parten de la noción de conocimiento compartido a escala internacional, y quienes prefieren herramientas de representación temática que valgan en determinado territorio o momento (BARITE, 2019, p. 3)

²⁵ “Podrían entenderse como formas de hospitalidad cultural la inserción premeditada de términos, facetas o esquemas completos con cierta orientación cultural, dentro de clasificaciones preexistentes.” (BARITE, 2019, p. 4-5)

as pressuposições de qualquer indivíduo, grupo ou comunidade. Sua intenção é respeitar indivíduos e culturas em um nível que permita que um debate informado sobre questões éticas. (ZAMBONI, 2018, p. 151)

É possível observar que Zamboni (2018) também traz um viés pragmático para os conceitos de Garantia Cultural e Hospitalidade Cultural. O primeiro corresponde à ideia de que os grupos necessitam de informações distintas; para isso, há a necessidade de se conhecer o grupo, e para tal, é necessária a aplicação de outras metodologias. E o segundo, a Hospitalidade, que vem para criar o ambiente viável para que todas essas distintas garantias culturais pertencentes aos grupos sociais possam se dialogar dentro do Sistema de Organização do Conhecimento.

Com base na leitura de Beghtol (2002a, 2002b e 2005), Barité (2011, 2019) percebeu-se que o conceito de Garantia cultural e Hospitalidade cultural ainda se encontram em andamento. As abordagens brasileiras apontam possíveis abordagens de como um sistema pode garantir culturalmente grupos tratados por muito tempo como marginalizados.

Como observado, os estudos de Beghtol e Barité afirmam que o conceito cultura, dentro de Garantia Cultural, fundamenta-se na relação que determinado grupo estabelece com a informação, os autores também salientam que esse ponto necessita de aprofundamento dentro dos estudos da Organização do Conhecimento. Esta pesquisa reconhece tal lacuna, mas no momento irá adotar a vertente de Beghtol e Barité, pois a forma como um indivíduo se relaciona com a informação está inserida dentro do “[...] conjunto dos traços distintivos espirituais e materiais, intelectuais e afectivos que caracterizam uma sociedade ou um grupo social[...]”, como já mencionado anteriormente. (UNESCO, 2002).

Esta pesquisa também destaca que quando a Garantia e Hospitalidade Cultural são fundamentadas por meio de um viés ético. Esse ponto ainda não foi estruturado dentro da Organização do Conhecimento, mas nesta pesquisa será interpretado como uma possibilidade de atuação nas ferramentas utilizadas no tratamento documental.

Como apontado por Chauí (1994) e Marcondes (2007) o conceito de ética foi trabalhando por diversos filósofos, o que deixa evidente que dentro da Organização do conhecimento o conceito necessita de mais reflexões, mas que a abordagem de ética adotada na área é o viés deontológico, isto é, ligado à lida profissional. Nesta pesquisa, optou-se por considerar o modo como a ética já vem sendo trabalhada na área, ademais o foco da pesquisa corresponde em pensar a Garantia e Hospitalidade Cultural em torno do tratamento temático,

e não em buscar o fundamento para o conceito, o que abrange sua genealogia dentro da Organização do conhecimento.

Portanto, esta pesquisa entende que há garantia cultural dentro de um sistema de organização do conhecimento quando a sociedade na qual o sistema deve atender se sente representada dentro desse sistema. E, ao entender que o usuário deve sentir representado, é que esta pesquisa busca pensar o conceito de Garantia e Hospitalidade Cultural dentro de um produto documental, no caso, o resumo/sinopse de filmes de animação.

Acredita-se que para se refletir em torno da Garantia Cultural de determinada comunidade é preciso entender a fundo as escolhas, os conceitos e o que é relevante para a comunidade. Como mencionando anteriormente, esta pesquisa não acredita que o conceito de cultura pode ser limitado à abordagem adotada por esta pesquisa. No entanto, com base na abordagem de Beghtol foi possível adotar e pensar como o conceito pode ser interpretado na Organização do Conhecimento.

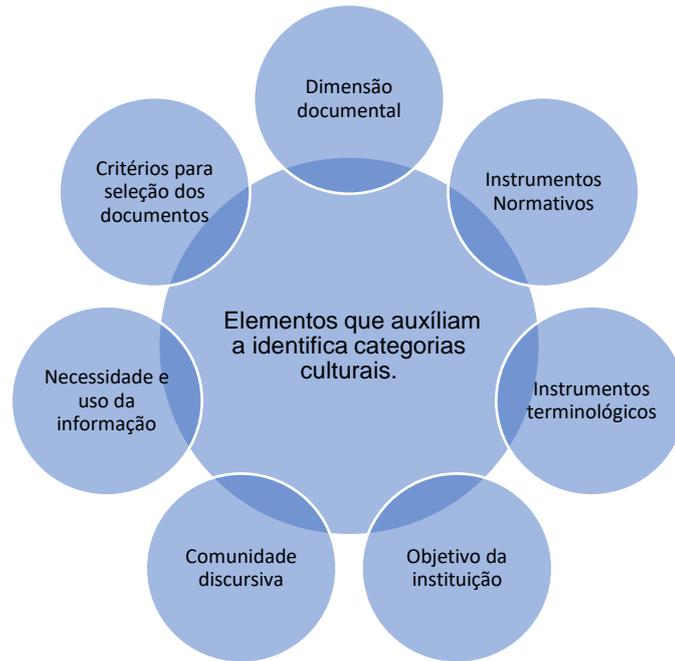
Como observado em Beghtol e Barité, a cultura do indivíduo vai moldar a forma com que ele se relaciona com a informação. Por meio dessa abordagem identifica-se que os autores entendem que a cultura corresponde aos elementos inerentes ao contexto social do indivíduo, mas podem ser identificadas em uma unidade de informação por meio da forma como indivíduo se relaciona com a informação.

Assim, dentro de uma unidade de informação, o profissional não irá trabalhar com a cultura propriamente dita, mas sim, com efeitos de sua existência. Sendo assim, uma unidade de informação é um ambiente que recebe fortemente interferência da cultura. É um ambiente que pode ser entendido como item dessa cultura e que foi aceito e reconhecido pelos atores sociais que dela fazem parte. Portanto, refletir em torno das trocas simbólicas que ocorrem dentro desse espaço é também refletir parcialmente em torno dos elementos culturais.

De tal modo, que a Garantia Cultural busca assegurar por meio de conceitos e outros artefatos que o diálogo entre os aspectos sociais da sociedade esteja presente. E isso permite inclusive que a unidade de informação seja validada pelos próprios atores sociais como item cultural, pois estes se verão reconhecidos dentro do sistema. E, nesse sentido, a Hospitalidade Cultural permite que o sistema sempre se molde as mudanças sociais, pois a cultura não é um elemento estático.

Com base nas concepções aqui discutidas é que esta pesquisa montou a figura abaixo, que sintetiza os elementos que podem ser observados dentro de um Sistema de Organização do Conhecimento quando se busca pensar o que é cultura para determinado domínio. Ressalta-se, que os elementos foram pensando com foco na elaboração resumo/sinopse de animação.

Figure 5: Elementos analisáveis para identificar cultura no âmbito da elaboração de resumo/sinopse.



Fonte: Dados da pesquisa, 2021.

Acredita-se que a relação do indivíduo com a informação, dentro de uma unidade de informação, pode ocorrer por meio dos elementos elencados na figura 5. É importante salientar que essas categorias foram pensadas apenas para a elaboração de resumo/sinopse em acervos de animação. Esse processo será mais explicado a seguir no capítulo intitulado Caminho Metodológico. Pois o uso da figura norteou a elaboração do instrumento de análise.

4 CAMINHO METODOLÓGICO

Como observado na revisão de literatura em torno do conceito de Garantia Cultural, Beghtol não propôs um método de avaliação ou validação de um sistema para identificar se este apresenta ou não a Garantia e Hospitalidade Cultural ou sobre como o Sistema de Organização do Conhecimento poderia assegurar tais elementos. No entanto, Beghtol (1995) propõe o uso da análise de domínio no estudo em que investiga a garantia literária e o consenso em obras de ficção. Desse modo, esta pesquisa partiu da hipótese de que é possível utilizar Análise de domínio para identificar os elementos culturais que devem ser assegurados no tratamento temático.

Por ser uma metodologia que ainda está se consolidando na área, optou-se por apresentar a vertente escolhida. Ressalta-se que o objetivo não é revisar todo o conceito, para tanto, alguns autores foram essenciais para o direcionamento da abordagem desta pesquisa, e eles são: Hjørland e Albrechtsen (1995); Hjørland (2002), Mai (2005) e Tennis (2003). Sendo que Hjørland traz o conceito para área, Mai (2005) propõe uma definição para domínio e Tennis (2003) aponta o caminho metodológico para aplicabilidade da análise de modo mais pragmático.

A análise de domínio tem origem na Ciência da Computação, mas foi adaptada e ampliada para a CI por Hjørland e Albrechtsen (1995). Em Hjørland (2002) ele sintetiza as 11 aplicações e possibilidades para análise de domínio. A saber:

1. Os guias de literatura organizam as fontes de informação em um domínio de acordo com os tipos e funções atendidas. Eles enfatizam descrições ideográficas de fontes de informação e descrições de como as fontes se complementam, frequentemente em uma espécie de perspectiva sistêmica.
2. Classificações especiais e tesouros (especialmente as abordagens baseadas em facetas) organizam as estruturas lógicas de categorias e conceitos.
3. As especialidades de indexação e recuperação organizam documentos únicos ou coleções a fim de otimizar a recuperabilidade e visibilidade de seus "potenciais epistemológicos" específicos.
4. Os estudos empíricos de usuários podem organizar domínios de acordo com as preferências ou comportamentos ou modelos mentais de seus usuários.
5. Os estudos bibliométricos organizam padrões sociológicos de reconhecimento explícito entre documentos individuais.
6. Os estudos históricos organizam tradições, paradigmas, bem como documentos e formas de expressão e suas influências mútuas.
- 7 Estudos de documentos e gêneros revelam a organização e a estrutura de diferentes tipos de documentos em um domínio.
8. Os estudos epistemológicos e críticos organizam o conhecimento de um domínio em "paradigmas" de acordo com os seus pressupostos básicos sobre o conhecimento e a realidade.

9. Os estudos terminológicos, LSP (linguagens para fins especiais) e os estudos do discurso organizam palavras, textos e enunciados em um domínio de acordo com critérios semânticos e pragmáticos.

10. Os estudos de estruturas e instituições de comunicação científica organizam os principais atores e instituições de acordo com a divisão interna do trabalho no domínio.

11. As análises de domínio em cognição profissional e inteligência artificial fornecem modelos mentais de um domínio ou métodos de eliciação de conhecimento a fim de produzir sistemas especialistas²⁶. (HJORLAND, 2002, p. 450-451, tradução nossa).

Como observado, Hjørland propõe 11 aplicabilidades para análise de domínio. Nesta pesquisa, a vertente escolhida é a 7: estudos de gênero documentais. O autor explica que tipos específicos de documentos têm distintos propósitos, além do mais ele acredita que o significado do documento é uma construção social. E, com base na sétima aplicabilidade da análise do domínio, compreende-se que é preciso refletir em torno do propósito comunicativo, as funções, os elementos e a composição dos documentos; e o potencial valor atribuído aos documentos em um sistema de recuperação da informação (HJØRLAND, 2003).

O autor também ressalta que tal vertente pode ser realizada em conjunto com outras três: os estudos sobre indexação, estudos históricos e estudo crítico e epistemológico.

Dentro da Ciência da Informação a metodologia encontra controvérsias sobre a real diferença entre a análise de domínio e outros métodos existentes. Ademais, ocorre uma vertente crítica que questiona o que de fato se constituiu um domínio. Com base nesse segundo ponto, Mai (2005) se debruça em torno dessa problemática e propõe uma definição pontual para domínio, ressalta-se que é essa abordagem adotada na pesquisa.

²⁶ 1. Literature guides organize information sources in a domain according to types and functions served. They emphasize idiographic descriptions of information sources and descriptions of how the sources supplement each other, often in a kind of systems perspective. 2. Special classifications and thesauri (especially the facet-based approaches) organize the logical structures of categories and concepts. 3. Indexing and retrieving specialties organize single documents or collections in order to optimize the retrievability and visibility of their specific “epistemological potentials”4. Empirical user studies may organize domains according to preferences or behavior or mental models of their users. 5. Bibliometric studies organize sociological patterns of explicit recognition between individual documents. 6. Historical studies organize traditions, paradigms as well as documents and forms of expression and their mutual influences. 7 Document and genre studies reveal the organization and structure of different kinds of documents in a domain. 8. Epistemological and critical studies organize the knowledge of a domain in “paradigms” according to their basic assumptions about knowledge and reality.9. Terminological studies, LSP (languages for special purposes) and discourse studies organize words, texts and utterances in a domain according to semantic and pragmatic criteria. 10. Studies of structures and institutions in scientific communication organize the major actors and institutions according to the internal division of labor in the domain. 11. Domain analyses in professional cognition and artificial intelligence provides mental models of a domain or methods for knowledge elicitation in order to produce expert systems. (HJORLAND, 2003, p. 450-451).

Domínio é um conceito em evolução e aberto que se desenvolverá à medida que o conceito for usado e aplicado na pesquisa e na prática. Neste artigo, entretanto, o conceito é usado para se referir *a um grupo de pessoas que compartilham objetivos comuns*. Um domínio pode, por exemplo, ser uma área de especialização, um corpo de literatura ou um grupo de pessoas trabalhando juntas em uma organização.²⁷ (MAI, 2005, p. 605, grifo do autor).

A fala de Mai (2005) evidencia que a interpretação de domínio é inerente ao objeto de análise e pode variar de acordo com o sujeito que aplica a análise. Essa maleabilidade do conceito é útil para a Ciência da Informação, tendo em vista a variedade de elementos analisáveis da área, e, principalmente, quando a análise é centrada na Organização do Conhecimento cujos estudos são voltados para a classificação, instrumentos de análise documentária, a otimização ou análise crítica da atividade de tratamento temático, dentre outros.

Além disso, convém destacar alguns aspectos que respaldam a escolha dessa metodologia. Por meio da análise de domínio é possível mapear a estrutura do documento, entender a função desse documento dentro de uma unidade de informação, pensar as necessidades do usuário e observar se a forma como o tema está sendo tratado corresponde ao que é necessário para a comunidade discursiva.

Como observado, a metodologia entra em diálogo com a necessidade investigativa desta pesquisa, já que dentro de um Sistema de Organização do Conhecimento a cultura pode ser trabalhada através da forma com que a comunidade se relaciona com a informação. As categorias em que essa dinâmica da relação entre a informação e a sociedade foram apresentadas na **figura 5**.

Mesmo que a abordagem de Mai (2005) ser voltada para a identificação de assunto por meio da análise de domínio, o autor afirma que tal etapa deve ser composta por outros elementos, convém observar a seguinte fala do autor:

O pressuposto da abordagem centrada no domínio para indexação é que o assunto e o significado dos documentos podem ser determinados apenas no contexto de uma compreensão do domínio. Em outras palavras, um domínio e as necessidades dos usuários enquadram o significado e o assunto dos documentos por meio do discurso dos usuários no domínio. É, portanto, de

²⁷ Domain is an evolving and open concept that will develop as the concept is used and applied in research and practice. In this paper, however, the concept is used to refer to a group of people who share common goals. A domain could, for instance, be an area of expertise, a body of literature, or a group of people working together in an organization (MAI, 2005, p. 605).

extrema importância que os indexadores entendam o domínio, as funções e interesses dos usuários no domínio e analisem criticamente suas próprias funções como indexadores antes de um documento ser analisado em seu assunto²⁸. (MAI, 2005, p. 608).

Além disso, para o autor uma análise centrada do domínio deve abarcar perguntas sobre o domínio, sobre os usuários e sobre os indexadores e, por último, sobre o documento a ser indexado. Mai (2005) buscou apresentar um conceito mais pontual para Análise de Domínio, já Tennis (2012) se baseou em tais concepções e trouxe uma opção metodológica.

Para Tennis (2012) existem dois tipos de Análise de domínio: descritiva e instrumental. Sendo que a descritiva é caracterizada pelo autor como uma pesquisa básica e a instrumental corresponde a uma pesquisa que visa o “planejamento e a construção de um sistema de informação” (TENNIS, 2012, p. 9). O autor também afirma que é preciso delinear a configuração da análise. Tennis sugere que todos os campos estejam muito bem nomeados, pois isso demonstra que o analista entende as partes, o alcance, o escopo do domínio analisado (TENNIS, 2012, p. 8).

Assim Mai (2002), Tennis (2012) também afirma que a análise de domínio é um método que se constrói a cada nova abordagem ou novo direcionamento dentro da área da Ciência da Informação. De tal modo que se faz relevante a demarcação exata de como a análise está sendo empregada. Convém observar o **quadro 21**, pois nele contém a interpretação de análise domínio adotada nesta pesquisa e será essencial para a interpretação e análise dos dados.

²⁸ The assumption in the domain-centered approach to indexing is that the subject matter and meaning of the documents can be determined only in the context of an understanding of the domain. In other words, a domain and the users' needs frame the meaning and subject matter of documents through the users' discourse in the domain. It is, therefore, of utmost importance that indexers understand the domain, the users' roles and interests in the domain, and critically analyze their own roles as indexers before a document is analyzed for its subject matter.

Quadro 5: Configuração do instrumento de análise

Etapa 1	Domínio	Animação	Trazer o conceito. Identificar o que pode ser pertinente nesse universo. .
Etapa 2	Comunidade discursiva	Animadores, produtores, gestores de acervos de animação e organizadores de festivais de animação.	O que é relevante para a comunidade? O que essa comunidade necessita?
Etapa 3	Dimensão do documento	Principais características da animação; Elementos elegíveis dentro do audiovisual.	Revisar as metodologias de análise, leitura e síntese para o audiovisual.
Etapa 4	Instituição	Característica dos acervos	Como comunicam dentro do (resumo/sinopse) o conteúdo da animação em dialogo com a necessidade da comunidade?
Etapa 5	Propósito	Observar se a garantia cultural se faz presente nas estruturas analisadas.	Proposição do quadro de análise para assegurar os elementos considerados dentro do universo da animação.

Fonte: Dados da pesquisa, 2020.

A análise de domínio vem sendo pensada nesta pesquisa como método que possibilita a identificação das necessidades dentro desse gênero documental, por isso esta pesquisa considera a estrutura do documento, as necessidades da comunidade discursiva e como as instituições comunicam essa informação. Desse modo, o produto documental escolhido para analisar a presença da Garantia e Hospitalidade Cultural foi o resumo (sinopse).

Portanto, para descrever o **domínio** utilizou-se o respaldo da pesquisa teórica. O polo teórico buscou elucidar os conceitos de animação, aspectos históricos, técnicas e linguagens. Pois a animação pôde ser entendida como um domínio por ela ser considerada: atividade de animar; o produto final do ato de animar; e como uma área de atividade profissional.

Para a identificação da **comunidade discursiva** utilizou-se do método de pesquisa de campo e quatro instituições brasileiras de animação foram interpretadas como tal porque elas agregam: animadores, produtores, gestores de acervos de animação e organizadores de festivais de animação. Assim, por meio das entrevistas foi possível também entender o que é

caracterizado documento dentro dos acervos de animação. Os principais aspectos dos acervos analisados também serão destacados durante as análises no campo das **instituições**.

Além disso, o contato também possibilitou uma parte do mapeamento da dimensão documental, pois as instituições que contêm animação em seu acervo. Como não foi possível visitar as instituições pessoalmente devido à pandemia, todo o contato ocorreu por meio de plataformas online. De tal modo, os dados foram coletados por meio de entrevistas e análise documental.

A **dimensão documental** é mapeada em dois momentos: primeiro, através das características da animação. E segundo, por meio das revisões em torno das abordagens de leitura, análise e síntese do audiovisual. Pelo fato da animação ser caracterizada como audiovisual não existe um instrumento normativo que oriente a transposição de linguagem, optou-se por recapitular os métodos existentes para outros audiovisuais e focar na elaboração do resumo.

O resumo da animação é entendido nesta pesquisa como um artefato cultural e foi o ponto selecionado dentre a variedade de produtos e processos da Organização do conhecimento. Desse modo, ao analisá-lo, será elaborada uma análise de domínio instrumental a fim de categorizar os elementos que devem ser atendidos dentro de um resumo (sinopse) que assegurem a Garantia Cultural e também os meios que permitem a Hospitalidade Cultural dentro do processo de elaboração de resumos (sinopses).

5 ANIMAÇÃO

5.1 Definição

A animação corresponde ao ato de dar movimento a algum objeto. 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 respiração²⁹." (WRIGHT, 2013, p. 1, tradução nossa). 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 ASIFA - *Association of International Film Animation*, que define animação como “not live-action”, o que parte de uma contraposição com o conceito de *live-*

²⁹ “The word animate comes from the Latin verb *animare*, meaning “to make alive or to fill with breath.” (WRIGHT, 2013, p. 1)

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 90 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 ASFIA, 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 aquele 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 (2019)*, 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 profilmico’ que existe na frente da câmera³⁰. (HUSBANDS; RUDELL, 2019, p. 6, tradução nossa).

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 hibridez 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.

Já 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, independente da técnica utilizada — fotografias, *stop-motion*, desenhos a mão, computadorizados e outros – pode ser compreendido como animação. Dessa forma, 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

³⁰ “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 is constructed, whereas live-action has a ‘profilmic world’ that exists in front of the camera.” (HUSBANDS; RUDELL, 2019, p. 6).

animação 'para longas-metragens'³¹ (HAYWARD, 2000, p. 18, tradução nossa). 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)³²” (HAYWARD, 2000, p. 19, tradução nossa). 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 (2019). Mas, em Hayward (2000), a autora aponta aspectos estéticos que influenciam 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 (2019) 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 compõem 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

³¹ “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).

³² [...] size (large and small characters), strong verticals against horizontals, and colours (red against green) (HAYWARD, 2000, p. 19)

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 estética³³” (DENSLOW, 1997, p. 01, tradução nossa).

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 tecnológicas³⁴.” (DENSLOW, 1997, p. 01, tradução nossa).

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

³³ “Definitions of animation vary from each other for many reasons, including historical development, production and marketing requirements, and aesthetic preference” (DENSLOW, 1997, p. 01)

³⁴ “All definitions of animation have to be rethought in the context of changing technology.” (DENSLOW, 1997, p. 01)

considerado animação ou outra coisa, como bonecos eletrônicos?³⁵ (DENSLOW, 1997, documento não paginado, tradução nossa).

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?³⁶” (DENSLOW, 1997, documento não paginado, tradução nossa). 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)

³⁵ 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, documento não paginado)

³⁶ “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, documento não paginado)

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 gênero «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 forma, a concepção de ³⁷McLaren 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 Junior (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 JUNIOR, 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.

³⁷ Norman McLaren (1914-1987), animador escocês que inovou com a técnica de animação em celuloide.

Para Marques (2018), independente 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 que o estranho dos desenhos animados ao mais abstrato dos filmes de vanguarda e tudo mais³⁸ (WELLS, 2016, p. 6-7, tradução nossa)

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

³⁸ 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 imaginad can be achieved. This unique vocabulary can be used in a variety of different ways – for exemple, 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).

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 acreditar³⁹. (WRIGHT, 2013, p. 1, tradução nossa)

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 exagerado⁴⁰.” (WRIGHT, 2013, p. 1, tradução nossa). 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 (2004). 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 história⁴¹” (BENDAZZI, 2004, p. 1, tradução nossa). O autor chega a essa conclusão após apresentar as diferentes

³⁹ 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)

⁴⁰ “Animation uses extremes—everything is exaggerated.” (WRIGHT, 2013, p. 1)

⁴¹ “Animation is everything that people have called animation in the different history periods” (BENDAZZI, 2004, p. 1).

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 (2004), 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)⁴²” (BENDAZZI, 2004, p. 2, tradução nossa). 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 arte⁴³” (BENDAZZI, 2004, p. 3, tradução nossa). 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 (2019) 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 desenhados⁴⁴” (MCLAREN apud HUSBANDS RUDELL, 2019, tradução nossa).

A arte de utilizar o que 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

⁴² “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)

⁴³ “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)

⁴⁴ “animation is not the art of drawings that move but the art of movements that are drawn” (MCLAREN apud HUSBANDS RUDELL, 2019, p. 5)

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, 2019).

Logo, as autoras entendem que a visão do telespectador 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 sentir⁴⁵” (HUSBANDS; RUDDELL, 2019, p. 10, tradução nossa).

Ao se debruçarem sobre a ideia, elas afirmam que a partir do telespectador é possível entender as experiências afetiva, psicológica e fenomenológica. Ponderam 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 suficiente⁴⁶” (HUSBANDS; RUDDELL, 2019, p. 10, tradução nossa). 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 intenção de movimento, constatando, dessa forma, a origem da animação.

⁴⁵ “Indeed, examining animation in spectatorial 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)

⁴⁶ “When considering the diverse and distinctive experiences that animations offers us, it becomes quite clear that any on universalizing theory or description of animation spectatorship will not suffice” (HUSBANDS; RUDDELL, 2019, p. 10).

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 influência 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 que contém informação audiovisual. A animação 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.

Após as escolhas pontuadas, convém apresentar a história da animação e focar em quando ela surgiu no Brasil.

5.2 A história da animação

A história da animação está atrelada a evolução dos recursos técnicos utilizados na produção. Portanto, ao apresentar esse percurso, cabe trazer as técnicas desenvolvidas ao longo dos anos. Esta pesquisa, não pretende aprofundar-se nos aspectos históricos, mas sim, intenta apresentar os principais momentos, personagens e técnicas relevantes para o debate.

Halas e Manvell (1979), ao analisarem a história da animação naquele período, afirmam que ela poderia ser dividida em quatro fases:

[...] 1, o período inicial de malabarismo e mágica; 2, o período da afirmação do desenho animado como complemento do filme de entretenimento comercial (principalmente na década de 1920), 3, o período da experimentação técnica e do desenvolvimento da animação sob a forma de entretenimento de longa metragem (nos anos 30 e 40) e 4, o período atual [para a década de 1979] em que vemos considerável utilização do filme animado para todos os fins, desde filme comercial de televisão até o filme educativo altamente especializado. (HALAS; MANVELL, 1979, p. 15),

Desse modo, o **quadro 4** (Cronologia da animação) foi estruturado, ele é composto por fatos históricos, aspectos técnicos utilizados para a produção de animação e traz alguns dos principais nomes envolvidos na criação das técnicas de animação. 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 6: 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 cartoon comercial
1914	Produção do primeiro curta metragem <i>Gertie the Dinosaur</i> , por Winsor McCay.
1915	Felix <i>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: <i>Dinner Time</i>
1928	Curta-metragem da Disney <i>Steamboat Willie</i> . 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 <i>a Branca de neve e os sete anões</i> ganha Oscar
1937	<i>The Old Mill</i> , 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	<i>Astro Boy</i> foi a primeira animação japonesa a ser exibida nos EUA
1972	É fundada a Hanna & Barbera Australia, 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	<i>Toy Story</i>

Fonte: (HAYWARD, 2000, p. 12-15; SADOUL, 1963; WRIGHT, 2013, p. 13-37).

Inicialmente as produções 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 Blackton como a primeira animação produzida na história.

O que antecede 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 seguiram trabalhando com a Paramount e criaram personagens como Bety Boop e o Marinheiro Popeye (HAYWARD, 2000, p. 12).

Como mencionado na tabela acima, 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.

A importância da Walt Disney para a animação é percebida no seu trabalho de capacitação profissional dos envolvidos nas produções, além de outros aspectos, mas a capacitação se destaca porque 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.

Outro ponto que merece ressalva é o fato de a empresa *Walt Disney*, por ter mais dinheiro e recursos técnicos, acabava atraindo mais os animadores. A Disney tinha o recurso necessário e conhecimento técnico, e começou a se destacar na criação de novos elementos e trouxe muita criatividade no momento de produzir a animação. E isso refletia também no destaque dos EUA na comercialização da animação. 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.

Outro marco muito importante foi o uso do som nas animações. De acordo com Halas e Manvell (1979, p. 16): “A cor, a música e os efeitos sonoros combinaram-se para elevar o desenho animado um novo nível de maturidade como entretenimento no cinema.”

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:

O governo de Cingapura queria atrair dinheiro para Cingapura para novas mídias, então eles apoiaram fortemente a educação em animação, criaram o Singapore Animation Fiesta e sediaram o Asian MIP em 1998 para dar aos produtores e emissoras de Cingapura a chance de vender seus produtos⁴⁷ (WRIGHT, 2013, p. 30, tradução nossa).

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 (WRIGTH, 2013).

5.3 A animação no Brasil

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 20, pois estes tentando inserir movimentos nos personagens dos quadrinhos.

Como explanado no quadro 4, 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

⁴⁷ “Singapore government wanted to attract money to Singapore for new media, so they heavily supported schooling in animation, created the Singapore Animation Fiesta, and hosted the Asian MIP in 1998 to give Singapore producers and broadcasters a chance to sell their product.” (WRIGHT, 2013, p. 30)

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.

Figure 6: Kaiser



Fonte: (LIÇÕES DE ANIMAÇÃO, UNIVESP, 2012).

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 30 e seus personagens com maiores destaques eram: Bolão, Reco Reco e Azeitona. Os negativos de Sá, de suas primeiras animações, 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.

Figure 7: As aventuras de Virgulino

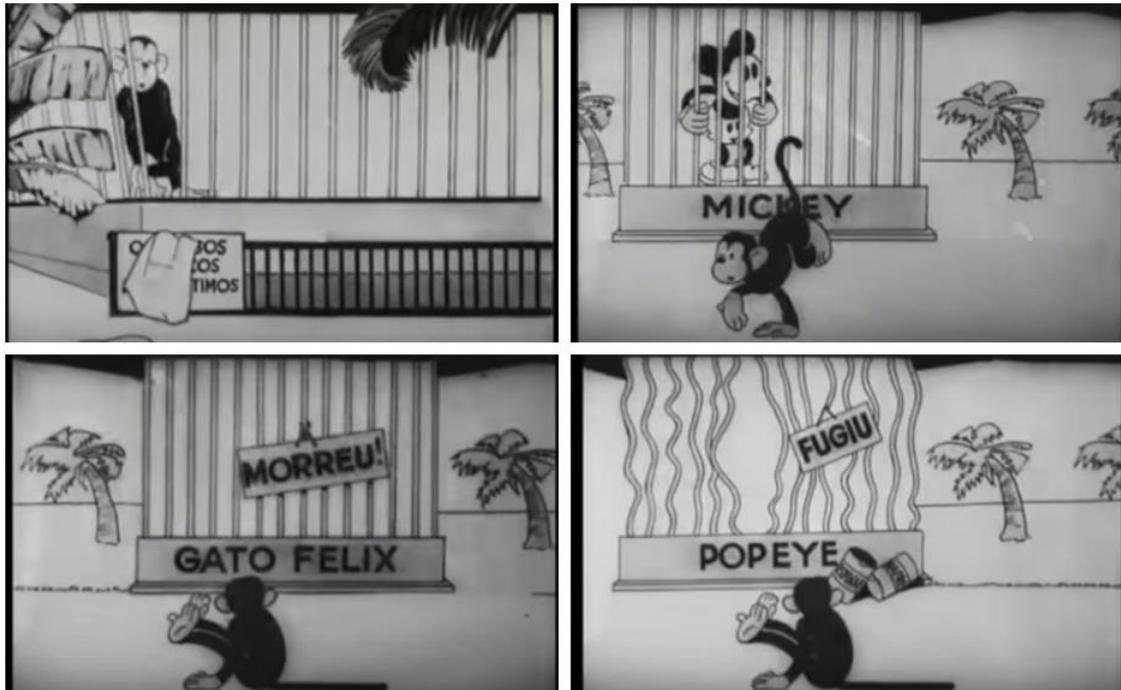


Fonte: Lições de Animação, UNIVESP, 2012.

Luís Seel e João Stamato também produziram na década de 30 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.

Figure 8: Macaco feio, macaco bonito, 1929



Fonte: Anima Mundi, 2012.

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), Premio Estatueta ‘o Índio’, do Jornal de Cinema e Premio do Festival Nacional Cinematográfico do Rio de Janeiro” (MORENO, 1978, p. 85).

No ano de 1967 é fundado o CECA – Centro de estudos de Cinema de Animação, 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.

O seguinte tópico irá abordar a linguagem da animação, sendo este necessário, pois, quando a animação é interpretada quando elemento estético, alguns estudos recuperados interpretam as preferências estéticas como linguagem.

5.5 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 a animação apresenta elementos particulares e os estudos em animação não a classificam como um gênero. Dessa forma, o uso da palavra linguagem pode significar os sistemas utilizados por determinado fenômeno para transmitir uma informação. E é nesse que contexto o uso da palavra linguagem está para a animação. “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 simbolismo⁴⁸.” (YUH-SHIHNG; YAN-HONG, 2018, p. 477, tradução nossa).

Os autores Senna e Gamba Junior (2016) refletem sobre a questão da linguagem na animação por meio do olhar da arte. Para eles, essa linguagem é estruturada por meio da construção artística.

O cinema de animação é uma legítima manifestação da vida espiritual do homem e como tal pode ser entendida como uma espécie de linguagem. **Esta linguagem da animação pode consequentemente ser entendida como este princípio que comunica conteúdos espirituais.** Há algo de essencial no cinema de animação que se manifesta como sendo sua linguagem (SENNA; GAMBA JUNIOR, 2016, p. 36, grifo nosso).

De acordo com os estudos em torno da animação, 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 (WELLS; MOORE, 2016).

A linguagem distinta da animação pode ser resumida da seguinte maneira - qualquer elemento ou mais pode ser intrínseco a uma abordagem individual: metamorfose: a habilidade de facilitar a mudança de uma forma para outra

⁴⁸ 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)

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 relacionados⁴⁹ (WELLS; MOORE, 2016, p. 82, tradução nossa).

O autor ainda afirma que conhecer todos esses elementos que compõe a linguagem é importante no momento de saber a plicar durante a escrita do *script*. Para ele, 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 infantil⁵⁰” (WELLS; MOORE, 2016, p. 82, tradução nossa).

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

⁴⁹ The distinctive language of animation can be summarized as follows – any one element or more might be intrinsic to an individual approach: 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).

⁵⁰ “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)

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 JUNIOR, 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 no **quadro 6** alguns exemplos de recursos técnicos utilizados na animação.

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.

Quadro 7: Técnicas de animação

Nome da técnica	Característica
Stop-motion	“O processo de animação stop-motion é trabalhoso, exigindo que cada cena seja fotografada após ser movido e modificado incrementalmente ⁵¹ ”. Pode incluir animação de recortes e animação de argila (clay animation)
Flip Book	Imagens organizadas dentro de um livro, quando as paginas 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.
Cel Animation	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.
Fantoches	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, Moore (2016), Brostow, Essa (2001).

A animação ainda é muito associada ao público infantil, no entanto, compreende-se que não tem limitação de público. As instituições analisadas nesta pesquisa evidenciam a diversidade da animação e trazem mais elementos que contribuem para as discussões desta pesquisa.

⁵¹ 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)

6 AS 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 caracterizando-se assim como a comunidade discursiva desta pesquisa. 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.

As entrevistas se caracterizam como semiestruturadas, nas quais perguntas foram elaboradas previamente, mas os entrevistados estavam livres para seguir a uma ordem pessoal para respondê-las, caso se sentissem mais confortáveis assim. As entrevistas foram transcritas de modo integral com auxílio da ferramenta *Voice typing* do Google Docs. No entanto, os trechos apresentados nesta pesquisa respeitam o roteiro de questões. Todas as entrevistas foram transcritas na íntegra para facilitar a coleta e uso dos dados, no entanto, optou-se por não as anexar nesta pesquisa para preservar a integridade dos entrevistados.

A primeira entrevista ocorreu com o Rafael Buda, no dia 20 de abril de 2020, ele é produtor e idealizador do O Museu de Cinema de Animação Lula Gonzaga (MUCA). O entrevistado solicitou as perguntas antecipadamente, desse modo, ele já sabia o que seria perguntando durante a entrevista. Isso possibilitou que ele escolhesse o caminho do qual se sentia mais confortável falar. E a ordem da entrevista foi escolhida por ele.

A segunda entrevista foi concedida no dia 21 de abril de 2020 por Tiago Delacio, filho de Lula Gonzaga e funcionário e idealizador do Museu de Cinema de Animação Lula Gonzaga (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 e organizador do Festival de

Animação, *Mumia*. 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, pois estavam disponibilizadas de modo público em suas respectivas páginas de redes sociais ou sites. Como mencionado, o uso foi autorizado durante as entrevistas.

A Cinemateca Brasileira foi a única instituição consultada nesta seção que as informações não foram obtidas por meio de entrevista⁵². 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 forma, 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

⁵² 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.

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 Abraccine⁵³, e não foram escolhidos aleatoriamente no sistema da instituição.

6.1 Museu de Cinema de Animação Lula Gonzaga (MUCA)

O Museu de Cinema de Animação Lula Gonzaga (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

⁵³ A lista completa pode ser acessada no Apêndice A desta pesquisa.

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 forma, 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)”.

Figure 9: Foto do museu MUCA

Fonte: acervo do MUCA. Dados da pesquisa.

Dessa forma, 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.

6.1.1 A estrutura e o acervo 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.

Figure 10: Lula Gonzaga em frente o MUCA



Fonte: Acervo do MUCA

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 do 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.

Figure 11: Acervo do MUCA



Fonte: Acervo do MUCA

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 web⁵⁴ 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.

6.1.2 Método Oficina de Cinema de Animação: Método OCA

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

⁵⁴ <https://www.mucalulagonzaga.com.br/>

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 cultural 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 dessa forma 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.

Figure 12: Oficina de animação



Fonte: acervo do MUCA

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.

6.1.3 Animacine: festival de animação do Agreste

O AnimaCine 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.

Figure 13: Foto do festival



Fonte: acervo do MUCA

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.

6.2 Museu de animação de Belo Horizonte (MUABH).

O museu de animação de Belo Horizonte (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 *Mumia* 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 anticuradoria⁵⁵, 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).

⁵⁵ 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 forma, todas as animações inscritas são exibidas no festival.

Figure 14: Elaboração do Inventário



Fonte: Acervo pessoal de Sávio Leite (2020).

Antes de decidir montar o museu, o acervo estava situado na residência de Sávio, e, devido à ausência de espaço, ele havia pensando 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 compravam 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 Mumia. Sávio afirma que esse episódio foi para ele muito gratificante e também fortaleceu sua intenção de ter um espaço exclusivo para essas obras.

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 Mumia, festival de animação. Portanto, as suas competências profissionais o permitem falar sobre a animação no cenário brasileiro. Com base nisso, 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 eu tô conseguindo fazer, embora eu já tenha perdido algumas coisas também, mas a maioria eu tô conseguindo.” (Entrevista concedida dia 27/04/2020, via Zoom).

Além disso, o museu enfrenta dificuldades em torno da gestão, basicamente, o quê fazer enquanto museu. Sávio tem um acervo rico em informação e memória, mas o processo de institucionalização dificulta essa caracterização do espaço comoo museu. Todo o subsídio financeiro do museu é oriundo de recursos 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 da representação temática 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.

Abaixo segue o quadro 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 8: O vento

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.
Observações	Direção: Sávio Leite Roteiro: Sávio Leite, Marco Anacleto, Ângela G. Faria Consultoria Roteiro: Joaquim Assis Storyboard: Sérgio Vilaça Animação, cenários e Arte final: Maurício Gino, Sérgio Vilaça Edição:

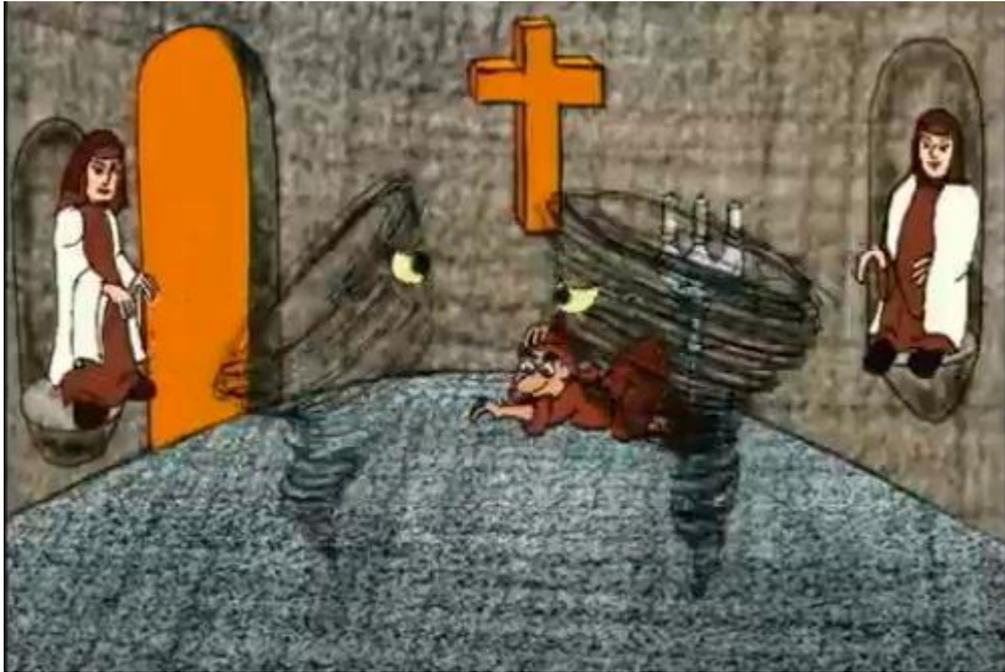
	<p>Maurício Gino, Sávio Leite Trilha sonora: pexbaA</p> <p>Seleção: INTERNACIONAIS: - II Festival Nacional y Muestra Internacional de Cortometrajes Cusco – 2005 – Peru -27 Festival Internacional del Nuevo Cine Latinoamericano – Havana / Cuba – 2005 - Videolab Coimbra 2005 - Mostra Internacional de Vídeo, 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 Canaria – 2006. - International Festival of Cinema and Technology – Florida – EUA 2007. - Festival de Cine Social de La Pintana - Santiago de Chile - 2007.</p> <p>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. - 9o Mostra Infanto-juvenil de Curtas do Mercosul – Florianópolis/SC – 2005 - 1o Festival Latino Americano de Curtas Metragens de Canoa Quebrada / CE / 2005 - III Cineamazônia – 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</p> <p>Prêmio Melhor Filme de Animação - CINE PE – Festival do Audiovisual – 2005.</p>
--	---

Fonte: Canal do Youtube da Leite Filmes, 2020.

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 Mumia. 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.

Figure 15: O vento, Sávio Leite



Fonte: Canal no YouTube da Leite Filmes, 2020.

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.

6.3 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. *Āgtux* significa “contar histórias.” (Informação online, site Anaya produções).

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

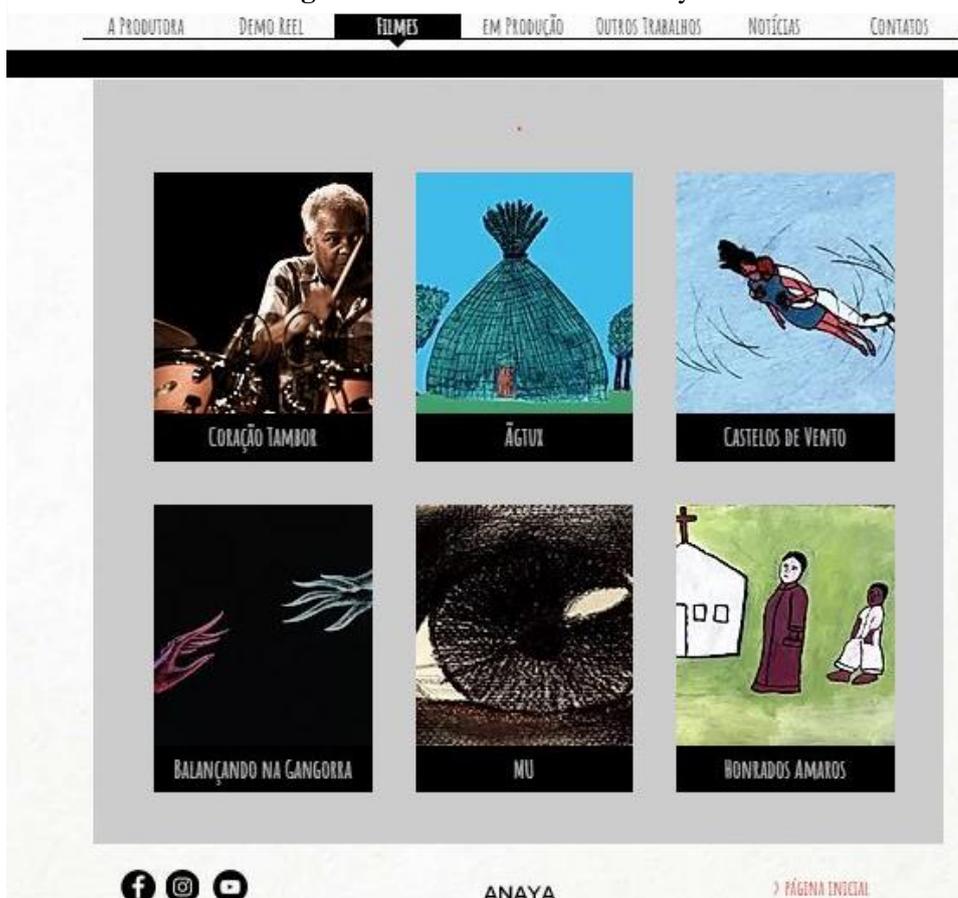
Para mim, sim, por que a forma, para quem é experimental, é super importante. Então essa forma tem uma pesquisa plástica muito grande minha e da minha equipe, pessoal muito talentoso, diretor de artes plásticas, desenhistas. Então, assim, para mim isso é um divisor de águas. Não divisor de águas, mas 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.

Figure 16: Acervo Produtora Anaya



Fonte: Produtora Anaya, 2020.

A imagem acima 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.

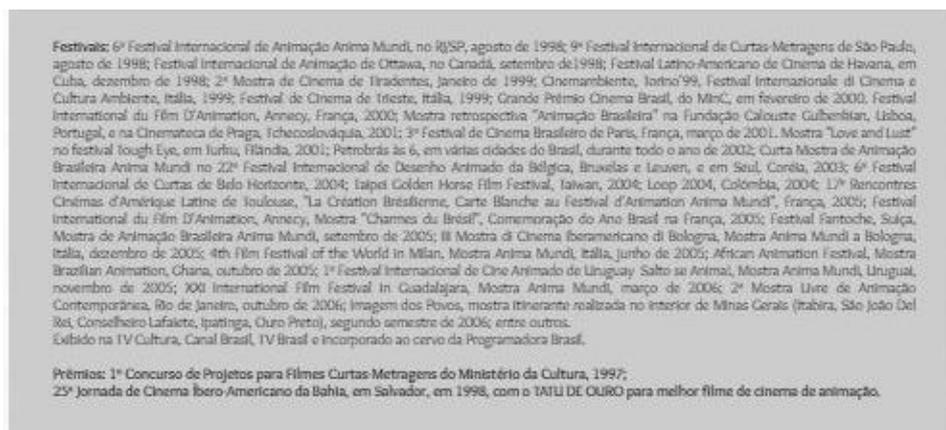
Figure 17: Descrição do filme Castelo de vento, 1.



Fonte: Produtora Anaya, 2020.

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.

Figure 18: Descrição do filme Castelo de vento, 2.



Fonte: Produtora Anaya, 2020.

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 idiosincrasias 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 9: *Ãgtux*

Sinopse	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. 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... 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. 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”.
Observações	35mm, 22 minutos, imagens documentais e animadas, Belo Horizonte, 2005. O Festival Internacional de Filmes de Curta-Metragem de Oberhausen (festival que <i>Ãgtux</i> e apenas um outro filme brasileiro foram selecionados), é um dos mais antigos e prestigiados no formato de filmes curtos do mundo.

Fonte: Página da Anaya Produções, 2020.

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. Neste último, as fotos correspondem a fotos reais da tribo e dos produtores da animação durante a visita à aldeia.

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. Todo o armazenamento é feito com auxílio da plataforma YouTube. Mas os aspectos culturais dos grupos retratados na animação são relevantes para a identificação da animação.

6.4 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.

Esta pesquisa entende a importância da história da Cinemateca, mas optou-se por não abordar por não ser o foco concedido aqui. Embora a importância dessa história seja reconhecida aqui, pois 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 Junior (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 tratamento temático. Desse modo, serão usadas as informações disponíveis na Filmografia Brasileira (FB), o que inclui as animações, no *Manual de Catalogação de filmes (2002)* e no *Relatório anual 2017*. Cabe ressaltar que o relatório de 2017 foi o mais recente encontrado durante a pesquisa.

Sendo assim, a Filmografia Brasileira (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 letreiros 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 possibilita descrições técnicas detalhadas e informações de caráter histórico para grande parte dos registros. (CINEMATECA BRASILEIRA, 2020, não paginado).

Como observado, a Filmografia Brasileira (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 podem 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 será abordado aqui.

É importante introduzir o objetivo do manual e o processo de catalogação, pois a etapa para o qual está pesquisa se volta é apontado 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 exposições; empréstimos (para outros arquivos e para eventos); uso de trechos ou cópias integrais (para a produção de outros filmes, vídeos ou programas de televisão).” (O MANUAL, 2002, p. 05).

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 registrada 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 Filmografia Brasileira (FB), o Manual (2002) traz mais detalhes a respeito dessas fontes. Convém destacar que: “O material filmico, 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 ou papéis que acompanham o filme devem ser julgadas pelo catalogador e é ele 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 indexação⁵⁶ (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 consultentes, 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 consultentes, 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 no tratamento temático 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 consultentes 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

⁵⁶ O termo indexação aqui foi utilizado por ser o mesmo termo utilizado no Manual (2002).

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, dessa forma, 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 identifica-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, o tratamento temático da informação audiovisual. A elaboração do resumo (sinopse) e identificação das palavras-chaves são baseadas nesse documento, portanto, o tratamento temático 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. Até mesmo o processo de transcrição de letreiro, que teoricamente é só redigir a informação textual que aparece nos documentos, pode trazer dúvidas, como por exemplo: como proceder quando a obra for dublada e os dados referentes à dublagem vêm em forma de áudio?

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 sinopse⁵⁷ 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

⁵⁷ A 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.

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 10: Balançando na Gangorra

Sinopse	"Sofreguidão: Narciso e seu amor. A noite é escura e os espelhos não têm mais inverso, nem direito." (FICMSP/5)
Observações	Não consta
Fonte	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 .

Fonte: Cinemateca, Filmografia Brasileira, 2020.

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: *Ãgtux: Contar Histórias*.

Quadro 11: Ãgtux: Contar Histórias

Sinopse	"ÃGTUX, 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, 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)
---------	--

Observação	<p>No início do filme, depois dos letreiros 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."</p> <p>FBR/38 aponta duração de 24 minutos.</p> <p>Participou do <Festival de Brasília, 38, 2005>, Brasília, DF.</p> <p>Esta obra foi incluída no projeto 914BRZ4013 da <SAV> - <Unesco>, que promoveu o levantamento de filmes fomentados pela <Secretaria do Audiovisual> do <Ministério da Cultura>.</p> <p>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.</p>
Fontes	<p>CB/Transcrição de letreiros-Cat. CINEMATECA BRASILEIRA. Fichas produzidas pelo setor de Catalogação de filmes da instituição, a partir de exame do material filmico em mesa enroladeira ou visionamento em suporte vídeo ou digital, contendo transcrição de letreiros e eventualmente descrição de conteúdo. FBR/38. FESTIVAL DE BRASÍLIA DO CINEMA BRASILEIRO, 38, 2005. Catálogo. Brasília, 2005. 123 p. il. Incl. ficha técnica e sinopse dos filmes apresentados. Programadora Brasil/5. Brasil. Ministério da Cultura, Centro Técnico Audiovisual, Cinemateca Brasileira. Central de acesso ao cinema. 286 p. il. Programadora Brasil, n. 5, 2011 E o Site, Ancine,</p>

Fonte: Cinemateca, Filmografia Brasileira, 2020.

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 Annecy⁵⁸ Abaixo segue o quadro com as informações coletadas na Cinemateca Brasileira.

Quadro 12: 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)
Observações	Ancine/FTR indica como formato final: DCP. Filme indicado ao <Oscar> de <Melhor Animação> na 88ª edição desta premiação.
Fontes	Sites: Ancine; Ministério da Fazenda; e Mostra Festival.

Fonte: Cinemateca, Filmografia Brasileira, 2020.

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 personagem 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 13: 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
----------------	--

⁵⁸ Festival de animação francês, criado em 1960.

	importantes da história do país, contados do ponto de vista de um personagem que está vivo há quase 600 anos. (Baseado em Ancine/FTR).
Descritores secundários	Desenho animado; História em quadrinhos; Tupinambás; Tupiniquins; Balaiada; Revolta dos balaios; Golpe civil-militar de 64
Termos descritores	Animação; História; BR; Índio; Política
Fonte	ANCINE. Agência Nacional do Cinema. Superintendência de desenvolvimento industrial/Coordenadoria de prestação de contas. Ficha técnica resumida.

Fonte: Cinemateca, Filmografia Brasileira, 2020.

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 as 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, mas isso é apenas 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 14: 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)
----------------	--

Observações	<p>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>.</p> <p>Concine/82 indica material em 16mm e informa que o filme foi ampliado para 35mm, segundo a exigência do Concine.</p> <p>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.</p> <p>Exibido em São Paulo, no dia 15.09.1982 na <Jornada Brasileira de Curta Metragem, 11, 1982>, SP.</p>
Fontes	FESTIVAL DE BRASÍLIA do Cinema Brasileiro, 16, 1983. Catálogo oficial. Brasília : Fundação Cultural do Distrito Federal, 1983. 26 p.

Fonte: Cinemateca, Filmografia Brasileira, 2020.

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.

Além desses pontos, e como mencionado anteriormente o Manual (2002) também informa que nem todas as obras estão dispostas na instituição. Ao refletir sobre isso se entende que a Cinemateca é uma fonte de referência audiovisual no Brasil. Isso amplia as possibilidades de usuários e ressalta a importância da sinopse e demais informações em torno dos documentos.

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 palavra: “Comportamento social”.

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

Quadro 15: Até que a Sbórnia 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 Sbórnia 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 Plets kaya - 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)
Observações	Não consta
Fontes	ANCINE. Agência Nacional do Cinema. Superintendência de desenvolvimento industrial/Coordenadoria de prestação de contas. Ficha técnica resumida.

Fonte: Cinemateca, Filmografia Brasileira, 2020.

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 Sbórnia 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 16: 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)
Observações	A mesma fonte também informa: <2 Mención Especial> na <Jornadas Argentinas e Internacionales de Cine y Video Independiente UNCIPAR, 32,02010>, Buenos Aires - AR. Esta obra foi incluída no projeto 914BRZ4013 da <SAV> - <Unesco>, que

	<p>promoveu o levantamento de filmes fomentados pela <Secretaria do Audiovisual> do <Ministério da Cultura>.</p> <p>Programadora Brasil/5 informa que a obra participa do <Programa 188>, intitulado <Wood e Stock: sexo, orégano e rock n' roll e dossiê Rê Bordosa>. A mesma fonte grafa <Coala Produções Audiovisuais> Ltda como <Coala Filmes>.</p>
Fontes	<p>CB/Transcrição de letreiros. CINEMATECA BRASILEIRA. Fichas produzidas pelo setor de Catalogação de filmes da instituição, a partir de exame do material filmico em mesa enroladeira ou visionamento em suporte vídeo ou digital, contendo transcrição de letreiros e eventualmente descrição de conteúdo.</p> <p>Programadora Brasil/5</p> <p>Brasil. Ministério da Cultura, Centro Técnico Audiovisual, Cinemateca Brasileira. Central de acesso ao cinema. 286 p. il. Programadora Brasil, n. 5, 2011.</p> <p>UNESCO.</p> <p>FESTIVAL INTERNACIONAL DE DOCUMENTÁRIOS, 13, 2008, São Paulo, É TUDO VERDADE, 2008, IT'S ALL TRUE, 2008. Catálogo. Textos Amir Labaki e outros. São Paulo, 2008. Incl. índice, ficha técnica e sinopse dos filmes apresentados.</p>

Fonte: Cinemateca, Filmografia Brasileira, 2020.

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 17: Sinfonia Amazônica

Sinopse	<p>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 Iara e lenda do Arco-Íris), são interligadas pelo indiozinho Curumi, que tem um boto como companheiro de aventura.</p>
Observações	<p>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</p>

	compor a animação.
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. 943 p. Incl. bibliografia e índice por ano de lançamento ou produção.

Fonte: Cinemateca, Filmografia Brasileira, 2020.

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 18: 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 site Curta Guida)
Observações	Não consta
Fontes	CB/Transcrição de letreiros. CINEMATECA BRASILEIRA. Fichas produzidas pelo setor de Catalogação de filmes da instituição, a partir de exame do material filmico em mesa enroladeira ou visionamento em suporte vídeo ou digital, contendo transcrição de letreiros e eventualmente descrição de conteúdo. Site Ancine, Porta Curtas, Curta Guida, Site SIB - Sociedade dos Ilustradores do Brasil, Site Academia Brasileira de Cinema.

Fonte: Cinemateca, Filmografia Brasileira, 2020.

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 19: 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.
Observações	Não consta
Fontes	<p>CB/Press-release</p> <p>CB/FIBRA. CINEMATECA BRASILEIRA. Base de dados da Filmografia Brasileira, aglutinando, sem revisão, as diversas bases filmográficas produzidas preliminarmente pela instituição.</p> <p>CB/EMB.ARQUIVO EMBRAFILME. Constituído de documentos administrativos produzidos e acumulados pelo órgão responsável pelo fomento e distribuição da produção audiovisual brasileira, no período de 1970 a 1992, sob a custódia da Cinemateca Brasileira.</p> <p>Concine/85.</p> <p>Embrafilme/Lista 86</p> <p>EMBRAFILME. Lista de filmes brasileiros lançados comercialmente nas cidades do Rio de Janeiro e de São Paulo no ano de 1986. [Pesquisa efetuada por Michel do Espírito Santo; cópia depositada no Fichário Filmográfico da Cinemateca Brasileira].</p> <p>FestRio/1984</p> <p>Jornal da Jornada, n. 8.</p> <p>Jornada/13</p> <p>JORNADA BRASILEIRA DE CURTA METRAGEM, 13, 1984. Cachoeira. Contém ficha técnica dos filmes apresentados.</p>

Fonte: Cinemateca, Filmografia Brasileira, 2020.

A sinopse de *Boi Aruá* 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 20: 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 Meiaito, 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 incoseqüente 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 Site Adoro Cinema)
Observações	Esta obra foi incluída no projeto 914BRZ4013 da <SAV> - <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 188>, intitulado <Wood e Stock: sexo, orégano e rock n' roll e dossiê Rê Bordosa>.A mesma fonte informa que a obra possui 80 minutos de duração e foi produzida em 2006.
Fontes	CB/Transcrição de letrados-Cat CINEMATECA BRASILEIRA. Fichas produzidas pelo setor de Catalogação de filmes da instituição, a partir de exame do material filmico em mesa enroladeira ou visionamento em suporte vídeo ou digital, contendo transcrição de letrados e eventualmente descrição de conteúdo. Sites: Adoro Cinema, ANCINE. Programadora Brasil/5 Brasil. Ministério da Cultura, Centro Técnico Audiovisual, Cinemateca Brasileira. Central de acesso ao cinema. 286 p. il. Programadora Brasil, n. 5, 2011

Fonte: Cinemateca, Filmografia Brasileira, 2020.

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.

Animando, 1983, Marcos Magalhães.

Quadro 21: 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)
Observações	Uma experiência realizada durante estágio no <National Film Board of Canada>
Fontes	<p>CB/Transcrição de letreiros-Cat. CINEMATECA BRASILEIRA. Fichas produzidas pelo setor de Catalogação de filmes da instituição, a partir de exame do material filmico em mesa enroladeira ou visionamento em suporte vídeo ou digital, contendo transcrição de letreiros e eventualmente descrição de conteúdo.</p> <p>CB/Ficha Filmográfica. CINEMATECA BRASILEIRA. Ficha filmográfica de algum material examinado. Trata-se sempre da transcrição dos créditos e de resumo/sinopse.</p> <p>FGR/11. FESTIVAL DO CINEMA BRASILEIRO DE GRAMADO, 11, 1983. Catálogo oficial. Gramado, 21-26 mar. 1983. 19 p. il.</p> <p>Embrafilme/Catálogo 1986. EMBRAFILME. Filmoteca : catálogo. Coordenação geral de Ricardo Soares; textos e sinopses de Arlete Cantusio e Sebastião de França. Rio de Janeiro : Embrafilme, 1986?. 129 p. il. Incl. índice de cineastas.</p>

Fonte: Cinemateca, Filmografia Brasileira, 2020.

Animando 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.

A sinopse das animações disponíveis na Cinemateca demonstrou o quão relevante é essa etapa em uma instituição. Pois as informações dentro dessa síntese abrangem conteúdos para além da sinopse da animação em si. Por meio da sinopse 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 Filmografia Brasileira (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 o tratamento temático 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 umas 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 como mais relevantes.

Durante a elaboração dessas análises buscou-se assistir aos filmes cujas sinopses foram analisadas, e alguns deles 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.

7 ANÁLISE E DISCUSSÃO DOS DADOS

O início das discussões dos dados começa pelo aporte teórico e reflete em torno do conceito de documento. Assim, um item pode ser identificado por agentes sociais como relevante para a sociedade. A partir disso, quando inseridos dentro de uma unidade de informação e ao receber o tratamento documental, logo, passam a ser classificados como um documento. Como observado durante as discussões propostas no capítulo 2, a visão neodocumental entende que um item é considerado documento quando ocorre a produção documental, portanto, a dimensão física do documento não interfere em sua classificação como documento.

Outro ponto relevante para esta discussão é que a dimensão informativa do documento é construída no momento da interpretação, isto é, no momento em que o profissional da informação desestrutura o documento, seleciona os pontos relevantes e estrutura de novo, proporcionando pontos de acesso ao usuário. Essa reestruturação é a ponte entre o documento original e a sociedade (KOBASHI, 1994).

Então, o documento que porta a informação materializada e institucionalizada se comunica com a sociedade por meio dos produtos documentários. O profissional da informação que irá construir essa ponte de comunicação deve presar pelos valores éticos e fornecer ao usuário possibilidade de interpretação da dimensão informativa do documento.

É nessa concepção que entra a importância da Garantia e Hospitalidade Cultural. Sendo assim, foi observado nas discussões sobre a ética na Organização do Conhecimento, o conceito na área vem se consolidando como uma vertente que busca refletir em torno dos instrumentos e processos voltados para a análise e síntese da informação. Nessa direção a Garantia e Hospitalidade Cultural entram como umas das reflexões com viés ético existentes na área da Organização do conhecimento.

Como debatido por Barité o conceito de Garantia Cultural teve sua origem na Garantia Literária e em Barité *et al.* (2010) os autores pontuam que “[...] a literatura de um domínio deve ser a fonte para extração e validação da terminologia a ser incorporada em um sistema de classificação, ou em qualquer outro sistema de organização do conhecimento” (BARITÉ *et al.*, 2010, p. 124).

Barité (2018) percebe que a Garantia Cultural se inicia com princípio empírico, mas que segue o caminho de uma perspectiva pragmática. Assim, quando Beghtol (2005) disse que os sistemas deveriam ser apropriados para representar os aspectos culturais do grupo que

busca informação em determinado sistema, ela abre a possibilidade para uma interpretação de que há necessidade de mais reflexão em torno do pluralismo cultural dos usuários atendidos pelo sistema e que a cultura pode ser entendida como o usuário se relaciona com a informação.

Além desses, há também as particularidades dos documentos, que no caso dos acervos analisados, mesmo se tratando todos de animação, apresentam características distintas cujos aspectos devem ser respeitados no momento de tratar o conteúdo. Portanto, quando se olha para as particularidades dos documentos, também se olha para os aspectos sociais, pois eles são resultado de uma produção social.

De tal modo, que Beghtol acredita que a hospitalidade cultural se faz presente dentro de um sistema quando as diferentes culturas são acomodadas dentro desse sistema. A palavra hospitalidade remete a acolhimento e, para que alguém se sinta acolhido, é necessário sentir-se confortável e que familiarize com os elementos apresentados. Dentro de um Sistema de Organização do Conhecimento (SOC) a Hospitalidade Cultural permite o sistema possa ser revistado e que as mudanças sociais também possam ser agregadas na SOC. Beghtol ampliou consideravelmente a possibilidade de interpretação da Garantia Cultural dentro da ORC, e dessa forma optou-se por esse elemento na elaboração de resumos.

Conseqüentemente, esta pesquisa se baseou na própria fala dos autores: Beghtol e Barité. Portanto, entende que o primeiro passo é reconhecer o que é cultural dentro da comunidade observada, sendo que a **figura 5** e o **quadro 21** explicitam bem como esta pesquisa identifica a cultura dentro de um Sistema de Organização do Conhecimento e como isso será norteadado dentro de um resumo (sinopse).

Ademais, seguem-se com as discussões referentes às características do domínio, à dimensão documental, aos principais aspectos da comunidade discursiva e instituições e com os elementos que atribuem ao resumo a Garantia e Hospitalidade Cultural.

7.1 Características do domínio

Ainda não há um consenso sobre o conceito de animação, como visto [no capítulo 5](#) que tratou desse assunto, do histórico e da linguagem da animação. De tal modo, que a animação pode ser entendida como recurso técnico, mas também como um elemento artístico. Quando ela é interpretada como um recurso técnico percebe-se que o papel da animação é dar suporte em alguma narrativa pré-existente.

No caso da animação entendida como elemento artístico, percebe-se a assinatura do animador, isto é, o modo próprio de produção. Além do mais, os elementos e técnicas escolhidas são responsáveis por materializar alguma ideia, pois, para produzir a animação as distintas técnicas dialogam com o universo imaginado.

- Não há um consenso sobre o conceito de animação, acredita-se que o modo como ela é usada ou produzida norteiam essa conceituação;
- O uso de imagem ou figura fixa (fotografias ou desenhos) também geram discussões a respeito do conceito e das características;
- Nota-se uma crescente tendência de animação que se aproxima esteticamente da realidade;
- Os filmes que exploram técnicas distintas, ao que indicou as análises, se aproximam de uma vertente com viés artístico de interpretação da animação, pois carregam muitos elementos inerentes ao produtor, em especial a expressividade e criatividade do animador;
- Quando a animação é apresentada em algum festival isso reforça o seu reconhecimento pelos pares e sua relevância no cenário seja nacional ou internacional;
- A escolha das técnicas (elementos pré-produção) e os festivais (elementos pós-produções) são informações relevantes para a animação, e podem ser entendidas como a dimensão informativa desse tipo de documento.

Como consideração a essas interpretações percebe-se que os elementos que compõe a animação são determinantes. Esse conjunto de característica contribui para a identidade da animação e dá um dos primeiros elementos que contribuem para o que ela quis dizer. É baseada nessas análises que se acredita que os aspectos relacionados à produção da animação também contribuem para sua caracterização enquanto documento, e alguns desses elementos influenciam no momento do tratamento temático. Isso ocorre porque a técnica é fruto da expressividade e criatividade do animador, sendo assim, ela está ligada diretamente ao conteúdo do documento.

Esses elementos que demonstram a presença do animador na obra são assegurados quando abordados pelos seus produtores. Na comunidade de animador abordar a técnica é primordial, como foi observado durante a análise das instituições, especialmente o MUCA, MUABH e a Produtora Anaya; e tendo em vista que esse público compartilha de um conjunto de informação e conhecimento inerentes ao universo da animação.

Quando se olha para tais características dentro de um tratamento temático, percebe-se que o diálogo com Garantia Cultura existe quando considera: os agentes exteriores que influenciaram a sua produção, as escolhas de suas técnicas, seu trajeto pós-produção (no caso os festivais) e sua mensagem por meio da sinopse, sendo que esta última deve estar atrelada aos conceitos compreendidos no campo dos produtores e aqueles que irão buscar pela informação, desse modo, podendo haver a hospitalidade dentro do sistema de organização do conhecimento.

No decorrer da elaboração da pesquisa bibliográfica e pesquisa de campo percebeu-se que a animação é um documento carregado de significados e é extremamente importante para a comunidade de animadores e apreciadores de animação que esses elementos sejam reconhecíveis na elaboração do resumo (sinopse).

7.2 Dimensão documental

O audiovisual é um documento recente para a Organização do Conhecimento. Assim, muitas abordagens e pressupostos vêm sendo desenvolvidos e pensados para entender esse documento na área. A animação, em particular, conta com mais um agravante, pois é considerada como gênero dos filmes de ficção ou um tipo de documento voltado ao público infantil. A animação na análise da presente pesquisa é voltada para o público adulto e necessita de abordagens para o tratamento temático que respeitem o valor social que está agregado.

Ao longo da busca e revisão de literatura não se identificou uma abordagem de análise, leitura e síntese específica para animação. O que será retomado serão as abordagens para outros tipos de audiovisuais, pois é necessário identificar como a informação audiovisual pode ser transposta para a informação escrita. Desse modo, o foco são os caminhos indicados para a elaboração do resumo (sinopse) apontado na literatura.

A revisão de literatura também apontou que muitos termos são utilizados, por vez, para descrever os mesmos os processos: decupagem, transposição de linguagem, transcrição da imagem para texto e entre outros. Como visto, as metodologias analisadas recebem influências de áreas distintas, que visam suprir a carência de leitura e tratamento temático do audiovisual na Ciência da Informação, problemática que é constantemente apontada na área.

As propostas metodológicas entram como uma busca por respeito à diversidade e particularidade do documento audiovisual dentro de uma unidade de informação. Além disso, abarcam as particularidades desses documentos e tentam torná-las acessíveis aos profissionais envolvidos no tratamento e aos usuários.

Com isso em mente, convém recapitular o primeiro estudo que corresponde à Análise Integradora proposta por Cordeiro (2000). A autora propõe um método de leitura de filmes de ficção com base na descrição do que é retratado no filme e em outra fonte documental escrita, no caso o roteiro. Abaixo, buscou-se sintetizar as etapas proposta pela autora com base nas leituras de seus textos.

Figure 19: Análise integradora de Cordeiro (2000)



Fonte: Cordeiro (2000)

Acredita-se que a análise de Cordeiro (2000) possa ser aplicada a uma unidade de informação especializada, pois em seu método a autora especifica o filme de ficção. Ademais, os estudos de Cordeiro apresentam caminhos para a leitura dos filmes de ficção com processos respeitam a estrutura desse tipo audiovisual e as particularidades.

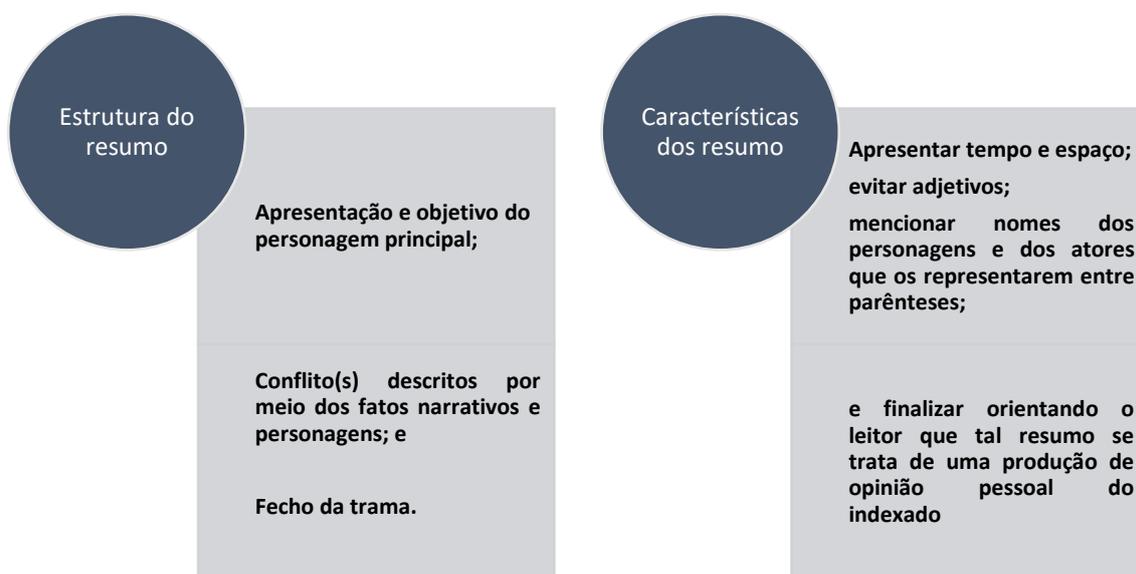
No entanto, acredita-se que tal sequência possa encontrar algumas dificuldades para ser aplicada à animação, principalmente quando se observa a primeira etapa: informação projetada no filme. Como observado, a animação conta muitas vezes com piadas rápidas, ou até mesmo com informações subjetivas, transpor a informação projetada nessa situação

exigirá do profissional muito cuidado para o não uso de impressões pessoais e/ou subjetividade.

Outro aspecto importante refere-se aos documentos produzidos para o filme. Esse aspecto pode ser mais amplo dentro da animação que pode contar com outras artes preliminares a sua produção, muitas vezes, a arte antecede ao roteiro, como observado durante as entrevistas. A análise integradora, portanto, mostra os elementos que podem ser observados ao elaborar um resumo de filme de ficção e considera o máximo possível de informação dentro de um filme, isso também é reflexo das formas de armazenamentos na rede que toda informação relacionada a um documento pode se tornar passível de recuperação.

A seguir encontra-se um novo estudo de Cordeiro no qual, em coautoria com Amâncio (2005), propõe uma estrutura para o resumo e suas características. A abordagem dos autores foi sintetizada e exposta em forma de figura, como pode ser observado abaixo:

Figure 20: Cordeiro e Amâncio (2005)



Fonte: Cordeiro e Amâncio (2005).

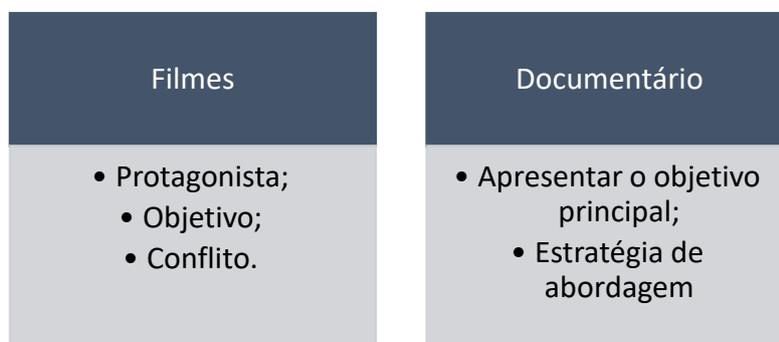
Cordeiro e Amâncio (2005) apresentam um foco voltado para a estrutura do resumo e em suas características. Percebe-se que os autores indicam a necessidade de informar ao leitor que o produto documental é de caráter pessoal, e se percebe uma preocupação com a possibilidade de ambiguidade ou subjetividade que pode estar presente no momento de

elaborar um resumo. No entanto, como o resumo deve ser sucinto, acredita-se que essa informação pode ocupar um espaço que poderia ser dedicado a outro elemento.

A abordagem de Cordeiro e Amâncio (2005) pode ser aplicada a um filme de longa ou curta metragem de animação com algumas ressalvas. A primeira delas é que nenhuma estrutura até o momento indica o fecho da trama. A segunda é que o conflito da trama, em muitos casos, é um plano de fundo que é descrito por meio de linguagem fantástica ou outro recursos inerentes à animação. Por fim, percebe-se que essa estrutura é similar a estrutura da ANCINE.

A próxima abordagem é a da ANCINE, que foi a estrutura mais identificada nos acervos analisados, principalmente, no acervo da Cinemateca. Convém relembrar que essa estrutura foi identificada durante a participação de um curso sobre editais de fomento da ANCINE. Acreditou-se que seria relevante participar dessa oficina depois das entrevistas, pois todos os animadores contatados afirmaram ter participado alguma vez do edital de fomento. Foi assim, que se teve conhecimento que a instituição poderia contar com alguma estrutura.

Figure 21: Estrutura de resumo da ANCINE



Fonte: ANCINE, 2020.

A ANCINE não apresenta métodos distintos para elaboração do resumo. Portanto, acredita-se que as animações que são submetidas aos editais de projetos na ANCINE seguem essa mesma estrutura. Isso foi observado também durante as análises do catálogo da Cinemateca, que muitas vezes citou a ANCINE como fonte.

Convém destacar que o objetivo da ANCINE é distinto das outras propostas e estudos, pois as outras visam entender da melhor forma possível a estrutura do documento ou da informação disposta em formato audiovisual, já a ANCINE tem como “objetivo o fomento,

regularização e a fiscalização da indústria cinematográfica e videofonográfica nacional.” (ANCINE, 2020).

Notou-se que antes de se estabelecer métodos de leitura de audiovisual é necessário se pensar os aspectos culturais envolvidos no acervo que será tratado, além disso, outros fatores relevantes são: levar em conta o tipo da instituição, o tipo do documental, o objetivo da instituição e o perfil do usuário. Cada conjunto documental envolve um conjunto de elementos que podem ser entendidos como inerentes às obras, como foi observado nos museus, em que os documentos se relacionam entre si. O contexto ao redor da obra influencia diretamente o método que será escolhido ou elaborado para a leitura e tratamento do conteúdo.

É nesse contexto que a Garantia Cultural pode ser abordada, pois o conceito reconhece que existem necessidades distintas dentro de um mesmo sistema. Pensar a Garantia Cultural dentro do tratamento temático de acervos de animação é reconhecer que aquele tipo documental, para atender ao seu público, requer aspectos inerentes a eles e isso inclui também as características da animação.

A ausência de normativa específica para identificação de elementos elegíveis dentro de um documento audiovisual gera uma lacuna dentro da prática profissional, essa lacuna é preenchida por propostas de abordagens de leitura. Percebeu-se que essa lacuna não existe apenas no Brasil como também em alguns estudos espanhóis, como o de Caldera-Serrano, que embasavam os estudos brasileiros.

Outra conclusão relevante é que existem várias abordagens de leitura de audiovisual, no geral na Ciência da Informação e Organização do conhecimento acredita-se que agora o caminho é dialogar com essas metodologias existentes com a diversidade cultural. Os métodos elaborados, mesmo não sendo parametrizados por regras, conseguem dialogar com as normativas existentes, pois no caso desta pesquisa, a proposta foi a leitura para a elaboração de sinopse.

Durante a elaboração desta pesquisa, entendeu-se que observar esses estudos em língua espanhola era uma forma de entender também as influências que essas abordagens exerciam nos estudos brasileiros. Desse modo, dos estudos analisados, cabe retomar a abordagem de Caldeira-Serrano.

Para tanto, convém destacar alguns pontos. Além da problemática da leitura da imagem em movimento, Caldera-Serrano fala sobre a questão dos direitos autorais da imagem

e também sobre: “[...] a despersonalização das mensagens, o ônus ideológico, redundância das informações, interdisciplinaridade, rápida obsolescência e a dificuldade em processar a informação para o uso⁵⁹.” (CALDERA-SERRANO, 2003, p. 4, tradução nossa).

O último exemplo da citação do autor “a dificuldade em processar a informação para o uso” está diretamente ligada a outro elemento também mencionado pelo autor, que corresponde à dupla tradução dos documentos audiovisuais. Primeira tradução: do audiovisual para o textual; segunda tradução: do textual (síntese dos principais elementos da imagem e do som) para o resumo.

Como o autor analisa acervos televisivos, ele traz o Paradigma de Laswell que já foi apresentado através da **figura 2**. Nessa abordagem, o estudo parte da estrutura e intenção da mensagem. Em outro estudo, o autor explica como identificar e selecionar essa mensagem, isto é, como transformar a imagem em movimento e o som em informação escrita. Convém retomar uma passagem já mencionada anteriormente: “Enquanto através da análise cronológica são descritas as diferentes sequências ou planos, através do resumo analisa-se o documento como um todo⁶⁰.” (CALDERA-SERRANO, 2014 a e b, p. 150, tradução nossa).

Do conteúdo e instituição analisados em inglês, o que pode se destacar é a colaboração de profissionais de áreas adversas no momento de tratar os acervos de animação. Muitos materiais contam com conteúdos específicos e a participação de especialistas se mostrou essencial para o tratamento temático dos materiais. Essa atitude possibilita fontes para novas pesquisas e maior satisfação do usuário.

Do ponto de vista da Garantia Cultural, percebe-se que a colaboração por parte da sociedade pode ser entendida nos estudos em língua inglesa, no caso, o acervo de Billy Ireland Cartoon Library & Museum. Ao término das análises das instituições percebeu-se que para observar a elaboração dos resumos cada instituição conta com uma percepção distinta do que deve ser atendido, e isso pode variar também de acordo com a localização geográfica.

Ouro ponto importante que se destaca nos estudos em inglês é a proposta de Albrechtsen, Pejtersen e Cleal (2002, p. 99) sobre o uso da análise de domínio para a

⁵⁹ Citação já mencionada foi recapitulada para a discussão.

⁶⁰ 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, 2014 a e b, p. 150).

indexação colaborativa de filmes. Os autores apresentam um quadro muito interessante das etapas para o uso desse método.

Por último, é nos estudos de língua inglesa que a vertente é baseada em elementos artísticos e as propostas não são norteadas por duas vertentes: a indexação de assunto primária, com base nos aspectos visuais. E a indexação de assunto secundária, com base nos conceitos e demais elementos da narrativa. Essa leitura de Winget (2009) compreende uma reflexão em torno dos métodos que orientam a descrição detalhada da imagem ou das ações que acontecem durante as cenas.

7.4 Principais aspectos para a comunidade discursiva

As quatro instituições analisadas são diferentes umas das outras e dessa maneira, apresentam uma visão ampla de como funciona a informação no contexto da animação. No caso do MUCA, por exemplo, a instituição foi criada com o foco na vida do animador Lula Gonzaga e no ideal de que é possível produzir animação com pouco recurso técnico e financeiro. A instituição tem a missão social de quebrar o paradigma de que a animação só pode ser feita com o uso de ferramentas sofisticadas, ademais, seus gestores acreditam que a animação pode apresentar elementos e personagens oriundos da cultura local.

O MUCA se caracteriza como um museu, portanto, tem como funções preservar a memória da animação pernambucana e brasileira; expor os elementos relativos à animação; comunicar essa informação; ensinar a produzir animação, despertar o interesse da população pela animação e dentre outras. Além disso, devido às próprias barreiras financeiras encontradas pelo Lula Gonzaga em sua jornada como animador é que o museu acredita na importância de enfatizar a viabilidade da animação e a possibilidade de produção com baixo recurso financeiro.

A vida do Lula Gonzaga está muito atrelada aos objetivos do MUCA e, como destacado anteriormente, ela se divide em: “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).”.

O MUCA conta com uma metodologia própria de ensino e essa metodologia se adaptou aos modos de apreender a informação por parte de sua comunidade encaixando-se perfeitamente às ferramentas utilizadas para a produção da animação. O método torna o

museu um lugar hospitaleiro para a comunidade. A disposição dos objetos está atrelada as etapas dessa oficina, ao percurso que o visitante faz e os caminhos para se produzir a animação.

A instituição ainda não conta com um catálogo do qual dispõe dessas informações, pois um dos planos da instituição é iniciar o tratamento documental do acervo. No entanto, esta pesquisa acredita que a relação direta entre os objetos também podem estar presentes durante o tratamento temático. A relação direta com os aspectos sociais no momento de produção é extremamente importante para o objetivo da instituição. Sendo assim, acredita que tais práticas de fato dialogam com a comunidade da qual pertencem e, quando se pensa esses elementos à luz do conceito de Beghtol, percebe-se que ainda há uma necessidade de reflexões crítica em torno das práticas de organização para que esses elementos possam ser atendidos.

MUABH é também caracterizado como um museu e, como mencionado anteriormente, a instituição existe devido a recursos e investimento do próprio Sávio Leite, que também vem lutando e buscando estratégias para consolidar a instituição. O MUABH preserva a memória das edições do Festival Múmia, além disso, a instituição conta com catálogos de outros festivais e com alguns desenhos que são partes do processo de produção de algumas animações.

Uma das principais características do MUABH é o que Leite nomeia de anti curadoria, pois como o Mumia é um festival de animação independente, Sávio Leite acredita que não se deve estabelecer um critério para definir o que é “bom ou ruim”, ou o que deve ser aceito ou não no festival, pois o objetivo do Mumia é apresentar todas as animações independentes produzidas no Brasil, e recentemente tem contato com animações de outros países.

O acervo do MUABH apresenta essa diversidade e essa ausência de curadoria. A diversidade de animação do acervo é composta por técnicas distintas e animadores, muitas vezes, independentes, que veem o espaço do Mumia como um lugar para expor sua produção e ter visibilidade entre os pares. Além disso, participar do festival é uma forma de ter a obra preservada, como o mesmo Sávio pontuou, ele tem um cuidado de preservação com as obras expostas durante o festival, não apenas a animação propriamente dita, mas também o registro nos catálogos.

O contato com as instituições de animação tem mostrado nesta pesquisa que os catálogos produzidos pelos festivais têm uma importância informativa e de preservação da

memória das produções audiovisuais. Além dos festivais serem relevantes para o reconhecimento da animação pelos pares, eles contém as informações produzidas pelos próprios animadores e indicam os elementos que são relevantes para aquela comunidade.

Convém recapitular o terceiro acervo analisado, no caso, a produtora Anaya. O acervo é composto pelos filmes produzidos pela instituição sejam as produções de caráter particular ou as produções em parcerias com outras produtoras. No site da produtora ficam disponibilizadas todas as obras produzidas e as que estão em produção pela produtora, o site é muito bem organizado e os resumos contam com estruturas diferentes umas das outras. Às vezes com o método de resposta as questões-chaves: onde, quem/ o que e como. Outras vezes apresenta a estrutura da ANCINE, pois apresenta: “protagonista, objetivo e conflito”.

A principal característica dessa instituição é a relevância da técnica utilizada e da presença de terminologias inerente ao grupo abordado na animação. A conversa com a Produtora permitiu entender que dentro da animação para adultos existe também outra subdivisão, essa separação não tem a característica hierárquica, mas sim, categórica. A animação produzida pela Anaya tem o viés do experimentalismo, Tania Anaya (2012) é formada em artes plásticas, então suas animações são carregadas de elementos estéticos.

Uma das animações elaboradas pela produtora aborda comunidades indígenas, e até mesmo no resumo são utilizados os termos no idioma dessa comunidade. Durante a entrevista, Tania disse que buscou reproduzir os movimentos e outros artefatos da cultura retratada. Além disso, o som utilizado na animação foi captado durante visitas à aldeia.

A última instituição analisada foi a Cinemateca Brasileira, e por meio da instituição foi possível analisar o resumo propriamente dito, os caminhos para a elaboração do resumo e, como as outras instituições e animadores já haviam sido consultados, foi possível identificar se a necessidade da comunidade era atendida ou não no meio do método utilizado pela Cinemateca. A perspectiva utilizada para parâmetro foi a compreensão de Garantia e Hospitalidade Cultural dentro do tratamento temático e a limitação do público à comunidade de animadores e especialistas em animação de modo geral.

O público da Cinemateca é bem diversificado, bem como seu acervo dentro da tipologia audiovisual. Durante a revisão bibliográfica de tratamento temático do audiovisual, não se encontrou estudos que traziam a fundo a abordagem da Cinemateca. Os documentos analisados desta instituição mostraram que ela conta com um método construído e pensando

dentro da experiência prática. Além disso, os documentos também apontam que tais práticas estão sujeitas a constante revisão e possíveis alterações.

No que se refere aos resumos convém destacar algumas considerações: o primeiro é que quando os dados podem ser inseridos pelos produtores isso pode gerar conflitos dentro do sistema, pois correm o risco de trazer excesso de subjetividade. O lado positivo é que isso abre a possibilidade para entender essa participação como elemento de hospitalidade cultural.

Outro ponto que deve ser destacado é que a elaboração do resumo (sinopse) acontece sem o acesso à informação audiovisual, pois a etapa em que se coleta a informação é feita antes do material ser inserido no sistema, de acordo com as informações do Manual (2002).

A instituição reconhece a importância da participação de profissionais de áreas diversas no trabalho com esse tipo de acervo, mas as limitações financeiras, os constantes cortes de verbas fazem com que as ações dentro da instituição sejam cada vez mais restritas. Essa situação sobrecarrega o corpo de funcionário existente e compromete a história e memória da filmografia brasileira.

Segue as principais considerações sobre a análise da Cinemateca:

- Consulta documentos não fílmicos: “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.” (CINEMATECA SITE, 2020, não paginado);
- Os pesquisadores podem enviar contribuições para o complemento de informações no catálogo, acredita-se que o resumo também pode ser alterado;
- As produtoras podem preencher as informações diretamente na base de dados;
- Não há diferença de tratamento documental entre os documentos fílmicos, só há diferença quando o suporte requer algum tratamento especial;
- A estrutura sugerida para a sinopse é respostas para as questões diretas “onde, quem/ o que e como”
- Os resumos (sinopses) podem ser produzidos fora da Cinemateca e utilizadas no catálogo da instituição, foi possível encontrar fontes distintas das sinopses recuperadas para análise;

A cinemateca muitas vezes é apontada como um parâmetro para o tratamento da documentação audiovisual dentro do Brasil, pois além do Manual (2002) que é voltado para a

catalogação, a instituição conta com outras fontes de orientação para outras etapas de tratamento documental audiovisual.

7.4 Garantia e hospitalidade cultural para a animação

Ao término destas análises dos dados percebeu-se que é possível pensar a Garantia e Hospitalidade Cultural como elementos pertencentes e norteadores no tratamento temático da animação. Mas, para isso, é necessário a delimitação do domínio de análise (**Quadro 21**) e o estabelecimento do que pode ser entendido como cultura dentro do domínio analisado (**figura 5**). Além disso, esta pesquisa também reconhece que há a necessidade de maiores reflexões em torno dos conceitos de Garantia Cultural e Hospitalidade Cultural, bem como é pontuado por Barité e que já vem desenvolvendo mais estudos nessa vertente dentro da área.

Outro ponto que deve ser destacado é sobre a abordagem atribuída nesta pesquisa para o conceito de cultura. Optou-se por utilizar a abordagem de Beghtol, mas entende-se que o conceito não restringe a esta abordagem. Ademais se entende que o conceito de cultura muda de acordo com o contexto utilizado.

Nesta pesquisa alguns elementos serão destacados e acredita-se que podem ser assegurados ao trabalhar com a elaboração de resumo na animação, e assim, assegurarem a Garantia e Hospitalidade Cultural. Salienta-se que os resultados levam em consideração a **figura 5** e a configuração do instrumento de análise (**quadro 21**) utilizado nesta pesquisa. E podem sofrer variações conforme o ponto de vista do analista. Pontua-se também que há a necessidade de maiores reflexões em torno da Garantia Cultural em tratamento temático (ou indexação) de outros documentos sejam eles audiovisuais ou não.

Mesmo o foco da pesquisa não ser a proposição de elementos observáveis durante a de transposição de linguagem da animação para a informação escrita, convém lançar algumas considerações: o primeiro passo que corresponde à análise, acredita-se que pode se considerar a Análise Integradora de Cordeiro, mas no documento pós produção acredita-se que o roteiro não deva ser incluído, mas sim os catálogos. Outro ponto pertinente é que nem toda informação projetada no filme é de interesse da comunidade discursiva analisa neste trabalho.

Para sintetizar as informações que serão transpostas o profissional deve considerar o resultado da análise de domínio. Concluiu-se que, ao fim da análise, é também possível direcionar qual é a melhor abordagem para leitura, análise e síntese. Acredita-se que levar a

concepção da Garantia Cultural também permite a melhor validação e uso das metodologias existentes ou a proposição de uma nova, caso seja necessário. Outro ponto importante é se a animação é documento que se relaciona com outros documentos na instituição, essa particularidade deve ser apontada.

No que se refere à estrutura do resumo pensa-se que a estrutura proposta pela Ancine: Protagonista; Objetivo; Conflito e recurso técnico de produção ela é viável dentro do domínio analisado. A estrutura pode ser utilizada desde que inclua os elementos que serão apresentados na **figura 23**. Além disso, a Cinemateca apresenta uma ótima variável quando sugere a possibilidade de participação de profissionais especializados para contribuir com informações plataforma, pois essa maleabilidade do sistema é também uma das características da Hospitalidade Cultural.

A **figura 22** é a proposta de elementos que devem ser assegurados no tratamento temático da animação. Convém especificar alguns pontos:

Tipo de documento: animação curta e longa metragem.

Comunidade discursiva: animadores, entusiastas e comunidade geral.

Figure 22: Elementos que devem ser assegurados em um resumo/sinopse de animação

<p>O que deve ser assegurado</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Descrição da técnica utilizada; • Indicação de premiações; • Indicação de participação em festivais; • Público alvo
<p>Como pode ser assegurado</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Dentro do resumo ou em outra campo descrição informações gerais ou observações. • Terminologia ; • Participação de especialistas. • Indicar claramente quando houver relação com fato histórico, cultural, econômico ou social.
<p>Fontes documentais</p>	<ul style="list-style-type: none"> • os catálogos de festivais são fontes de informação a respeito das animações, inclusive, dentro da Cinemateca. Portanto, pensa-se que um dos caminhos pode ser o uso desses documentos como ferramenta que auxilia a elaboração do resumo ou outros aspectos relacionados ao tratamento temático.

Fonte: Dados da pesquisa, 2020.

No que se refere a abordagem para a leitura da animação, apresenta-se os elementos elegíveis e que devem ser observados no momento de elaboração do resumo:

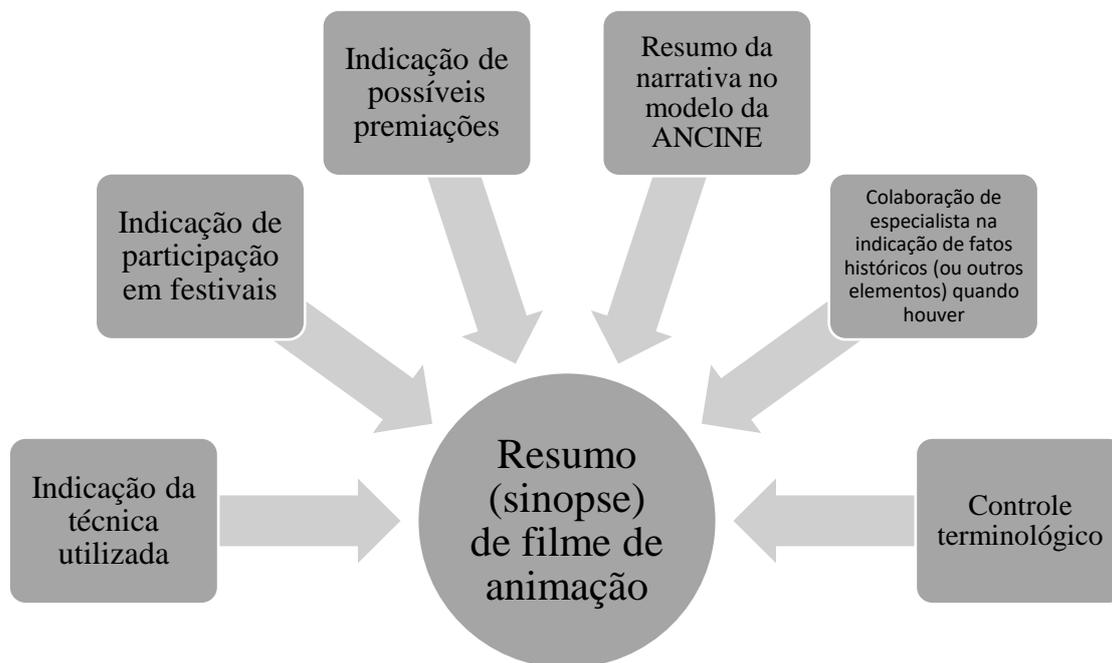
- a presença da técnica utilizada no momento de falar da temática, pois, segundo a literatura e as entrevistas, a técnica utilizada diz muito sobre o que a animação tem a dizer. Além disso, no caso do arquivo pessoal da Produtora Anaya, a técnica deve ser salientada pois é importante no momento de angariar recursos e patrocínios para produções futuras;
- as premiações e festivais, para os animadores e demais produtores de animação, a participação em festivais corresponde a um modo de reconhecimento do seu trabalho pelos pares, além disso, quando a animação é exibida em determinados festivais, isso indica o seu grau de relevância para as produções do mesmo segmento.

Após as análises acredita-se que o tratamento temático da animação pode considerar três níveis de informação: pré-produção, produção/ produto e da pós-produção. Nos elementos pré-produção esta pesquisa aponta as técnicas e demais elementos utilizados para a criação da animação. Como a produção e produto acredita-se que correspondam ao tema dentro da obra, o resumo da narrativa. E como pós-produção indica-se a presença da animação em festivais e premiações.

Além disso, mesmo não sendo o foco da pesquisa, entende-se que é necessário o uso de outros instrumentos, tais como: política de indexação, vocabulário controlado e fontes de informação especializada em cinema, o que pode incluir também os festivais como tais fontes. Este último aspecto é relevante, principalmente, se a unidade de informação não conta com recursos financeiros para o uso de ferramentas sofisticadas ou não tenha um grupo interdisciplinar de profissionais envolvidos no tratamento documental.

Segue a figura que mapeia os elementos que devem estar presentes em um resumo (sinopse) de animação para que os tornem imbuídos de Garantia e Hospitalidade Cultural.

Figure 23: Aspectos de um resumo provido de Garantia e Hospitalidade Cultural.



Fonte: Dados da pesquisa, 2020.

O controle terminológico é um fator que necessita maiores investigação, pois a análise da Anaya Produções (2020) mostrou que o uso de termos no idioma dos povos originários retratados era também uma forma com que a produtora reafirmava o respeito pelo trabalho com a comunidade e uma característica da animação desenvolvida pela produtora.

Outro ponto importante é que, no caso da Cinemateca, as informações fora do resumo da narrativa estavam presentes muitas vezes no campo nomeado de observações. Acredita-se que a diferença entre a opção por inserir as informações em campos de observação ao invés do corpo da sinopse está justamente no direcionamento do público que deve ser dada antes da elaboração desse produto documental.

Mais um item que cabe mencionar é sobre o resumo da narrativa. Optou-se na **figura 23** pela estrutura proposta pela ANCINE. Novamente, a escolha por essa estrutura é baseada na comunidade discursiva que já vem utilizando essa estrutura quando necessitam aplicar a algum edital de fomento. Além disso, a mesma estrutura foi identificada várias vezes no site da Cinemateca.

Quando a unidade de informação necessita relacionar os documentos, como no caso do MUCA e do MUHAB, a animação enquanto o filme resultado do processo de animar é a etapa final. O MUCA transmite essa organização por meio de sua estrutura física. Foi a partir

dessa experiência com o museu que se chegou a tal reflexão nesta pesquisa, que trouxe um ponto a mais além dos resultados esperados. Por meio do MUCA foi possível concluir que dentro de um museu a Garantia e a Hospitalidade Cultural podem ser pensadas e identificadas por meio da disposição dos objetos e das ações desenvolvidas pela instituição, acredita-se que pode ser possível uma pesquisa futura em torno dessa questão.

Percebeu-se que todas as abordagens analisadas chegam à conclusão de que o trabalho com o audiovisual ocorre por meio da informação escrita. Tal medida evidencia o quanto a área da Organização do Conhecimento é condicionada para o trabalho com a informação escrita. Até mesmo a ordem do resumo é colocada do mesmo modo que a ordem dos documentos escritos. Então na transposição de linguagem, quando o resultado é colocado no resumo (sinopse), ocorre também uma transposição de gênero documental.

A importância das regras gira em torno de mostrar como analisar o conteúdo do documento audiovisual, isto é, focar em quais elementos o profissional deve dar atenção dentro de um conjunto de informações audiovisuais. No entanto, as regras são apontadas como limitantes ao que o audiovisual tem a oferecer. Ao término desta pesquisa percebeu-se que para trabalhar com o audiovisual é necessária uma análise do domínio. Pois as diversas metodologias levantadas e as diferentes situações estudadas mostraram que a estrutura do documento exige uma abordagem distinta.

Além do mais, cada público busca uma informação distinta dentro do acervo de audiovisual. Como foi observado durante as entrevistas, o que os animadores buscam em um acervo não está relacionado com a narrativa da trama de modo detalhado, mas sim, com as técnicas em diálogo com as mensagens estão sendo trabalhadas dentro da animação.

Percebe-se que a preocupação central no tratamento de imagem em movimento está buscar métodos que descrevam o conteúdo das imagens. Mas, no caso dos acervos de animação, percebeu-se que o interesse está relacionado aos aspectos pré-produção, produção/produto, produtor e pós-produção.

Portanto, todas as propostas que descrevem a narrativa da obra podem ter uma relevância dentro do contexto analisado, no entanto, para assegurar os aspectos culturais é necessário um estudo do domínio antes de validar a metodologia de análise, leitura e síntese atende as necessidades da comunidade de modo ético.

8 CONSIDERAÇÕES

O ponto de partida desta pesquisa foi uma lacuna percebida no tratamento temático de documentos audiovisuais durante a atuação profissional. Mas o percorrer deste trabalho apontou que também existem lacunas dentro dos estudos acadêmicos sobre audiovisual que constantemente o classificam como um “documento especial” ou um “documento de difícil leitura”. Entende-se que, de fato, o processo de leitura do audiovisual é distinto da informação escrita, no qual a área da Ciência da Informação conta com instrumentos consolidados, no entanto, reconhece-se também que há um esforço de pesquisadores da área que apresentam metodologias distintas na tentativa de sanar essa lacuna.

Um dos principais pontos identificados é que, até o momento, não há uma metodologia consolidada ou um instrumento normativo para leitura, análise e síntese dos documentos audiovisuais em unidades de informação. As propostas metodológicas existentes enfatizam aspectos distintos em suas proposições, que, às vezes, priorizam a estrutura da linguagem do documento (as abordagens brasileiras) e, em outras, o grau de especialidade do usuário e estruturas da comunicação (abordagens em espanhol).

Em vista às inúmeras problemáticas que permeiam o audiovisual, esta pesquisa decidiu pensar os aspectos culturais dentro do tratamento desse tipo documental e, assim, escolheu a animação como domínio a ser analisado. Desse modo, dentro do domínio da animação, a comunidade escolhida foram os animadores, gestores de acervos de animação e organizadores de festivais. Por meio dessa comunidade foi possível identificar o que era considerado relevante no momento de tratamento do acervo, assim, a Garantia e Hospitalidade Cultural se tornou o centro de reflexão e uma possibilidade dentro do tratamento temático da animação para garantir a presença dos aspectos culturais da comunidade.

Convém salientar que esta pesquisa reconhece e reafirma a importância de abordagens próprias para leitura, análise e síntese de audiovisual em suas diferentes tipologias. Pois foi notada uma ausência de método ou instrumento normativo que pode ser usado em diferentes contextos. Mas também ressalta que as propostas existentes podem servir como base para novas reflexões ou propostas normativas. E refletir os aspectos dessa comunidade à luz do conceito de Hospitalidade e Garantia Cultural pode ser uma possibilidade para assegurar diferentes culturas dentro do tratamento dos audiovisuais e até mesmo auxiliar a identificar qual metodologia melhor se encaixa aos propósitos da instituição.

Isto posto, convém retomar os objetivos desta pesquisa que se inicia por retomar os objetivos específicos. O primeiro: *Apresentar o que se caracteriza a animação e seus principais aspectos*: evidenciou-se uma carência teórica nos estudos brasileiros em relação aos conceitos básicos em torno da animação. O reflexo disso é percebido na própria definição de animação que não apresenta uma única conceituação que contemple todas as diferentes técnicas utilizadas na produção. Muitas vezes, o termo animação é acompanhado da técnica utilizada, por exemplo: animação 3D, animação *live motion*, animação computadorizada, e assim por diante.

Além disso, entendeu-se que a linguagem de animação diverge de acordo com técnica utilizada, mas que, por vez, os fundamentos estão presentes independentemente da técnica escolhida. Outro ponto constatado é que há divergência na abordagem de animação e que a definição pode ser abordada em três diferentes dimensões: produtores, acadêmicos e animadores. Quando se especifica o público fica mais entender os elementos importantes dentro da animação enquanto um documento.

Ao observar-se separadamente a comunidade dentro do domínio animação percebe-se que eles têm necessidades distintas, mas que elas podem ser pensadas em conjunto dentro da elaboração da sinopse (resumo). Entende-se que todas essas particularidades podem estar presentes no Sistema de Organização do Conhecimento, além disso, podem ser empregadas em outros tipos de audiovisuais e proporcionar melhorias dentro das propostas de tratamento temático.

O segundo objetivo específico: *Apresentar e descrever os modelos em português, espanhol e inglês que existem para tratamento temático (a elaboração de resumos) em audiovisuais*; compreende-se durante a realização deste objetivo que as abordagens brasileiras se desenvolvem de modo distinto na biblioteconomia, arquivologia e museologia. E Cordeiro (1993, 2000, 2013) se destaquem nos estudos por meio de uma abordagem que analisa a estrutura do documento, no caso da autora, ela versa sobre os filmes de ficção.

Além disso, o fato da biblioteconomia, arquivologia e museologia apresentarem especificidades em suas áreas, principalmente a respeito do objetivo do usuário dentro de cada uma das instituições, faz com que o trabalho com esse tipo de documento se desenvolva de modo distinto ou, pelo menos, que a metodologia iniciada dentro de uma dessas áreas não seja debatida ou continuada também dentro da outra, mesmo a problemática a respeito do

tratamento documental do audiovisual ser algo comum a todas as três, como Smit (1993) apontou.

Ainda dentro desse aspecto, percebeu-se que além das metodologias serem desenvolvidas separadamente dentro de cada área, há também uma distinção e uma divisão dentro da tipologia de audiovisual que, no caso dos filmes, podem contar com ainda mais ramificações. Tal divisão pode ocorrer com base na variedade de suportes ou sobre o gênero cinematográfico.

Ao dar ênfase em acervos de animação, foi possível identificar que não há estudos que enfatizem tal acervo na perspectiva da análise documental. Ademais se ressalta que de acordo com os estudos levantados, ocorre uma diferença entre gêneros cinematográficos que se tornam relevantes no momento de se propor uma metodologia para a elaboração de sinopse (resumo). A realização do primeiro objetivo deixou claro que a animação conta com particularidades que não se encaixam nas metodologias de acervos televisivos ou de filmes de ficção e documentário.

No contexto espanhol destaca-se Caldera-Serrano, o qual se ocupa dos estudos de acervos televisivos e propõe uma abordagem por meio do método do *Paradigma de Lasswell*. O estudo do autor também serve de referência para outras abordagens. Na proposta de Caldera-Serrano é descrita todas as etapas do tratamento documental: a leitura do documento, a transcrição da informação audiovisual para o texto, a seleção das informações relevantes e o processo de elaboração do resumo propriamente dito.

O autor afirma que o resumo do audiovisual é uma dupla tradução e, ainda que o documento seja audiovisual, seu processo de recuperação ainda é textual. Convém pensar na plataforma YouTube como um exemplo disso, pois observa-se que a plataforma conta com busca por meio de comando de voz, mas ainda assim ocorre o processo de tradução da informação falada para a informação escrita antes de efetuar a busca pelo vídeo desejado.

Os estudos recuperados em inglês se concentram em grande parte nos métodos de segmentação de vídeo e na norma ISO/IEC 15938. Outro ponto é que, em Ohio, existe o Billy Ireland Cartoon Library and museum que traz a experiência no tratamento desse tipo de acervo. Acredita-se na necessidade de pesquisas futuras em torno do processo de organização dessa instituição, o que irá contribuir para novas abordagens. Identificou-se também proposta para a indexação colaborativa.

O terceiro objetivo: *Discutir o conceito de Garantia e Hospitalidade Cultural*. O conceito foi cunhado por Beghtol que se fundamentou no conceito de Garantia literária para trabalhar a garantia das diferentes culturas dentro de um sistema de Organização e Recuperação do Conhecimento. As escolhas dos termos e abordagens devem levar em consideração o domínio do conhecimento e cultura de determinada comunidade. Desse modo, a hospitalidade é entendida como a acomodação de diferentes culturas dentro de um sistema.

Com base nas leituras de Beghtol e Barité buscou-se inserir a concepção de Garantia e Hospitalidade Cultural dentro do tratamento temático, mais especificamente, na etapa de elaboração dos resumos. Portanto, se a cultura é entendida como o modo como um indivíduo se relaciona com a informação, o resumo, nessa perspectiva é um produto documental que pode ser entendido com um artefato cultural, tal consideração foi também abordada por Pinho e Milani (2020).

O quarto objetivo: *Analisar acervos de animação e documentos de instituições brasileiras com foco no tratamento temático e aspectos relevantes para o debate*. A análise das quatro instituições permitiu entender quais informações eram relevantes para a comunidade em questão, e esse diálogo tornou visíveis as reais necessidades da comunidade dos envolvidos com animação. Portanto, acredita-se que é viável pensar tais necessidades dentro da compreensão de Garantia e Hospitalidade Cultural. O que resultará em abordagens mais pragmáticas desses elementos dentro do tratamento temático, mas que não registrem a eles.

Refletir as etapas de análise, leitura e síntese do audiovisual no contexto da Garantia Cultural, as metodologias existem refletem as características da comunidade a qual pretendem atender. Portanto, o nível de leitura do audiovisual é proposto de acordo com o perfil do usuário, para isso as propostas buscam dentro da estrutura do documento as diferentes possibilidades, isto é, a sua dimensão informativa é explorada.

Sobre o objetivo: *Propor elementos que podem contribuir para o debate em torno do conceito de Garantia Cultural, levando em conta as especificações do acervo de animação*, ressalta-se que ele foi pensado durante o diálogo com os gestores dos acervos de animação. Pois, após a entrevista com os curadores do MUCA, MUABH e a Produtora Anaya, percebeu-se que as instituições contam com elementos específicos para a organização de seus acervos e uma metodologia específica de abordagem dos seus usuários, este último se refere ao MUCA.

Além disso, Beghtol (2002 a e b) apresentou o conceito com base naquela de Garantia Literária. Em outro estudo a autora propõe a análise de domínio para pensar a Garantia literária. Mas no que se refere à Garantia Cultural ela não apresentou uma metodologia, no entanto, indicou elementos que podem ampliar o debate em torno do conceito. E assim, com a premissa de que o público-alvo e o ambiente interferem na terminologia escolhida, é que está pesquisa pensa na possibilidade de refletir a abordagem do Método oficina de animação, do MUCA; nas produções alternativas do MUABH e no acervo da produtora Anaya como elementos que podem subsidiar esse debate.

A entrevista com os gestores do MUCA mostrou que há uma preocupação e um respeito às diversidades culturais do público do museu. Como acréscimo a isso, aponta-se que as produções alternativas exibidas no Múmia que fazem parte do acervo do MUABH são o foco do acervo, e buscam trazer as características das produções do festival no museu. Na produtora Anaya os resumos das obras trazem os termos específicos das comunidades retratadas, bem como, apresentam os aspectos da produção, festivais e premiações.

A conversa com os gestores destacou também pontos como a dificuldade de organização do acervo, a dificuldade de preservação e conservação e também a ausência de instituições brasileiras específicas em animação. O que caracteriza o MUCA como o primeiro museu de animação da América Latina. Convém pontuar novamente, que esta pesquisa não considerou elementos referentes à preservação e conservação durante as análises, o que poderá ser debatido em pesquisas futuras.

A análise documental em torno da Cinemateca ressaltou ainda mais a ausência de investimento no Brasil para o cuidado com a história e memória audiovisual do país, sendo este mais um grave problema em torno da preservação do audiovisual no Brasil. A instituição conta com um método próprio de organização, e que se baseia nas diretrizes da FIAF. Além do mais, a possibilidade de participação de usuários externos, dos produtores, pesquisadores e comunidade geral: faz com que a instituição abrace em sua organização aspectos sociais, históricos e culturais.

Como consideração final, acredita-se que para pensar a Garantia Cultural dentro do tratamento temático de um acervo de animação o caminho poderá ser feito por meio da análise de domínio. Assim, o resultado da análise da comunidade discursiva é que irá nortear a construção dos métodos de leitura, análise e síntese da informação em animação.

REFERÊNCIAS

- ANAYA PRODUÇÕES. Disponível em: <https://www.anaya.com.br/projetos>. Acesso em: 16 jun. 2020.
- ANDRADE, Daniel Grizante de. **Animação computadorizada**: a imagem em movimento expandida nos meios de comunicação digitais. 2007. 127 f. Dissertação (Mestrado em Comunicação) - Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, São Paulo, 2007.
- ANIMATING ALICE. *In*: The Billy Ireland Cartoon Library & Museum's. Disponível em: <https://library.osu.edu/site/40stories/2020/02/01/animating-alice/>. Acesso em: 13 nov. 2020.
- ALBRECHTSEN, Hanne; PEJTERSEN, Annelise Mark; CLEAL, Bryan. Empirical work analysis of collaborative film indexing. *In*: INTERNATIONAL CONFERENCE ON CONCEPTIONS OF LIBRARY AND INFORMATION SCIENCE (COLIS4), 4., 2002. **Anais [...]**. [S.l.]: Libraries Unlimited; Greenwood Village, 2002. p. 85-107.
- ALBUQUERQUE, Ana Cristina de. Tratamento temático da informação e a documentação museológica: aspectos e reflexões referentes à classificação. *In*: ENCONTRO NACIONAL DE PESQUISA EM CIÊNCIA DA INFORMAÇÃO, 16., 2015, João Pessoa. **Anais [...]**. João Pessoa: UFPB, 2015.
- ALBUQUERQUE, Ana Cristina de; SEMIONATO, Ana Carolina. **Recursos Audiovisuais**: Sua contemporaneidade na organização e representação da informação e do conhecimento. São Paulo: Interciência, 2017.
- ASHTOFFEN, Robson.; SMIT, Johanna Wilhelmina. Análise crítica do software ant movie catalog sob o ponto de vista da organização da documentação audiovisual fílmica. **Biblios**, v. 24, n. 2, p. 43-58, 2010. Disponível em: <http://hdl.handle.net/20.500.11959/brapci/23188>. Acesso em: 17 set. 2019.
- AUDIOVISUAL and Multimedia Section. *In*: **IFLA**, [S.l.]. Disponível em: <https://www.ifla.org/avms>. Acesso em: 15 jun. 2020.
- AUMONT, Jacques; MARIE, Michel. **Dicionário teórico e crítico do cinema**. Lisboa: Edições Texto & Grafia, 2008.
- BAIR, Sheila. Toward a code of ethics for cataloging. **Technical services quarterly**, v. 23, n. 1, p. 13-26. 2005.
- BARITÉ, Mario G. La garantía cultural como justificación en sistemas de organización de conocimiento: Aproximación crítica. **Palabra Clave (La Plata)**, v. 1, n. 1, p. 2-11. 2011.
- BARITÉ, Mario *et al.* Garantia literária: elementos para uma revisão crítica após um século. **TransInformação**, v. 22, n. 2, p. 123-138, 2010.
- BARITÉ, Mário Guido. **La garantía literaria**: vigencia y proyección teórico-metodológica. *In*: ENCONTRO NACIONAL DE PESQUISA EM CIÊNCIA DA INFORMAÇÃO, 8., 2007, Salvador. **Anais [...]**. Salvador: ENANCIB, 2007. Disponível em: <http://www.enancib.ppgci.ufba.br/artigos/GT2--068.pdf>. Acesso em: 17 fev. 2021.

BARITÉ, Mario. Literary warrant. **Knowledge Organization**, v. 45, n. 6, p. 517-536. 2018.

BARITÉ, Mario. Literary warrant revisited: theoretical and methodological approach. **Advances in Knowledge Organization**, v. 14, p. 146-155. 2016.

BARITÉ, Mario *et al.* Literary warrant-based approach to organize KO terminology: criteria and method. **Knowledge Organization in the Digital Age**, p. 339, 2018. Disponível em: https://www.ergonverlag.de/isko_ko/downloads/aiko_vol_16_2018_040_barite.pdf. Acesso em: 16 fev. 2021.

BEGHTOL, Clare. Domain analysis, literary warrant, and consensus: the case of fiction studies. **Journal of the American Society for Information Science**, v. 46, n. 1, p. 30-44. 1995.

BEGHTOL, Clare. Ethical decision-making for knowledge representation and organization systems for global use. **Journal of the American Society for Information Science and Technology**, v. 56, n. 9., p. 903-912. 2005.

BEGHTOL, Clare. A proposed ethical warrant for global knowledge representation and organization systems. **Journal of documentation**, v. 58, n. 5, p. 507-532. 2002 a.

BEGHTOL, Clare. Universal concepts, cultural warrant and cultural hospitality. **Advances in Knowledge Organization**, v. 8, p. 45-49, 2002 b.

BEHIND-the-Scenes Tour of the Billy Ireland Cartoon Library and Museum. [*S.l.: s.n.*], 2020. 1 vídeo (39 min). Publicado pelo canal Ohio State University Libraries. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=uz5OBne_z1U&fbclid=IwAR1MhqBHUJjsBRILVVbuPrOW3_7IIWNcy1ZgRd6GW663qTny_3Y2ZHLpxA&ab_channel=OhioStateUniversityLibraries. Acesso em: 13 de nov. 2020.

BENDAZZI, Giannalberto. **Defining Animation: a proposal**. 2004. Disponível em: http://www.giannalbertobendazzi.com/Content/resources/pdf/Animation-Essays/Defining_Animation-Giannalberto_Bendazzi2004.pdf. Acesso em: 10 ago. 2019.

BLANCO, Pablo Satoyo; SIQUEIRA, Marcelo Nogueira de; VIEIRA, Thiago de Oliveira (orgs.). **Ampliando a discussão em torno de documentos audiovisuais, iconográficos, sonoros e musicais**. Salvador: EDUFBA, 2016.

BOFF, Leonardo. **Ética y moral: La búsqueda de los fundamentos**. 5. ed. Bilbao: Editorial Sal Terrae, 2003.

BONI, Valdete; QUARESMA, Sílvia Jurema. Aprendendo a entrevistar: como fazer entrevistas em Ciências Sociais. **Em Tese**, v. 2, n. 1, p. 68-80, 2005.

BRASIL. Ministério da Cultura. **Portaria MinC nº 68 de 10/12/2008**. Cria o Programa Nacional de Fomento à Animação Brasileira e dá outras providências. Ministro de Estado da Cultura, 2008. Disponível em: https://www.normasbrasil.com.br/norma/portaria-68-2008_205417.html. Acesso em: 17 fev. 2021.

BRIET, Suzanne. **O que é a documentação**. Brasília, DF: Briquet de Lemos, 2016.

BROSTOW, Gabriel J.; ESSA, Irfan. Image-based motion blur for stop motion animation. *In: PROCEEDINGS OF THE 28TH ANNUAL CONFERENCE ON COMPUTER GRAPHICS AND INTERACTIVE TECHNIQUES*. 2001. Georgia. **Anais [...]**. Nova Iorque: Association for Computing Machinery. Disponível em: <http://webserver2.tecgraf.puc-rio.br/~scuri/inf1378/pub/brostow.pdf>. Acesso em: 16 fev. 2020.

BUCKLAND, Michael K. What is a “document”? **Journal of the American society for information science**, v. 48, n. 9, p. 804-809. 1997.

CALDERA-SERRANO, Jorge. La documentación audiovisual en las empresas televisivas. **Biblios**, v. 4, n. 15, p. 3-11. 2003.

CALDERA-SERRANO, Jorge. Realidad aumentada en televisión y propuesta de aplicación en los sistemas de gestión documental. **El profesional de la información**, v. 23, n. 6. 2014 a.

CALDERA-SERRANO, Jorge. Resumiendo documentos audiovisuales televisivos: propuesta metodológica. **Perspectivas em Ciência da Informação**, v. 19, n. 2, p. 147-158. 2014 b.

CALDERA-SERRANO, Jorge; CARO-CASTRO, Carmen. Segmentación de vídeos informativos en televisión: de la práctica profesional a la identificación automática. **Cuadernos de Documentación Multimedia**, v. 30, p. 1-17. 2019. Disponível em: <https://revistas.ucm.es/index.php/CDMU/article/view/62805/4564456548984>. Acesso em: 13 fev. 2020.

CALDERA-SERRANO, Jorge; FREIRE-ANDINO, Roberto Ovidio. Los metadatos asociados a la información audiovisual televisiva por “agentes externos” al servicio de documentación: validez, uso y posibilidades. **Biblios**, v. 62, p. 63-75. 2016.

CALDERA-SERRANO, Jorge; NUÑO-MORAL, María Victoria. Etapas del tratamiento documental de imagen en movimiento para televisión. **Revista General de Información y Documentación**, v. 12, n. 2, p. 375-392. 2002.

CALDERA-SERRANO, Jorge; NUÑO-MORAL, María Victoria. **Diseño de una base de datos de imágenes para televisión**. España: Trea, 2004.

CALDERA-SERRANO, Jorge; SÁNCHEZ-JIMÉNEZ, Rodrigo. Ontología para el control y recuperación de información onomástica en televisión. **El profesional de la información**, v. 17, n. 1, p. 86-91. 2008.

CALDERA-SERRANO, Jorge; ZAPICO-ALONSO, Felipe. La fórmula de comunicación de Lasswell como método para implementar bases de datos documentales en los medios audiovisuales. **Investigación Bibliotecológica**, v. 18, n. 37, p. 110-131. 2004. Disponível em: <http://www.ejournal.unam.mx/ibi/vol18-37/IBI03706.pdf>. Acesso em: 16 fev. 2021.

CAPURRO, Rafael. Desafíos teóricos y prácticos de la ética intercultural de la información. *In: CONFERENCIA INAUGURAL EN EL I SIMPÓSIO BRASILEIRO DE ÉTICA DA INFORMAÇÃO*, João Pessoa. 2010. Disponível em: <http://www.capurro.de/paraiba.html>. Acesso em: 16 fev. 2021.

CAPURRO, Rafael; HJORLAND, Birger. The concept of information as we use in everyday. **Perspectivas em ciência da informação**, v. 12, n. 1, p. 148-207. 2007.

CHAUÍ, Marilena. **Introdução à história da filosofia**. São Paulo: Companhia das Letras, 1994.

CHOWDHURY, Gobinda G.; CHOWDHURY, Sudatta. **Organizing information: from the shelf to the web**. Facet publishing, 2008.

CHUEH-WEI, Chang; SUH-YIN, Lee. Video content representation, indexing, and matching in video information systems. **Journal of Visual Communication and Image Representation**, v. 8, n. 2, p. 107-120. 1997.

CINEMATECA BRASILEIRA. **Relatório Anual 2017**. São Paulo: Cinemateca Brasileira, 2017.

COELHO, Davi de Barros. **Amazônia animada: a representação da região amazônica no cinema de animação brasileiro**. 2012. 293 f. Dissertação (Mestre em Design) – Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro, 2012.

CORDEIRO, Rosa Inês de Novais. Análise de imagens e filmes: alguns princípios para sua indexação e recuperação. **Ponto de Acesso**, v. 7, n. 1, p. 67-80. 2013. Disponível em: <https://periodicos.ufba.br/index.php/revistaici/article/view/8136>. Acesso em: 22 jul. 2020.

CORDEIRO, Rosa Inês de Novais. 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. Disponível em: <http://revista.ibict.br/ciinf/article/view/648/652>. Acesso em: 15 jul. 2017.

CORDEIRO, Rosa Inês de Novais. A narração da obra fílmica revelada por sua árvore genealógica: princípios para análise fílmica como processo comunicacional para a representação documentária. In: PINHEIRO, Lena Vania Ribeiro; GONZALEZ DE GOMEZ, Maria Néida (org.). **Interdiscursos da ciência da informação: arte, museu e imagem**. Rio de Janeiro; Brasília: IBICT/DEP/DDI, 2000.

CORDEIRO, Rosa Inês de Novais; AMÂNCIO, Tunico. Análise e representação de filmes em unidades de informação. **Ciência da Informação**, v. 34, n. 1, p. 89-94, 2005. Disponível em: <http://revista.ibict.br/ciinf/article/view/1105/1228>. Acesso em: 14 jul. 2017.

CORDEIRO, Rosa Inês de Novais; LA BARRE, Katheryn. Análise de facetas e obra fílmica. **Informação & Informação**, v. 16, n. 2, p. 180-201. 2011. Disponível em: <http://www.uel.br/revistas/uel/index.php/informacao/article/view/10562>. Acesso em: 12 jul. 2017.

CORREA JÚNIOR, Fausto Douglas. **Cinematecas e cineclubes: política e cinema no projeto da Cinemateca Brasileira (1952/1973)**. 2007. 227 p. Dissertação (Mestrado em História) – Universidade Estadual Paulista, UNESP, Assis, 2007.

CRUZ, Paula Ribeiro da. **Do desenho animado à computação gráfica: A Estética da Animação à Luz das Novas Tecnologias**. 2006. Monografia (Graduação em Produção em Comunicação e Cultura) - Universidade Federal da Bahia, 2006.

DAL'EVEDOVE, Paula Regina. **O tratamento temático da informação em abordagem sociocultural: diretrizes para definição de política de indexação em bibliotecas universitárias**. 2014. 266 f. Tese (Doutorado em Ciência da Informação) - Universidade Estadual Paulista, Marília, 2014.

DECLARAÇÃO do México. *In*: CONFERÊNCIA MUNDIAL SOBRE AS POLÍTICAS CULTURAIS, 2; CONSELHO INTERNACIONAL DE MONUMENTOS E SÍTIOS (ICOMOS), 1982, Cidade do México. Disponível em: <https://www.joinville.sc.gov.br/wp-content/uploads/2017/09/Declara%C3%A7%C3%A3o-Confer%C3%Aancia-Mundial-sobre-Pol%C3%ADticas-Culturais-Mondiacult-M%C3%A9xico-1982.pdf>. Acesso em: 17 fev. 2021.

DENSLOW, Phil. **What is Animation and Who Needs to Know? In: PILLING, Jayne (ed.). A reader in animation studies, Londres, 1997. Trabalho apresentado na 4º Society for Animation Studies Conference, 1992. Disponível em: <http://www.denslow.com/articles/whatis.html>**. Acesso em: 17 abr. 2019.

DOBSON, Nichola (ed.). **The Animation Studies reader**. New York; London; Oxford; New Delhi; Sydney: BloomBury Academic, 2019.

DOMÍNGUEZ-DELGADO, Rubén; LÓPEZ-HERNÁNDEZ, María-Ángeles. Una propuesta metodológica de análisis documental de contenido para películas de no ficción en filmotecas. **Revista General De Información Y Documentación**, v. 27, n. 2, p. 527-550. 2017. Disponível em: <https://doi.org/10.5209/RGID.58216>. Acesso em: 12 jul. 2017.

EDMONDSON, Ray. **Audiovisual archiving: philosophy and principles**. Paris: Unesco, 2004.

ENSER, Peter. The evolution of visual information retrieval. **Journal of Information Science**, v. 34, n. 4, p. 531-546. 2008. Disponível em: https://journals.sagepub.com/doi/pdf/10.1177/0165551508091013casa_token=viaSBsRPooMAAAAA:BjL7JF-wooBgV1IKDZV7bDw9jx2_KtToPGn_Z6dAoYmv-OS49Ox89EF8BB49UqeXV5V3bZrXK18mDk. Acesso em: 26 mar. 2020.

EN 15907. **Film identification- Enhancing interoperability of metadata - Element sets and structures**. Disponível em: http://filmstandards.org/fsc/index.php/EN_15907. Acesso em: 24 set. 2019.

FIGUEIREDO, Márcia Feijão; SALDANHA, Gustavo Silva. Paul Otlet e as imagens na ciência da informação: notas históricas para uma teoria informacional da imagem. *In*: ENCONTRO NACIONAL DE PESQUISA EM CIÊNCIA DA INFORMAÇÃO, 19, 2018, [Londrina]. **Anais [...]**. Marília: ENANCIB. Disponível em: <http://hdl.handle.net/20.500.11959/brapci/102797>. Acesso em: 28 out. 2019.

FONTELES, Mauricio Gomes da Silva. **A dimensão sonora e a representação do espaço imaginário no cinema de animação 3D**. 2014. 146 f. Dissertação (Mestrado em Comunicação Social) - Universidade de Brasília, Brasília, 2014.

FOSSATTI, Carolina Lanner. Cinema de Animação: uma trajetória marcada por inovações. *In: ENCONTRO NACIONAL DE HISTORIA DA MÍDIA*, 7., 2009, Fortaleza. **Anais [...]**. Fortaleza: ALCAR, 2009. Disponível em: <http://www.ufrgs.br/alcar/encontros-nacionais-1/encontros-nacionais/7o-encontro-2009-1/CINEMA%20DE%20ANIMACAO%20Uma%20trajetoria%20marcada%20por%20inovacoes.pdf>. Acesso em: 17 fev. 2021.

FUKUDA, Kazufumi; MIHARA, Tetsuya. *A Development of the Metadata Model for Video Game Cataloging: For the Implementation of Media-Arts Database*. *In: IFLA WLIC*, 2018, Kuala Lumpur, Malásia. **Anais [...]**. Kuala Lumpur: IFLA, 2018. Disponível em: <http://library.ifla.org/2132/1/075-fukuda-en.pdf>. Acesso em: 17 fev. 2021.

GALVANI, Giovanna. B***** diz para apoiadores invadirem hospitais em busca de leitos vazios. **Carta Capital**, 11 jun. 2020. Disponível em: <https://www.cartacapital.com.br/saude/bolsonaro-diz-para-apoiadores-invadirem-hospitais-em-busca-de-leitos-vazios/>. Acesso em: 22 out. 2020.

GARBELINI, Maria Fátima *et al.* Tratamento técnico do acervo de fitas do estúdio comunicada da faculdade de informação e comunicação da universidade federal de goiás. *In: CONGRESSO BRASILEIRO DE BIBLIOTECONOMIA, DOCUMENTAÇÃO E CIÊNCIA DA INFORMAÇÃO*, 27., 2017, Fortaleza. **Anais [...]**. Fortaleza: FEBAB, 2017. Disponível em: <https://portal.febab.org.br/anais/article/view/2004/2005>. Acesso em: 17 fev. 2021.

GARCÍA-GUTIÉRREZ, Antonio. **Epistemología de la documentación**. [S.l.]: Stonberg, 2011.

GINO, Maurício Silva; NAGEM, Ronaldo Luiz; DE BARROS, José Tavares. As metáforas e o cinema de animação: uma análise do filme Meow!. **Revista Txt: Leituras Transdisciplinares de Telas e Textos**, v. 2, n. 3, p. 44-58. 2006.

GOMES, Andréia Prieto. **História da animação brasileira**. Rio de Janeiro: Universidade do Estado do Rio de Janeiro, 2008. Disponível em: <http://www.cena.ufscar.br/wp-content/uploads/historia-da-animacao-brasileira1.pdf>. Acesso em: 26 jun. 2016.

GOMEZ, Maria Nélide (org.). **Interdiscursos da ciência da informação: arte, museu e imagem**. Rio de Janeiro; Brasília: IBICT/DEP/DDI, 2000.

GONZAGA, Lula. **Animacine**. Disponível em: <http://animacine-pe.blogspot.com/>. Acesso em: 16 jun. 2020.

GUIMARÃES, José Augusto Chaves; MILANI, Suellen Oliveira; PINHO, Fábio Assis. Aspectos éticos em organização e representação do conhecimento (ORC): uma análise preliminar de valores e problemas a partir da literatura internacional da área. **Encontros Bibli: Revista Eletrônica de Biblioteconomia e Ciência da Informação**, v. 13, n. 25, p.

124-135, 2008. Disponível em: <https://periodicos.ufsc.br/index.php/eb/article/view/1518-2924.2008v13n25p124>. Acesso em: 21 jul. 2020.

GUIMARÃES, José Augusto Chaves; PINHO, Fábio Assis. Aspectos éticos em organização e representação do conhecimento (ORC). *In: ENCONTRO NACIONAL DE PESQUISA EM CIÊNCIA DA INFORMAÇÃO*, 8., 2012. Rio de Janeiro. **Anais [...]**. Rio de Janeiro: ENANCIB, 2012.

GUIMARÃES, José Augusto Chaves; PINHO, Fábio Assis; MILANI, Suellen Oliveira; FERNÁNDEZ-MOLINA, Juan Carlos. Ética nas atividades informativas: aspectos teóricos. **Ponto de Acesso**, v. 2, n. 1, p. 137-152. 2008. Disponível em: <https://periodicos.ufba.br/index.php/revistaici/article/view/2670>. Acesso em: 20 jul. 2020.

HALAS, John; MANVELL, Roger. **A técnica da animação cinematográfica**. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 1979.

HAYWARD, Susan. **Cinema Studies: the key of the concepts**. London: Routledge, 2000.

HILTY, Greg. Objeto, sonho e imagem na animação. *In: HILTY, Greg; PARDO, Alona (ed.) Movie-se: no tempo da animação*. Rio de Janeiro: Centro Cultural do Banco do Brasil, 2013.

HJØRLAND, Birger. Domain analysis in information science: Eleven approaches – traditional as well as innovative. **Journal of documentation**, v. 58, n. 4, p. 422-462. 2002.

HJØRLAND, Birger; ALBRECHTSEN, Hanne. Toward a new horizon in information science: Domain-analysis. **Journal of the American society for information science**, v. 46, n. 6, p. 400-425, 1995.

HUSBANDS, Lilly; RUDELLE, Caroline. Approaching animation and Animation Studies. *In: DOBSON, Nichola (org.) The Animation studies reader*. New York: Bloombury Academic, 2019.

IDENTIFICAÇÃO básica. *In: GLOSSARY OF FILMOGRAPHIC TERMS*. [S.l.]. Disponível em: <https://www.fiafnet.org/pages/E-Resources/Glossary.html>. Acesso em: 24 set. 2019.

LANCASTER, Frederick Wilfrid. **Indexação e resumos: teoria e prática**. Brasília: Briquet de Lemos, 2004.

LAKATOS, Eva Maria; MARCONI, Marina de Andrade. **Metodologia de pesquisa**. São Paulo: Atlas, 2003.

LARA, Marilda Lopes Ginez de; ORTEGA, Cristina Dotta. Para uma abordagem contemporânea do documento na Ciência da Informação. *In: CONGRESO ISKO*, 10., 2011, Ferrol. **Anais [...]**. Espanha: Universidade da Coruña, 2012. p. 371-387. Disponível em: http://ruc.udc.es/dspace/bitstream/2183/11621/1/CC_132_art_23.pdf. Acesso em: 20 jul. 2017.

LEW, Michael S. *et al.* Content-based multimedia information retrieval: State of the art and challenges. **ACM Transactions on Multimedia Computing, Communications, and Applications (TOMM)**, v. 2, n. 1, p. 1-19, 2006.

LIÇÕES DE ANIMAÇÃO: Animação no Brasil. [S.l.: s. n.], [2012]. 1 vídeo (52 min). Produção: Paula Bachelar e Macelo Guitierrez. Publicado pelo canal UNIVESP. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=WqklB6oln7k>. Acesso em: 17 fev. 2021.

LUZ, Filipe Costa. Animação digital: reflexos dos novos medias nos conceitos tradicionais de animação. In: CONGRESSO LUSOCOM, 8., 2009, Lisboa. **Anais [...]**. Lisboa: LUSOCOM, 2009. p. 919-936.

MACHADO, Marta; SENS, André Luiz; GUERRA, Otto. Comentário sobre o filme “Até que a Sbornia nos separe”. Direção: Otto Guerra e Ennio Torresan Junior, 2013. Auditório Elke Hering da Biblioteca Central da UFSC, 27 jun. 2019. **Projeto Cinema Mundo**. Disponível em: <https://repositorio.ufsc.br/handle/123456789/197051>. Acesso em: 10 dez. 2020.

MAI, Jens-Erik. Analysis in indexing: document and domain centered approaches. **Information processing & management**, v. 41, n. 3, p. 599-611. 2005.

MARÃO, Marcelo. Longas brasileiras de animação. In: ANIMA MUNDI. Disponível em: <http://www.animamundi.com.br/wp-content/uploads/2017/01/Longas.docx.pdf>. Acesso em: 29 abr. 2019.

MARCONDES, Danilo. **Textos básicos de ética: de Platão a Foucault**. Rio de Janeiro: Zahar, 2007.

MARQUES, Maria Luiza Dias de Almeida. Didática em Cinema de Animação: como pensar um currículo. **Rebeca - Revista Brasileira de Estudos de Cinema e Audiovisual**, v. 7, n. 1, 2018. Disponível em: <https://rebeca.socine.org.br/1/article/view/514/297>. Acesso em: 09 jul. 2019.

MARQUES, Maria Luiza Dias de Almeida. **A transição do modo de produção analógico para o digital nas produtoras de animação publicitária: o impacto da tecnologia no cinema de animação**. 2014. Dissertação (Mestrado em Meios e Processos Audiovisuais) - Escola de Comunicações e Artes, Universidade de São Paulo, 2014. Disponível em: <https://www.teses.usp.br/teses/disponiveis/27/27161/tde-20012015-150450/publico/MariaLuizaDiasdeAlmeidaMarquesVC.pdf>. Acesso em: 20 ago. 2020.

MARTÍNEZ-ÁVILA, Daniel; BUDD, John M. Epistemic warrant for categorizational activities and the development of controlled vocabularies. **Journal of Documentation**, v. 73, n. 4, p. 700-715. 2017.

MORENO, Antônio. **A experiência brasileira no cinema de animação**. Rio de Janeiro: Arte nova, 1978.

MOURA, Maria Aparecida; RODRIGUES, Daniela Cristina da Silva; NAZÁRIO, Luiz; VIEIRA, Elisabete Quatrini; SILVA, Iris da; PAOLIELLO, Lúcia Mara Barbosa Oliveira. Linguagens de indexação em contextos cinematográficos: a experiência de elaboração do tesouro eletrônico do cinema brasileiro. **Perspectivas em Ciência da Informação**, v. 10, n. 1,

2005. Disponível em: <http://hdl.handle.net/20.500.11959/brapci/38718>. Acesso em: 22 jul. 2020.

ORTEGA, Cristina Dotta. O conceito de documento em abordagem bibliográfica segundo as disciplinas constituintes do campo. **Revista de Ciência da Informação e Documentação**, Ribeirão Preto, v. 7, n. esp., p. 41-64, ago. 2016 a. Disponível em: <https://www.revistas.usp.br/incid/article/view/118749>. Acesso em: 06 nov. 2019.

ORTEGA, Cristina Dotta. A documentação como uma das origens da ciência da informação e base fértil para sua fundamentação. **Brazilian Journal of Information Science**, Marília, v. 3, n. 1, p. 3-35, jan./jun. 2009. Disponível em: <http://www2.marilia.unesp.br/revistas/index.php/bjis/article/view/48/263>. Acesso em: 06 nov. 2019.

ORTEGA, Cristina Dotta. Fundamentos e métodos na ordenação dos documentos. *In:* ORTEGA, Cristina Dotta; SILVA, Camila Mariana Aparecida da; SANTOS, Marcelo Nair dos. **Ordenação de documentos na atividade bibliotecária**. Brasília: Briquet de Lemos, 2016 b. 146 p. p. 6-14. Disponível em: <http://biblio.eci.ufmg.br/ebooks/2019080001.pdf>. Acesso em: 06 nov. 2019.

ORTEGA, Cristina Dotta. Fundamentos da organização da informação frente à produção de documentos. **Transinformação**, v. 20, n. 1, p. 07-15. 2008. Disponível em: https://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_abstract&pid=S0103-37862008000100001&lng=pt&nrm=iso. Acesso em: 08 nov. 2019.

ORTEGA, Cristina Dotta; SALDANHA, Gustavo da Silva. A noção de documento desde Paul Otlet e as propostas neodocumentalistas. *In:* ENCONTRO NACIONAL DE PESQUISA EM CIÊNCIA DA INFORMAÇÃO, 13., 2017. Marília. **Anais [...]**. Marília: ENANCIB, 2017. Disponível em: <http://hdl.handle.net/20.500.11959/brapci/104362>. Acesso em: 28 out. 2019.

PETRIDIS, Kosmas *et al.* Knowledge representation and semantic annotation of multimedia content. **IEE Proceedings-Vision, Image and Signal Processing**, v. 153, n. 3, p. 255-262. 2006.

PINHO, Fábio Assis. **Aspectos éticos em representação do conhecimento**: em busca do diálogo entre Antonio García Gutiérrez, Michèle Hudon e Clare Beghtol. 2006. 123 f. Dissertação (Mestrado em Ciência da Informação) – Faculdade de Filosofia e Ciências, Universidade Estadual Paulista, Marília, 2006.

PINHO, Fábio Assis. **Aspectos éticos em representação do conhecimento em temáticas relativas à homossexualidade masculina**: uma análise da precisão em linguagens de indexação brasileiras. 2010. 149f. Tese (Doutorado em Ciência da Informação) – Faculdade de Filosofia e Ciências, Universidade Estadual Paulista, Marília, 2010.

PINHO, Fábio Assis; MILANI, Suellen Oliveira. Ética em Organização do Conhecimento: categorização de termos fronteirios em relação a gênero e sexualidade. **Logeion: Filosofia da Informação**, v. 6, n. 2, p. 84-103, mar. 2020.

POLO-CARRIÓN, Juan Antonio; CALDERA-SERRANO, Jorge; POVEDA-LÓPEZ, Inés Carmen. Metadatos y audiovisual: iniciativas, esquemas y estándares. **Documentación de las Ciencias de la Información**, v. 34, p. 45-64. 2011. Disponível em: <https://revistas.ucm.es/index.php/DCIN/article/view/36445/35294>. Acesso em: 16 fev. 2021.

PÓVEDA-LÓPEZ, Inés-Carmen; CALDERA-SERRANO, Jorge; POLO-CARRIÓN, Juan-Antonio. Definición del objeto de trabajo y conceptualización de los Sistemas de Información Audiovisual de la Televisión. **Investigación bibliotecológica**, v. 24, n. 50, p. 15-34. 2010. Disponível em: http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0187-358X2010000100002. Acesso em: 16 fev. 2021.

RABELLO, Rodrigo. A dimensão categórica do documento na Ciência da Informação. **Encontros Bibli**, v. 16, n. 31, p. 131-156. 2011.

RABELLO, Rodrigo. Informação Institucionalizada E Materializada Como Documento. **Brazilian Journal of Information Science: Research Trends**, v. 13, n. 2, p. 5-25, jun. 2019. Disponível em: <https://revistas.marilia.unesp.br/index.php/bjis/article/view/8932#:~:text=Por%20fim%2C%20o%20documento%20%20C3%A9,condicionadas%20por%20perspectivas%20de%20materialid ade..> Acesso em: 17 fev. 2021.

RIBEIRO, Leila Beatriz; COSTA, Thainá. Toy Story 2: a trajetória identitária-informacional de um objeto de coleção. *In: ENCONTRO NACIONAL DE PESQUISA EM CIÊNCIA DA INFORMAÇÃO*, 9., 2008, São Paulo. **Anais [...]**. São Paulo: USP/ENANCIP, 2008.

ROSAR, William H. Knowledge organization in film music and its theatrical origins: Recapitulation and coda. **The Journal of Film Music**, v. 5, n. 1-2, p. 207-215. 2012.

ROYAN, Bruce; CREMER, Monika. Guidelines for Audiovisual and Multimedia materials in libraries and other institutions. *In: Audiovisual and Multimedia Section. IFLA Professional Reports: 80*, [S.l.]: IFLA, 2004.

SADOUL, Georges. **História do cinema mundial: da origem a nossos dias**. São Paulo: Martins, 1963.

SALES, Rodrigo. Julius Otto Kaiser para os estudos de bibliografia e documentação. **Em Questão**, v. 25, p. 176-193, 2019. Disponível em: <https://brapci.inf.br/index.php/res/v/123964>. Acesso em: 28 out. 2019.

SANTOS, Francisco Edvander Pires. Documentos e informações audiovisuais: a teoria arquivística e as técnicas da biblioteconomia aplicadas à organização de arquivos de tv. **DataGramZero**, v. 14, n. 5, p. 01-09, out. 2013. Disponível em: http://www.repositorio.ufc.br/bitstream/riufc/17523/1/2013_art_fepsantos.pdf. Acesso em: 15 jul. 2017.

SANTOS, Francisco Edvander Pires; FARIAS, Maria Giovanna Guedes; FEITOSA, Luiz Tadeu; CAVALCANTE, Lidia Eugenia; NUNES, Jefferson Veras. Documento e informação audiovisual: bases conceituais numa perspectiva neodocumentalista. **Em Questão**, v. 24, n. 2, p. 235-259. 2018. Disponível em: <https://seer.ufrgs.br/EmQuestao/article/view/76085/0>. Acesso em: 12 jul. 2019.

SCHUCH, Rosa Marina Gargioni **Elementos da narrativa visual e planos de câmera no contexto dos filmes de animação**: proposição de um processo de análise. Dissertação (Mestrado em Design e Expressão Gráfica) - Universidade Federal de Santa Catarina, 2016.

SENNA, Marcelus Gaio Silveira de; GAMBÁ JUNIOR, Nilton Gonçalves. Cinema de animação como linguagem. **Trama: Indústria Criativa em Revista**, v.3, n.2, p. 26-49, jul./dez. 2016. Disponível em: <http://periodicos.estacio.br/index.php/trama/article/viewArticle/2921>. Acesso em: 17 fev. 2021.

SILVA, Fernando Wagner da. **Um sistema de animação baseado em movimento capturado**. 1998. Dissertação (Mestrado em Ciências) – Universidade Federal do Rio de Janeiro, 1998.

SILVA, Luiz Antonio Santana da; MADIO, Telma Campanha de Carvalho. Documentação audiovisual no fundo eletropaulo: formas de tratamento e propostas de acessibilidade. In: SIMPÓSIO BAIANO DE ARQUIVOLOGIA, 3., 2011, Salvador. **Anais [...]**. Salvador: SBA, 2011. Disponível em: <https://silo.tips/download/documentacao-audiovisual-no-fundo-eletropaulo-formas-de-tratamento-e-propostas-de>. Acesso em: 17 fev. 2021.

SILVIO, Teri. Animation: the new performance? **Journal of Linguistic Anthropology**, v. 20, n. 2, p. 422–438. 2010.

SIQUEIRA, Marcelo Nogueira de. Reflexões sobre o fazer e o pensar arquivístico relativos aos documentos audiovisuais, iconográficos e sonoros. In: BLANCO, Pablo Sotoyo *et al.* (org.). **Ampliando a discussão em torno de documentos audiovisuais**. Bahia: EdUFBA, 2016.

SMIRAGLIA, Richard. Sounds of Yesterday: Case Study Taxonomy of Topoi from Dutch Silent Film Music. In: PROCEEDINGS OF THE ANNUAL CONFERENCE OF CAIS; ACTES DU CONGRÈS ANNUEL DE L'ACSI, 2016, [S.l.]. **Anais [...]**. [S.l.]: ACSI, 2016. Disponível em: <https://journals.library.ualberta.ca/ojs.caais-acsi.ca/index.php/cais-asci/article/view/916>. Acesso em: 17 fev. 2021.

SMIRAGLIA, Richard P.; HENRY, Joshua A. Film Music Cues: Visualizing Social Reality Through Music and Film. In: PROCEEDINGS OF THE ANNUAL CONFERENCE OF CAIS; ACTES DU CONGRÈS ANNUEL DE L'ACSI, 2016, [S.l.]. **Anais [...]**. [S.l.]: ACSI, 2016. Disponível em: <https://journals.library.ualberta.ca/ojs.caais-acsi.ca/index.php/cais-asci/article/view/952/849>. Acesso em: 17 fev. 2021.

SMIT, Johanna Wilhelmina. O documento audiovisual ou a proximidade entre as 3 Marias. **Revista Brasileira de Biblioteconomia e Documentação**, v. 26, n. 1, p. 2. 1993.

SOUZA, Francisco das Chagas; STUMPF, Katiusa. O tema “ética” na literatura periódica brasileira de ciência da informação e biblioteconomia. **Informação & Sociedade: Estudos**, v. 19, n. 3, 2009. Disponível em: <http://hdl.handle.net/20.500.11959/brapci/91365>. Acesso em: 20 jul. 2020.

SUNDSTRÖM, Admeire da Silva Santos; MORAES, João Batista Ernesto; ALBUQUERQUE, Ana Cristina. Filme de ficção para a ciência da informação: um estudo sobre as abordagens de organização e representação temática. **Encontros Bibli**, v. 24, n. 54, p. 124-134, 2019. Disponível em: <https://periodicos.ufsc.br/index.php/eb/article/view/1518-2924.2019v24n54p124>. Acesso em: 05 dez. 2019.

TANIA Anaya. *In: MULHERES DO CINEMA BRASILEIRO*, 2012. Disponível em: https://www.mulheresdocinemabrasileiro.com.br/site/entrevistas_depoimentos/visualiza/151/Tania-Anaya. Acesso em 11 mai. 2020.

TANUS, Gabrielle Francinne; RENAULT, Leonardo Vasconcelos; ARAÚJO, Carlos Alberto Ávila. O conceito de documento na Arquivologia, Biblioteconomia e Museologia. **Revista Brasileira de Biblioteconomia e Documentação**, v. 8, n. 2, p. 158-174. 2012.

TENNIS, Joseph. Com o que uma análise de domínio se parece no tocante a sua forma, função e gênero?. **Brazilian Journal of Information Science**, v. 6, n. 1, p. 3-15. 2012.

TENNIS, Joseph. Two axes of domains for domain analysis. **Knowledge organization**, v. 30, n. 3/4, p. 191-195. 2003.

THE BILLY Ireland Cartoon Library & Museum. *In: THE OHIO STATE UNIVERSITY LIBRARIES*. Disponível em: <https://cartoons.osu.edu/>. Acesso em: 13 nov. 2020.

UNESCO. **Declaração Universal sobre a diversidade cultural**. Paris: UNESCO, 2002. Disponível em: <http://www.dominiopublico.gov.br/download/texto/ue000115.pdf>. Acesso em: 17 fev. 2021.

VEMBU, Shankar *et al.* Towards bridging the semantic gap in multimedia annotation and retrieval. *In: INTERNATIONAL WORKSHOP ON SEMANTIC WEB ANNOTATIONS FOR MULTIMEDIA*, 1., 2006, Edinburgh. **Anais [...]**. Edinburgh: SWAMM, 2006. Disponível: <http://multimedia.semanticweb.org/resources/paper18.pdf>. Acesso em: 17 mar. 2020.

VIEIRA, Tiago de Oliveira. Os documentos audiovisuais, iconográficos e sonoros: uma análise dos atores e suas produções acadêmicas. *In: BLANCO, Pablo Sotoyo et al. (org.). Ampliando a discussão em torno de documentos audiovisuais*. Bahia: EdUFBA, 2016.

VITAL, Luciane Paula; MEDEIROS, Marisa Brascher Basilio. Representação temática de documento arquivístico: em busca de especificidades. **Em Questão**, v. 25, n. 1, p. 345-367. 2019.

WARD, Paul. Defining "Animation": The Animated Film and the Emergence of the Film Bill. **Scope: An Online Journal of Film Studies**, 2000. Disponível em: <https://www.nottingham.ac.uk/scope/documents/2000/december-2000/ward.pdf>. Acesso em: 17 fev. 2021.

WELLS, Paul; MOORE, Samantha. **The fundamentals of animation**. London: BloomsBury, 2016.

WINGET, Megan. Describing art: an alternative approach to subject access and interpretation. **Journal of Documentation**, v. 65, n. 6, p. 958-976. 2009.

WRIGHT, Jean Ann. **Animation writing and development: From script development to pitch**. Londres: Routledge, 2013.

YUH-SHIHNG, Chang; YAN-HONG, Chen. The Analysis of Animation Narration for Short Animation–The Short Film: CARN. **Advanced Manufacturing and Materials**, Tóquio, p. 477-480, jun. 2018. Trabalho apresentado na 2º International Conference on Advanced Manufacturing (ICAM), 2018. Japão.

XIE, Iris; MATUSIAK, Krystyna. **Discover digital libraries: Theory and practice**. Amsterdã: Elsevier, 2016.

ZAMBONI, Rita Costa Veiga. **Organização do conhecimento, classificação e diversidade cultural: uma análise a partir do conceito de garantias**. 2018. Tese (Doutorado em Ciência da Informação) - Universidade de São Paulo, 2018. Disponível em: <https://www.teses.usp.br/teses/disponiveis/27/27151/tde-17072018-171543/publico/RitaCostaVeigaZamboni.pdf>. Acesso em: 17 fev. 2021.

ZAMBONI, Rita Costa Veiga; FRANCELIN, Marivalde Moacir. Garantia cultural, garantia ética e hospitalidade na organização e representação do conhecimento. *In*: ENCONTRO NACIONAL DE PESQUISA EM CIÊNCIA DA INFORMAÇÃO, 12., Bahia, 2016. **Anais** [...]. Bahia: ENANCIB, 2016. Disponível em: http://repositorios.questoesemrede.uff.br/repositorios/bitstream/handle/123456789/3420/2016_GT2-CO_48.pdf?sequence=1. Acesso em: 17 fev. 2021.

ANEXO I – ROTEIRO PARA A ENTREVISTA DE RAFAEL BUDA.

Produtor do O Museu de Cinema de Animação Lula Gonzaga (MUCA)

Entrevista concedida dia 20 de abril de 2020, por meio da plataforma Zoom.

Nota: O Rafael solicitou uma prévia do que seria abordado na entrevista e por isso mandei a seguinte mensagem via WhatsApp: “Rafael, fiz as questões de forma aberta para te dar mais liberdade para falar. Dividi em três partes: a primeira, é sobre a fundação do museu, que é basicamente o que já conversamos. A segunda, corresponde ao viés do museu. Li no site oficial que a função é formação técnica e preservação, mas também visa contar o processo de produção que o Lula Gonzaga utilizou em suas produções, assim, gostaria muito que você falasse mais sobre isso. Eu também gostaria que você falasse mais do método OCA. E a terceira parte, eu quero saber sobre os objetos que existem, em especial, os filmes.”

Questões

Questões gerais sobre o museu:

- 1) Você poderia, por gentileza, falar mais sobre o fundador do museu?
- 2) Você poderia falar, por gentileza, mais sobre o objetivo do museu.? Pois na página diz que a intenção é ter um espaço que permita compreender mais a questão da imagem em movimento, mas também diz que quer permitir um maior contato com os meios de produção ao público em geral. Além disso, existem outros documentos que falam também que intenção do museu é preservar a memória da animação. Apresenta também o percurso de produção utilizado por Lula Gonzaga.
- 3) Sobre o acervo. Além das três produções elaboradas por Lula, vocês têm outros filmes? Tem a intenção de ter outros?

Questões sobre a organização:

- 4) Como é a organização atual do acervo? Vai ser disponibilizado online?
- 5) Existem outros materiais no museu, eles terão diferentes modos de organização?

Questões sobre o Método Oficina Cinema de Animação (OCA)

- 6) Quando foi criado? Ele tem algum documento que fala sobre isso?

Duração da entrevista: 2 horas.

ANEXO II – ROTEIRO PARA A ENTREVISTA DE TIAGO DELACIO

Animador do O Museu de Cinema de Animação Lula Gonzaga (MUCA)

Entrevista concedida dia 21 de abril de 2020, por meio da plataforma Zoom

Nota: A conversa com Tiago foi depois da conversa com Rafael Buda, portanto, alguns pontos foram sanados na primeira entrevista. O primeiro ponto destacado na conversa com Tiago foi informá-lo sobre os pontos debatidos com Rafael.

Questões:

Questões sobre o museu

- 1) Qual a sua função no museu?
- 2) Qual é o objetivo do museu?
- 3) Como a vida de Lula Gonzaga se relaciona com o museu?
- 4) Sinta-se a vontade para acrescentar qualquer informação relacionada ao histórico do museu.
- 5) Como está o processo para organização do museu?
- 6) Como vocês organizaram o museu no primeiro momento?
- 7) No artigo do Buccini ele afirma que seu pai (Lula Gonzaga) apresenta uma postura política bem marcante em suas obras, você acha que isso é uma informação importante para as pessoas que visitam o museu?
- 8) Você acredita que a técnica utilizada por influenciar na mensagem transmitida na animação?

Duração da entrevista: 55 minutos

ANEXO III– ROTEIRO PARA A ENTREVISTA DE SAVIO LEITE

Museu de animação de Belo Horizonte (MUABH).

Entrevista concedida dia 27 de abril de 2020, por meio da plataforma Zoom

Nota: A entrevista iniciou com uma apresentação, o contato com o Sávio foi mediado por Rafael Buda.

Questões:

Questões pessoais

- 1) Você pode me falar um pouco sobre a sua formação pessoal?
- 2) Qual foi a intenção ao criar o museu?
- 3) Quando o museu foi fundado?
- 4) Qual é o objetivo do museu?

Questões sobre os objetos do museu:

- 5) Sei que dependendo do tipo de animação ela vai gerar muitos produtos, então como você faz essa seleção entre tudo que é produzido, o que vai ser guardado?
- 6) Dentre os objetos escolhidos porque eles são importantes ser guardado?
- 7) Os materiais utilizados na produção são relevantes para entender a animação, no sentido do que ela quis transmitir?
- 8) Os materiais utilizados para produzir fazem parte do que a animação quer transmitir enquanto mensagem?
- 9) Você acha que a mensagem implícita da animação é importante ser transmitida no momento em que ela está exposta no museu ou isso é responsabilidade do visitante?
- 10) Quais são os maiores desafios em torno da organização do acervo?

Questões sobre futuro do museu:

- 11) Quais são os planos futuros para o museu?
- 12) Existe parceria com alguma outra instituição?

Questões que foram surgindo ao longo da conversa:

- 13) **Livro:** Vi sua entrevista no UFMG educativa, e gostaria de saber como faço para adquirir o livro: Diversidade na animação brasileira?
- 14) Vi também que suas entrevistas são focadas nos livros que você publicou e nos festivais., você pode falar um pouco mais sobre isso?
- 15) Dentro dos festivais eu vi que vocês acreditam na “anticuradoria”. Você tem algum acervo desse material? Se sim, como ele é organizado e ele fica disponível para acesso ao público?
- 16) Você pode me mandar links e demais informações que você tem?
- 17) Você pode me mandar fotos do seu museu para que eu possa utilizar no artigo e na tese?

Questões sobre a organização do acervo

- 18) **Mudando um pouco de assunto**, existe uma organização para produzir a animação? Existe algum tipo de arquivo? Algum sistema ou regra que deve ser respeitado?

Informações enviada por Sávio:

https://www.youtube.com/watch?v=xgKw_6GjeEk

<http://leitefilmes.blogspot.com/>

Duração da entrevista: 55 minutos

ANEXO IV– ROTEIRO PARA A ENTREVISTA DE TÂNIA ANAYA

Produtora Anaya

Entrevista concedida dia 16 de maio de 2020, por meio da plataforma Zoom

Questões:

Questões pessoais

- 1) Você pode me falar um pouco sobre a sua formação pessoal?
- 2) Quando a produtora foi fundada?

Questões gerais

- 3) Qual é importância das políticas públicas para promoção da animação no Brasil?
- 4) Você acredita que a animação ainda depende de políticas públicas para se fortalecer no Brasil?

Questões sobre a técnica de animação:

- 5) Você acredita que a técnica utilizada influencia na mensagem que a animação quer transmitir?
- 6) Além da técnica existe outro elemento?
- 7) Eu vi na sua entrevista de 2012 que você diferenciava as produções comerciais das produções do experimentalismo, você ainda trabalha com essa vertente? Você explicar um pouco mais sobre isso?
- 8) Ví na entrevista também que o som vem antes do desenho, isso acontece também nas produções atuais com as atuais tecnologias ou só em produções experimentais?

Questões sobre o acervo:

- 9) Existe alguma organização dos documentos gerados frutos da animação na produtora? Se sim, você pode me explicar como funciona e se não você pode me dizer o que é feito com os materiais?
- 10) Existe algum software usado de modo específico para o armazenamento, se sim qual é?
- 11) Vocês disponibilizam isso para o público?

Duração da entrevista: 45 minutos

ANEXO V: TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO DE RAFAEL BUDA

TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO (TCLE)

Prezado participante,

Você está sendo convidado(a) a participar da pesquisa **GARANTIA E HOSPITALIDADE CULTURAL NO TRATAMENTO TEMÁTICO DE ACERVOS DE ANIMAÇÃO**, desenvolvida por **Admeire da Silva Santos Sundström**, discente de Doutorado em Ciência da Informação da Universidade Estadual Paulista, Júlio de Mesquita Filho, Marília-SP, sob orientação do Professor Dr. **João Batista Ernesto de Moraes**.

O objetivo central do estudo é: Propor uma análise de identificação da Garantia e Hospitalidade Cultural na elaboração de resumo (sinopse) de filme de animação dentro de um sistema de Organização do Conhecimento.

O convite a sua participação se deve **ao acervo de animação do Museu Cinema de Animação Lula Gonzaga**. Portanto, sua participação na pesquisa é para representar a referida instituição.

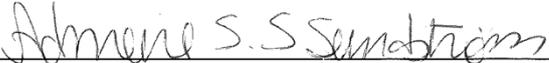
Sua participação é voluntária, isto é, ela não é obrigatória, e você tem plena autonomia para decidir se quer ou não participar, bem como retirar sua participação a qualquer momento. Você não será penalizado de nenhuma maneira caso decida não consentir sua participação, ou desistir da mesma. Contudo, ela é muito importante para a execução da pesquisa.

Serão garantidos integridade e respeito as informações por você prestadas.

A qualquer momento, durante a pesquisa, ou posteriormente, você poderá solicitar do pesquisador informações sobre sua participação e/ou sobre a pesquisa, o que poderá ser feito através dos meios de contato explicitados neste Termo.

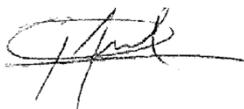
A sua participação consistirá em responder perguntas de um roteiro de entrevista à pesquisadora do projeto. O roteiro também se encontra nos anexos desta pesquisa. A entrevista será gravada por meio da **plataforma Zoom** se houver autorização do entrevistado(a). O material audiovisual será armazenado em local seguro por até 3 anos e apenas a transcrição será divulgada. O tempo de duração da entrevista é de aproximadamente duas horas. As entrevistas serão transcritas e anexadas na tese, também serão utilizadas para a elaboração de artigos.

Os resultados serão divulgados em português ou/e inglês em palestras dirigidas ao público participante, relatórios individuais para os entrevistados, artigos científicos e na tese.


Admeire da Silva Santos Sundström

20 de abril, 2020.

Declaro que entendi os objetivos e condições de minha participação na pesquisa e concordo em participar.



(Assinatura do participante da pesquisa)
Nome do participante: Rafael Buda

**ANEXO VI: TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO TIAGO
DELÁCIO**

TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO (TCLE)

Prezado participante,

Você está sendo convidado(a) a participar da pesquisa **GARANTIA E HOSPITALIDADE CULTURAL NO TRATAMENTO TEMÁTICO DE ACERVOS DE ANIMAÇÃO**, desenvolvida por **Admeire da Silva Santos Sundström**, discente de Doutorado em Ciência da Informação da Universidade Estadual Paulista, Júlio de Mesquita Filho, Marília-SP, sob orientação do Professor Dr. **João Batista Ernesto de Moraes**.

O objetivo central do estudo é: Propor uma análise de identificação da Garantia e Hospitalidade Cultural na elaboração de resumo (sinopse) de filme de animação dentro de um sistema de Organização do Conhecimento.

O convite a sua participação se deve **ao acervo de animação do Museu Cinema de Animação Lula Gonzaga**. Portanto, sua participação na pesquisa é para representar a referida instituição.

Sua participação é voluntária, isto é, ela não é obrigatória, e você tem plena autonomia para decidir se quer ou não participar, bem como retirar sua participação a qualquer momento. Você não será penalizado de nenhuma maneira caso decida não consentir sua participação, ou desistir da mesma. Contudo, ela é muito importante para a execução da pesquisa.

Serão garantidos integridade e respeito as informações por você prestadas.

A qualquer momento, durante a pesquisa, ou posteriormente, você poderá solicitar do pesquisador informações sobre sua participação e/ou sobre a pesquisa, o que poderá ser feito através dos meios de contato explicitados neste Termo.

A sua participação consistirá em responder perguntas de um roteiro de entrevista à pesquisadora do projeto. O roteiro também se encontra nos anexos desta pesquisa. A entrevista será gravada por meio da **plataforma Zoom** se houver autorização do entrevistado(a). O material audiovisual será armazenado em local seguro por até 3 anos e apenas a transcrição será divulgada. O tempo de duração da entrevista é de aproximadamente duas horas. As entrevistas serão transcritas e anexadas na tese, também serão utilizadas para a elaboração de artigos.

Os resultados serão divulgados em português ou/e inglês em palestras dirigidas ao público participante, relatórios individuais para os entrevistados, artigos científicos e na tese.



Admeire da Silva Santos Sundström

21 de abril, 2020.

Declaro que entendi os objetivos e condições de minha participação na pesquisa e concordo em participar.



(Assinatura do participante da pesquisa)

Nome do participante: Tiago Delácio

ANEXO VII: TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO DE SÁVIO LEITE

TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO (TCLE)

Prezado participante,

Você está sendo convidado(a) a participar da pesquisa **GARANTIA E HOSPITALIDADE CULTURAL NO TRATAMENTO TEMÁTICO DE ACERVOS DE ANIMAÇÃO**, desenvolvida por **Admeire da Silva Santos Sundström**, discente de Doutorado em Ciência da Informação da Universidade Estadual Paulista, Júlio de Mesquita Filho, Marília-SP, sob orientação do Professor Dr. **João Batista Ernesto de Moraes**.

O objetivo central do estudo é: Propor uma análise de identificação da Garantia e Hospitalidade Cultural na elaboração de resumo (sinopse) de filme de animação dentro de um sistema de Organização do Conhecimento.

O convite a sua participação se deve **ao acervo de animação do Museu de Animação de Belo Horizonte**. Portanto, sua participação na pesquisa é para representar a referida instituição.

Sua participação é voluntária, isto é, ela não é obrigatória, e você tem plena autonomia para decidir se quer ou não participar, bem como retirar sua participação a qualquer momento. Você não será penalizado de nenhuma maneira caso decida não consentir sua participação, ou desistir da mesma. Contudo, ela é muito importante para a execução da pesquisa.

Serão garantidos integridade e respeito as informações por você prestadas.

A qualquer momento, durante a pesquisa, ou posteriormente, você poderá solicitar do pesquisador informações sobre sua participação e/ou sobre a pesquisa, o que poderá ser feito através dos meios de contato explicitados neste Termo.

A sua participação consistirá em responder perguntas de um roteiro de entrevista à pesquisadora do projeto. O roteiro também se encontra nos anexos desta pesquisa. A entrevista será gravada por meio da **plataforma Zoom** se houver autorização do entrevistado(a). O material audiovisual será armazenado em local seguro por até 3 anos e apenas a transcrição será divulgada. O tempo de duração da entrevista é de aproximadamente uma hora. As entrevistas serão transcritas e anexadas na tese, também serão utilizadas para a elaboração de artigos.

Os resultados serão divulgados em português ou/e inglês em palestras dirigidas ao público participante, relatórios individuais para os entrevistados, artigos científicos e na tese.

27 de abril, 2020.

Admeire S. S. Sundström
Admeire da Silva Santos Sundström

Declaro que entendi os objetivos e condições de minha participação na pesquisa e concordo em participar.



(Assinatura do participante da pesquisa)
Nome do participante: Sávio Leite e Silva

ANEXO VIII: TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO DE TANIA ANAYA

TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO (TCLE)

Prezado participante,

Você está sendo convidado(a) a participar da pesquisa **GARANTIA E HOSPITALIDADE CULTURAL NO TRATAMENTO TEMÁTICO DE ACERVOS DE ANIMAÇÃO**, desenvolvida por **Admeire da Silva Santos Sundström**, discente de Doutorado em Ciência da Informação da Universidade Estadual Paulista, Júlio de Mesquita Filho, Marília-SP, sob orientação do Professor Dr. **João Batista Ernesto de Moraes**.

O objetivo central do estudo é: Propor uma análise de identificação da Garantia e Hospitalidade Cultural na elaboração de resumo (sinopse) de filme de animação dentro de um sistema de Organização do Conhecimento.

O convite a sua participação se deve **ao acervo de animação da Produtora Anaya**. Portanto, sua participação na pesquisa é para representar a referida instituição.

Sua participação é voluntária, isto é, ela não é obrigatória, e você tem plena autonomia para decidir se quer ou não participar, bem como retirar sua participação a qualquer momento. Você não será penalizado de nenhuma maneira caso decida não consentir sua participação, ou desistir da mesma. Contudo, ela é muito importante para a execução da pesquisa.

Serão garantidos integridade e respeito as informações por você prestadas.

A qualquer momento, durante a pesquisa, ou posteriormente, você poderá solicitar do pesquisador informações sobre sua participação e/ou sobre a pesquisa, o que poderá ser feito através dos meios de contato explicitados neste Termo.

A sua participação consistirá em responder perguntas de um roteiro de entrevista à pesquisadora do projeto. O roteiro também se encontra nos anexos desta pesquisa. A entrevista será gravada por meio da **plataforma Zoom** se houver autorização do entrevistado(a). O material audiovisual será armazenado em local seguro por até 3 anos e apenas a transcrição será divulgada. O tempo de duração da entrevista é de aproximadamente uma hora. As entrevistas serão transcritas e anexadas na tese, também serão utilizadas para a elaboração de artigos.

Os resultados serão divulgados em português ou/e inglês em palestras dirigidas ao público participante, relatórios individuais para os entrevistados, artigos científicos e na tese.



Admeire da Silva Santos Sundström

16 de maio, 2020.

Declaro que entendi os objetivos e condições de minha participação na pesquisa e concordo em participar.



(Assinatura do participante da pesquisa)
Nome do participante: Tânia Anaya

ANEXO IX: TRANSCRIÇÃO DA ENTREVISTA DE RAFAEL BUDA

Admeire: Rafael, você me autoriza gravar essa entrevista?

Rafael: Tudo bem, sem problemas, autorizo.

Admeire: Eu gostaria que você me falasse mais sobre o objetivo do museu, pois na página, né, mostra que a intenção do espaço é falar sobre a imagem-movimento, possibilitar que as crianças de baixa renda ou pessoas de baixa renda no geral produzam a animação com baixo custo. E também vocês falam que é uma forma de preservar a memória da animação em Pernambuco, né, visto que o Lula, ele é de grande importância para a produção [da animação] da cidade. Então eu queria saber, eu queria só que você me falasse mais sobre esse o objetivo do museu e pode falar com você considera importante assim se tiver algo além desses aspectos que eu aponte.

Rafael: O Museu de cinema de animação Lula Gonzaga, ele é um museu que no último dia 9 de Dezembro de 2019, completou 2 anos de existência; ele é uma experiência ainda muito recente no que diz respeito à preservação e memória, principalmente no que diz respeito ao cinema de animação. No Brasil nós já possuímos algumas cinematecas, mas muito voltado para o cinema *live action*, né; é enfim isso inclui documentário, ficção; né; e outros gêneros e outros gêneros. Mas ele tem como principal objetivo manter a preservação e a memória de Toda obra do mestre e patrimônio vivo Lula Gonzaga e como seu desdobramento ser também um espaço de referência em cultura popular e em formação na área de cinema de animação.

O Mestre Luiz Gonzaga, ele, e após ter passado sua experiência como realizador, por ser o pioneiro da animação aqui no estado, por ter estudado no leste Europeu em Zagreb através de uma bolsa da CAPES no EMBRAFILME, ainda né no século passado, ele retorna ao Brasil e começa a dedicar-se especificamente a formação.

Então, a partir daí, esse também vira um espaço interessante diálogo tendo em vista que o nosso conceito lá de Museu, não é um museu estático e sim o Museu Vivo. O museu onde as pessoas podem ter experiências de forma participativa e que ela também possa, a partir daí, buscar novos conteúdos e poder colocá-los em prática no seu cotidiano. A gente tem uma ideia muito a partir do que foi transmitido de Lula ao longo dos anos, para gente que aprendeu com ele que na verdade o cinema de animação que a gente se desenvolve a partir da experiência dele que a gente produz. Hoje ele é uma cultura popular porque ele engloba, né, manifestações atividades e símbolos, né, produzidos a partir da nossa tradição e na experiência cotidiana do nosso povo. Então, na prática, o cinema de animação que nós desenvolvemos a gente caracteriza como cultura popular porque a gente tenta jogar luz na cultura da nossa população; então, além das experiências itinerantes feitas antes do espaço físico *na* do Museu do espaço de referência Lula desenvolveu oficinas em ocas indígenas, em centro de candomblé, em praias, em escolas, em igrejas e a primeira coisa que ele sempre ensinou e que ele sempre transmitiu para gente e que a gente vivia muito, né, nas Primeiras Experiências; porque quando a gente chegava no primeiro momento e pedir para criança o jovem fazer um desenho a primeira coisa que desenhava era um herói americano ou um anime japonês e quando a gente perguntava para ele que era que tinha ao seu redor, era que tinha no seu bairro, que era que tinha no seu território a gente começava trazer esses elementos da

cultura popular. Então eles falaram não aqui a gente tem a festa junina, aqui a gente tem o Maracatu, aqui a gente tem um pouco, aqui a gente tem um caboclinho E aí a partir dessa narrativa a gente conduziu o processo formativo para que ele pudesse trazer esses elementos para no seu traço para o seu desenho para sua história para o seu roteiro.

Então, a partir disso, a gente conseguir constituir um traço único, um traço específico e uma ponte entre de fato a sétima arte animação e a cultura popular; então o museu ele também carrega essa referência. Porque a gente tem lá um o espaço de 90 metros quadrados é um espaço certas forma pequena, mas que, a parte da tipografia que foi feita ficou um espaço bem interessante para o entendimento, digamos, dessa ideia, dessa lógica. Então você entra no museu, né, como você teve a oportunidade de visitar o site igualmente a visita virtual que você entra no museu do lado esquerdo e você tem um espaço que a gente chama de trilha animada Aonde as pessoas têm o contato com os primeiros brinquedos óticos a primeira ideia de animação da imagem em movimento, como o zoétriplo, taumatoprio... uma série de possibilidades, inclusive foi até pensado não sei lá gente descreve também. Mas, quando você ver pessoalmente é muito interessante porque até as imagens que a gente utiliza são imagens é da própria cultura popular nordestina, né, esses equipamento que eu falei, por exemplo, eles são talhados na madeira, que é uma referência a xilogravura, né, que é uma referência ao cotidiano do povo do Agreste; então, também os elementos que a gente utiliza são os animais como bode, como a asa branca, né, como figuras do cotidiano também desse povo, né. Então há uma identificação instantânea a partir do momento que você começa a brincar com esses instrumentos óticos e ele começa a te revelar a imagem-movimento. E aí na sequência desse dessa trilha animada a gente tem a mesa pedagógica que é uma mesa que foi desenvolvida por Lula no sentido de induzir o jovem ou uma pessoa e agora o visitante do museu a também a entender um pouco mais como é a animação, então ali ele também tem acesso a roteiro de filmes, é tem acesso a flipbook, que já é uma forma mais moderna de entender animação, que aquele desenhinho que a gente sempre faz ali como era adolescente no cantinho do caderno. Tem acesso a câmeras, né, de Super8 de 35 né, acesso a negativos para que ele também possa entender como que era feito e na sequência a gente tem um exemplar o único que é uma Trunca oxiberry canadense que só tem três dessas aqui no Brasil ela foi justamente também doada pela Embrafilmes após o retorno dessas três, desses três artistas, né, que foram fazer que esse intercâmbio, esse curso de aperfeiçoamento fora do Brasil no início dessa ideia de que ele, foi 82, né, esse curso promovido em 82 pela CAPES, MEC, né, e Embrafilme. E aí foram 3 pessoas aqui do Brasil, Lula foi um deles e quando eles retornam a Embrafilme distribui essas trucas e Lula chegou a fazer experimentos e filmes nele, mas com o avançar da tecnologia a partir da década de 90 e início do Século 21 o acesso ao computador, ao scanner e aos novos processos de edição, acabou de algumas formas deixando obsoleto esse equipamento. Mas ele foi a primeira a truca que ela tem para você ter ideia uma média de 2 metros quadrados assim oh negócio. Lá no site da visita técnica, na visita virtual, perdão, site você pode ver ela logo após a mesa pedagógica. (Sim.) ela é uma mesa quadrada que tem um braço e que esse braço ele servia para dar o zoom na imagem e a mesa ela tinha tem um espaço redondo que servia também para girar o cenário então em geral você fazia o desenho em acetato, que é tipo um papel vegetal pintado a mão, né, e você não precisava ficar fazendo todos os cenários da sequência, você fazia o cenário fixo e depois em cima colocava o barco andando, a pessoa caminhando ou a cena que você queria e, quando você queria dar o zoom, você pegava a câmera e baixava nesse braço pra dar o zoom na imagem ou para ampliar a sua imagem de ação né. E também essa mesa ela girava Então você podia girar o cenário, girar o

desenho e criar o cenário e criar efeitos a partir disso. A partir disso, então, também tem uma peça muito interessante que o museu resguarda, né, que é muito bacana de poder ter isso no acervo e aí na sequência da visita ao museu a gente tem um espaço totalmente dedicado a história de Lula e aí eu queria me até um pouquinho não sei se eu sigo a minha lógica se tá bom assim.

Admeire: Pode falar, não tem problema não. Eu só tenho uma pergunta, mas qualquer coisa eu pergunto pra você no final.

Rafael: Tá bom. Então, Lula ele, ele é o pioneiro da animação aqui em Pernambuco, né. Ele nasceu em 1951. E aí, em 73, ele faz o seu primeiro filme que chama *Vendo ouvindo*, que é um filme que, de alguma forma, faz uma crítica à ditadura e você pode achar ele disponível no YouTube. É um filme que a gente acabou de, acabou não, perdão! Tem 3 anos que também hoje faz parte do acervo, que foi um filme que a gente mandou para Califórnia em parceria com os amigos nossos que é o André Dib o Kleber Mendonça Filho, o André Dib é crítico de cinema e o Kleber ele é diretor de cinema, é conhecido mundialmente fez o Bacurau (Ah que legal) e fez o sol ao redor e tal e a gente como eu falei 2019, perdão 2017, foi o centenário da animação aqui no Brasil, então, em 2015 a gente conversa com eles e eles, eles articulam para gente um estúdio na Califórnia que e também é um Pernambucano brasileiro que mora lá, o Ivan, e não recordo o sobrenome dele agora, mas eu posso ir buscar e te passar depois, isso foi importante para entrevista, mas o Ivan ele trabalha lá no processo de digitalização principalmente de filmes em película, né. Então, esse filme *Vendo ouvindo*, ele foi filmado de 8 mm e nessa ideia é nossa de comemoração também do Centenário da animação aqui no Brasil a gente com recursos próprios envia esse filme para lá e ele foi transformado em dcp 2K possibilitando a gente exibir salas de cinema (Ai que legal) então ele foi o filme que 2017 foi para vários festivais né que ele é o primeiro filme de animação Pernambucano, então ele foi para o Festival de Ouro Preto, foi para *Animamundi* de São Paulo, e No Rio foi para uma série de festivais internacionais para uma série de festivais pernambucanos nesse sentido de fazer parte das comemorações do Centenário da animação no Brasil e recentemente. Recentemente aí eu já tô, eu tô fazendo alguns saltos aqui. É muita, muita informação.

Admeire: Sim, e não tem. Uma coisa que eu te perguntar era justamente isso porque assim você me falou que ele faz várias visitas né que ele fez várias visitas em terreiro, em tribo, em vários lugares aí eu queria saber se vocês têm isso registrado de alguma forma, se vocês colocam isso no museu isso aí vocês precisam divulgar porque é muito interessante isso que ele faz, sabe eu nunca vi assim ninguém levando oficina de animação nos lugares assim tão que não tem realmente estrutura que assim que as pessoas acham que não tem estrutura então Acho interessante e também eu achei muita semelhança nessa abordagem dele, esse método OCA, com o pensamento do Paulo Freire.

Rafael: Exatamente eu ia eu ia chegar lá então é porque Lula Ele tem ele tem assim ele tem duas fases na carreira dele é a frase que a fase dele perdão enquanto realizador quando ele realiza os filmes dele que era que eu tava tentando falar mesmo né porque ele faz ele faz o vendo ouvindo em 73 depois ele faz em 79 A Saga da Asa Branca, que é um filme que tem a narração do, nossa Como é o nome dele agora? Do Humberto Teixeira, que é o parceiro (do compositor da música?) do Luiz Gonzaga então o Lula diz tem esse documento dos Luiz Gonzaga autorizando ele a fazer um filme que utiliza o nome da música dele, a trilha dele e é um filme que o ano passado a gente, a gente ficou no processo de pesquisa muito grande para

tentar descobrir onde estava o original desse filme e a gente descobriu que *tava* no Centro Técnico Audiovisual, que é o CTAV, lá no Rio de Janeiro e o ano passado quando a gente teve lá com outro filme *não sujar*, mais recente, enfim a gente foi para o Festival do Rio e a gente foi um dia lá no CTAV e, digamos assim, garimpamos o acervo do CTAV ver achamos o filme e também conseguimos a digitalização desse filme para dcp, então é um filme que a gente quer no próximo esse ano, tá meio complicado por causa dessa pandemia, tal, mas, a gente quer lançar ele o ano que vem, também uma série de outros festivais mais com mais o como mais uma, uma coisa importante para nosso acervo E aí depois ele faz outro filme, faz o *cotidiano* na vida, né.

Admeire: Você me falou que ele tinha duas fases na vida, a primeira é como produtor e a segunda?

Rafael: A primeira de produtor e a segunda como educador, como professor, e aí ele se dedica toda a vida dele ao processo do OCA, na oficina do cinema de animação, né, porque chega um momento e aí é final da década de 80 ali para o início da década de 90 tal ele percebe que animação precisava ser de maior difundida e absorvida pelo conjunto da população, e que ela pudesse justamente quebrar esse paradigma desse traço japonês e americano de para que isso acontecesse se ele precisaria atingir esses locais. Então a partir de vários editais, claro né, a gente editais estaduais, federais, internacionais E aí ele faz a experiência enorme que é essa questão de desenvolver um filme gravado em 35mm chamado *Igarassu* que é uma, é um nome de uma cidade aqui também da região metropolitana de Pernambuco é na qual ele em parceria com o com o *UNO* né, com organizações da Nações Unidas, que Igarassú é que tem, em tese, a primeira igreja construída no Brasil e tal, uma das primeiras igrejas, né, porque essas histórias são sempre um pouco de difusas assim, às vezes diz que é no lugar e outro assim, mas e aí essa igreja paroquial ela cede o espaço para o paroquial sem, para que o Lula pudesse montar esse estúdio dele. E a partir daí, ele cria mesas de luzes bem baratas feitas de madeira com, com luz branca ao fundo com a tela simples, para que a pessoa pudesse furar o papel e desenhar e fazer sua sequência animada. Então ele filma, ele faz esses filme durante, eles passaram três, se eu não me engano de 2 a 3 anos produzindo esse filme e a partir daí foi interessante, que foi uma turma de 20 alunos que fizeram essa produção desse filmes todos jovens, e que a partir da sua experiência, né, mais consolidada do OCA 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 sim. Então ele é de evidência um o processo de aprendizado Como estão falando do método de Paulo Freire, a partir desse método de Cultura de tradução da cultura popular né do desenho animado e ele também enxerga que isso pode ser um excelente mecanismo para inserção dos Jovens no mercado de trabalho, então muito jovens que participaram dessa oficina dele hoje são cineastas, são publicitários, trabalham com game, com design, então também o sítio durante todo esse processo de Lula, né, fazer as oficinas em aldeias dos templos de Candomblé, igrejas em escolas e tal, que era um processo de transição até oral. Você tem algo muito sistematizado, né, nesse método também paulofreiriano, e tal, ele vai sendo lapidado e chegando no início deste século como um processo mais, mais consistente do desafio do que é

o método OCA. Então a partir disso, hoje a gente vai trabalhando com o professor Marcos Bottini, que foi um dos contatos que eu te passei.

Admeire: Ainda não falei com ele.

Rafael: Para que dentro dessa experiência que a gente tá fazendo agora, desse projeto de catalogação, de inventário, de digitalização do acervo a gente também possa sistematizar o método oca.

Admeire: Acho uma ótima ideia.

Rafael: É porque a gente tem ele tipo no processo de oficina, o passo a passo, o que é que faz um dia 1, o que faz um dia 2, o que faz no dia 3, o que faz no dia 4, o que faz no dia 5. Mas a gente que quer como um processo mais metodológico conseguir fazer um processo de cartilha para que ele possa ser distribuído numa posteridade para escolas, universidades e cursos e uma ideia de que as pessoas possam pegar aquele manual básico e a partir disso desenvolver suas aptidões a partir desse método popular de cinema de animação. Construir sua própria mesa, construir seus próprios roteiros a partir da sua do seu território, né. Então, óbvio que tudo isso carece de uma de uma pesquisa científica mais densa para dar um respaldo nesse tipo de trabalho, a gente conta com o professor Marcos Buccini que já doutor, que é professor da Universidade Federal de Pernambuco. E também com outra grande amiga nossa, que também é pós-doutor, que a professora Amanda Mansur, que hoje ela, ela é quem coordena que vai coordenar esse projeto de extensão, esse projeto do museu. Porque o professor Buccini, ele é professor do Campus aqui do Recife do curso de cinema do Recife e a professora Amanda Mansur Ela é professora do curso de comunicação e designer do campus da Universidade Federal no Agreste, que é em Caruaru.

Admeire: Sim, eu li artigo dos dois: Amanda e do Boccini.

Rafael: E aí, porque que isso é o desdobramento, é uma coisa em cadeia, né. Então, vamos lá, só para fechar o círculo lá do museu porque agora já deu vários saltos, depois a gente pode fazer alguma coisa.

Admeire: Não tem problema. Se faltar alguma coisa eu volto.

Rafael: É, porque a gente entrar num filme e depois... Eu posso te mandar o currículo do Lula. E tem uma lógica de ano, da trajetória. Aí a gente sai do espaço que é dedicado ao Lula, no museu. E aí, depois a gente vai para um espaço que é um espaço onde a gente tem uma exposição de cartazes dos principais filmes de animação do Brasil, que é o espaço do fundo, é o espaço do fundo do museu aonde também tem uma tela no tamanho de 4 por 3, que é uma tela aonde a gente faz exibição de filmes, de palestras e seminários, de projeções durante a oficinas e tal. E aí, a gente segue para o outro lado do museu, digamos assim, que é um lado onde a gente montou uma pequena reserva técnica para mais, para mostrar as pessoas como que vai funcionar no sentido ideal do museu, a estrutura do museu. Mas é uma reserva técnica muito pequenininha, que não comporta, acho que nem 10% do acervo que nós temos. E a gente segue com o espaço que a gente chama hoje de videoteca, que é uma biblioteca de livros de animação e de filmes de animação, que a gente quer, a médio e longo prazo, fazer cadastros de alunos e professores, jovens interessados, como se fosse uma biblioteca né. Ele pudesse retirar o filme, ficar uma semana e depois devolver, pegar o livro, ficar 15 dias e

depois devolver. Ser um espaço de troca de pesquisa, de conteúdo, de conhecimento e a gente depois vai na sequência para última parte do museu, que é o espaço de exposição do museu.

Então, você deve ter visto nas nossas redes né, nossa page e tal e tal, e recentemente, né, no ano passado, a gente lançou a segunda exposição do museu. A primeira foi uma exposição coletiva e agora a gente está com exposição de um parceiro amigo nosso, um cineasta de São Paulo chamado André Catoto, que é uma exposição chamado De sexta, porque, porque a gente resolveu criar um espaço de exposição? Que eu acho que essa pergunta porque volta naquilo que eu te falei assim porque, o cinema de animação ele é uma das Artes do audiovisual e que muitas vezes você pode encontrar em outros conteúdos, mas não é o nosso debate, que eu acho que a gente já avançou, mais é interessante ele dialoga um pouco com as artes visuais, com as artes plásticas, que cinema de animação ele te permite um pouco isso, mas hoje é óbvio que já tem conjunto de literaturas e tal que considera e que ratifica o cinema de animação também como o cinema né não é como cinema não, como uma arte cinematográfica né, mas ao mesmo tempo ela deixa, ao final de um produto, ela deixa outros produtos. Se você faz um filme em animação 2D, 3D, por exemplo, ela vai te deixar aí, dependendo da minutagem do filme, né porque para fazer um minuto de filme, um segundo na verdade de filme é mais ou menos 20 desenhos para você fazer uma sequência né Então imagina um filme de um curtinha de 5 minutos, no final você vai ter ali no mínimo mil ou 1500 desenhos né ou até mais. Dependendo do que você vai querer usar, porque às vezes você faz cortes no filme, não é óbvio que você com a partir do storyboard, de um bom roteiro, de uma boa equipe você você não erra tanto, digamos assim. Mas imagine que no meio do percurso você decide mudar uma certa cena, ou um certo diálogo, uma certa interação, você produz novos elementos gráficos, artísticos, enfim, novos produtos. Da mesma forma isso acontece com o outro tipo de animação, que é animação de recorte ou com outro tipo de animação, que animação de Stop Motion, que produz cenários reais, bonecos em três dimensões, então é isso em 3D, né. O 3D te dá também, ele te dá também a possibilidade de você criar novos tipos de interações também até com o público. Então dentro dessa categorização da animação, digamos assim, a gente acaba tendo um produto. E esse também ou não a gente volta para o desafio da preservação e memória, é um outro grande gargalo que a gente ainda tá aprendendo ou entendendo nessa prática, como que nós vamos mensurar isso. Porque imagina se um artista faz o filme de 5 minutos e produz 5.000 desenhos, imagina o quanto que animação cresceu, e o mercado brasileiro da animação cresceu nos últimos 15 anos né, o Brasil, mesmo com toda dificuldade e com todos os incentivos né financeiros de produção através de ANCINE e tal e tal, vem sendo um dos expoentes da animação no mundo. A gente chegou a ter filmes indicados para o Oscar, como *O menino e o mundo*.

Enfim, várias séries importantes para TV aberta, para TV paga. Então, o Brasil hoje consegue apresentar uma marca de diferente, uma marca importante no cenário, no mercado da animação. E isso gera uma série de materiais que, em tese, se a gente for pensar no que diz respeito ao pensamento museológico de Gilberto Freyre, ou de outras pessoas que trabalham com debateram sobre o tema de preservação e memória, a gente acaba gerando um acervo gigantesco. E como a gente ainda não tem um processo, digamos assim, definido, talvez possa ser essa melhor expressão que eu posso usar né então.

Admeire: Você diz uma padronização?

Rafael: A gente não tem uma normatização, digamos assim, para a preservação e memória na área da animação, a gente ainda se utiliza de referências dos museus tradicionais e, mais recentemente, das Cinematecas.

Admeire: Você diz a Cinemateca Brasileira?

Rafael: É, da Cinemateca Brasileira e da Cinemateca Pernambucana aqui também, tem dois anos e meio tem 3 anos. A Amanda Mansur... Na verdade, a gente, assim, a gente inaugura o museu (MUCA). E, logo na sequência, é inaugurado a Cinemateca aqui em Pernambuco, que é em parceria com a Fundação Joaquim Nabuco, a FUNDAJ. Eu não sei se eu te passei o contato da Amanda? Mas ela é uma das coordenadoras da Cinemateca Pernambucana também, ela e o Paulo Cunha, que foi um professor também da Universidade Federal e tal. E aí então a gente ainda carece não só de literatura na área, como de normatizações, como de categorizações e como de experiência. Então, como a gente é o quê exemplar e como eu falei a gente é um bebezinho tem apenas dois anos e imagine que não é fácil porque a gente também se depara com dificuldade de gerenciamento né. E isso diz respeito ao financiamento, especificamente aqui no Brasil, porque não é fácil gerir os equipamentos físicos aqui no Brasil, a gente não tem uma política de incentivo definido para isso. Você vê aí, por exemplo, o Museu Nacional, que pegou fogo e a gente não tinha feito...

Rafael: E a gente não tem um plano emergencial para esse tipo de coisas né?! Assim como foi o Museu da Língua Portuguesa em São Paulo, que está reabrindo agora. Como, por exemplo, o MISP, o Museu da Imagem do som, de Pernambuco, que tá há 30 anos fechado, e todo o seu acervo está se deteriorando. E isso não é um caso específico daqui, é um caso generalizado sobre o patrimônio brasileiro. O patrimônio material e imaterial política, a nossa política é muito deficitária do ponto de vista de investimento, de fiscalização, de monitoramento de normal... Não tanto de normatização, eu acho até que o IPHAN vem avançando muito principalmente no que diz respeito ao patrimônio imaterial, né, as matrizes. As matrizes da nossa cultura, podendo a gente vê aí que o frevo, a capoeira e que vários elementos artísticos da nossa cultura popular, hoje são patrimônio reconhecidamente através de projetos de lei, e tal. Mas especificamente os nossos patrimônios materiais, os símbolos físicos como prédios históricos, como o museu, como esses espaços de saber eles passam por uma dificuldade de financiamento, de gerenciamento enorme. Então imagina a gente: que é pequenininho, que tem um museu que é uma experiência nova, que é no Agreste Pernambucano a 80 km da nossa capital, e que é uma experiência que foi fruto de uma ação independente. E que hoje busca diálogo entre poder público municipal e o poder público estadual para poder ter financiamento, para manter vivo aquele espaço, é o como que a gente ainda está engatinhando, sabe? Então, pra a gente também é muita novidade. Mas o que é interessante de falar, para eu entrar nessa parte talvez mais de diálogo com a sociedade também, o museu é porque a gente construiu essa tipografia do museu para que ele fosse um espaço, como eu disse, de ser um Museu Vivo. Então no museu, quando finaliza essa parte da exposição, a gente também tem um espaço, no meio do museu, para a realização de oficina, que comportam 20 alunos; e para seminários, que comportam até 50 a 80 pessoas, rodas de diálogo, saberes. Então, por exemplo, imagine que a gente tem três lados do museu ocupado: a trilha animada, a história de Lula, um telão com cartazes, do outro lado videoteca, a exposição e tem o rodo do museu aberto. Então nesse rol 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, para jovens que são seminários de pontos de cultura, de cultura popular que abrir também o espaço para que a população possa se realizar encontros lá, então, sei lá reunião 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.

Admeire: Sim, vocês ressignificam, na verdade, essa ideia de Museu com a sociedade, em vez de ser aquela coisa fechada, vocês tentam trazer essa ideia aberta né?!

Rafael: Então, tipo assim, se uma escola quer realizar uma palestra, se os estudantes querem realizar um encontro, se o jovem ou professor que ir lá fazer uma pesquisa, se a população geral quer fazer uma visita a uma exposição sabe?!

Admeire: Nossa! Essa ideia de Museu que você tá me dando parece com a ideia de biblioteca aqui da Suécia. Até casa da Suécia, elas trabalham com essa ideia. Então, eles têm esse, é um espaço que a comunidade pode usar do jeito que eles quiserem sabe é muito parecida com ideias daqui.

Rafael: Claro que o nosso objetivo ele tem uma essência, né, uma alma, um pilar que é o cinema de animação. Óbvio que tudo a gente tenta trazer para esse campo para ver link né ou com a cultura, ou com a arte, ou com o cinema. Para também não virar uma coisa que de repente fica desconectando do propósito original. Mas é óbvio se a gente chegar num ponto, sei lá, que os trabalhadores da saúde, por algum problema, não têm o espaço para se reunir e queiram se reunir no museu: é óbvio que a gente vai deixar as portas abertas.

Admeire: Nossa, que legal!

Rafael: Não se trata disso, especificamente. A gente tenta no convívio da nossa construção gerar links porque eu acho que isso vai fortalecendo a essência do museu. E aí, nesses últimos dois anos, só para te dar um dado, a gente já realizou 6 oficinas para, para 20 alunos, totalizando uma informação no Ciclo Básico de oficina de 120 novos jovens, que despertaram para o cinema, para animação ou para esse mercado de trabalho.

Que eu estava falando para você, né, que envolve as artes visuais artes plásticas, design e publicidade, né, os games, a gente já realizou encontros; 2 encontros de pontos de cultura, com a participação de mais de 20 pontos de cultura do estado de Pernambuco, né, de todas as marcas regiões. A gente já realizou lá dois momentos dentro do nosso festival de cinema, que é Anima Cine, que é o museu sendo um espaço dentro do festival. A gente já realizou duas exposições; e a gente já teve, se eu não me engano, eu tenho esses dados, mas eu acho que foram 8 visitas de escolas públicas, com cerca de 40 alunos, e duas visitas das universidades federais com cerca também de 40 alunos cada visita dessas. Em 2018 a gente teve visita lá de um grupo de cineastas de vários países em destaque: a Alemanha, França, Argentina [e no Brasil cineastas dos Estados de] São Paulo e Rio. Eles vieram aqui para ciclos de capacitações, oficinas e outros festivais. E a partir de uma professora, que é amiga nossa lá de Minas, que é a professora Juliana Danza, ela também é realizadora audiovisual, a gente conseguiu juntar essa turma de 20 pessoas e fizemos uma visita especial para animadores do Brasil e do mundo nesse dia específico.

Então hoje a gente tá trabalhando e o nosso próximo projeto que, além desse projeto de catalogação, inventário e digitalização do Acervo, eu tô finalizando aqui a proposta que eu

vou apresentar para Tiago, para Leon, para Bruno Cabus, que a nossa equipe que gerencia mais diretamente o museu, é uma proposta que eu tô te chamando de amigos e do MUCA. Que ele [o projeto] tem duas ideias iniciais, e espero que a gente consiga lançar agora, no mês 5 [maio], se tudo der certo, senão até o mês 6 [junho] a gente deve lançar. E ele tem uma ideia de angariar fundos para a manutenção do museu e tem uma ideia de um banco de dados, digamos assim, um link entre os animadores do Brasil e dos outros países, a partir do nosso site, plataforma de cadastro, é onde a pessoa pode se cadastrar e falar em qual área da animação ele trabalha, colocar o seu currículo, suas obras e aí ele entra também nesse processo de entendimento da cadeia produtiva. Mas, também de quem hoje desenvolve e pensa que o seu trabalho pode entrar na ideia de preservação e memória de animação e ele vira também um espaço, que eu devo... eu tô trabalhando aqui numa ideia de trabalhar plataforma de crowdfunding de recorrente.

Admeire: Sim, esses são os planos, para o museu?

Rafael: Sim, porque aí a pessoa vai poder tipo doar R\$ 1 a R\$ 5, dá R\$ 10 e tal. E no final do ano a gente pode mandar um kit de uma camisa do museu, de uma de um adesivo, de uma caneca, de um filme desse parceiro que tá dentro da nossa plataforma; ou pode disponibilizar é, enfim, ou alguma parte de nossa sabe. Então, assim, essa é uma ideia que, além de consolidar um museu, é de fato um plano Museal com planejamento estratégico, missão, visão e valores. Porque pra gente catalogar, porque, aliás, perdão, pra a gente conseguir entrar no IBRAM, que é o Instituto Brasileiro de museus, a gente precisa ter essas etapas antes concluídos, a gente precisa ter o inventário, a catalogação.

Admeire: Eles têm uns critérios, né uma lista de critérios que tem que ser preenchida.

Rafael: Isso, exatamente. E como a gente ainda não tem [os critérios], a gente ainda é categorizado como, ainda, um museu particular independente, digamos assim. Mesmo a gente já criando... mesmo a gente [que] já essa história toda, mesmo que curta, mas muito interessante do meu ponto de vista a gente ainda não é o museu dentro da classificação de museu deles.

Admeire: Da classificação que eles impõem, entendi.

Rafael: Isso, faltou só a última parte, aí a gente pode voltar para as perguntas. Que foi a ideia do Museu, que acho que foi uma das perguntas [que você fez]. Como a gente teve a ideia do museu? É porque, foram desdobramentos, como eu te disse, assim, o mestre Lula Gonzaga sai da fase de realizador para educador, e a partir de 2005 isso ganha uma força de uma relevância maior ou o programa dos Pontos de Cultura que, eu não sei se você conhece, mas foi um programa gestado na época em que o Ministério da Cultura, que era dirigido pelo ministro Gilberto Gil, coordenado através do secretário da Cidadania e da diversidade, que é o Célio Turino, ele até escreveu... Ele é paulista, de Campinas, ele foi Secretário de Cultura de Campinas e tal. E aí, ele vai para o Ministério da Cultura, a convite do Gilberto Gil, e a primeira ideia deles era que fosse construído no Brasil um pouco dessas biblioteca parque, que tem na Colômbia, que eu acho que esse modelo de biblioteca que tem aí também na Suécia, e que era um equipamentos grandes, com piscina, quadra, biblioteca e cinema. Tipo o Céu das Artes, que já existe em São Paulo. Só que isso, primeiro, quando foram mensurar, era um valor gigantesco e aqui no Brasil, como já, é nós já sabemos, geralmente os equipamentos

físicos, eles têm uma tendência virarem elefantes brancos, você sabe o que essa expressão quer dizer né?

Admeire: Sim.

Rafael: Então, o Célio Turino ele traz, ele junto com Gilberto Gil, eles queriam essa concepção de pontos de cultura, que é a ideia, na verdade, eles tem todo uma tese, você pode até pesquisar depois, eles falam até não ter muito interessante chamado *Do in antropológico*, onde você pode massagear esses campos a partir daí ele dá retorno social. Então, na verdade, foram editais criados para que espaços na comunidade, que já desenvolviam trabalhos, pudessem ter ações a longo prazo.

Então, o primeiro edital, que foi aberto em 2004, ele era ele era um edital de R\$ 180.000,00, com 60 mil por ano, para uma ação de 3 anos. Então, por exemplo, o cara lá da comunidade, sei lá, que tinha o seu corpo de roda, que tinha o seu Maracatu, que tinha o seu cineclube, ele escrevi esse projeto e, caso ele fosse contemplado, ele tinha uma ação de três anos para ser desenvolvida dentro da sua comunidade.

Então isso vira uma p*** ferramenta cultural no Brasil. Porque você dá dignidade, você dá planejamento, você dá autoestima, você joga luz em locais onde já existe ações e que não precisa de uma construção para que aquelas ações possam ser descentralizadas. Porque, geralmente, o que acontece com isso é, por exemplo, eu moro aqui em Olinda, no sítio histórico de Olinda, e aí, sei lá, ia construir, digamos aqui ia ser um centro desses, e aí ia ser para atender toda a comunidade do sítio histórico, que engloba cinco bairros: Bonsucesso, Carmo Guadalupe... sabe? que são os bairros aqui. Mais ele [o local] obviamente, ia ficar mais próximo da praia, então ele de alguma forma não ia ter a identidade da galera lá da Cidade Alta, da Guadalupe, da turma lá de cima, Ele [o morador, por exemplo] ia ter que descer para chegar aqui, para ter acesso às coisas, sendo que lá já tem tipo, sei lá, tem o Coco de Umbigada da mãe Beth de Oxum, que é um Coco Centenário, ele já ia ter o Cavalo Marinho, do mestre Salustiano, então, qual é o objetivo disso sabe? Então foi uma coisa muito interessante que conseguiu criar uma rede cultural no Brasil a construção de números políticas públicas, de conferências de cultura, e de números de dobramento sobre a política cultural no Brasil. E aí isso, em 2005, a gente vira ponto de cultura, que é o Ponto de Cultura Cinema de Animação, coordenado pelo mestre Luiz Gonzaga.

Admeire: Sim.

Rafael: E aí então a gente vira ponto de cultura em 2005, com o edital federal. Em 2009, a gente, ainda a partir de 2008 esses editais se estadualizaram, em 2009 a gente continua o nosso projeto pelo edital estadual. E aí, o que acontece em 2013, então a gente já trabalhava com uma parte de formação. E aí foi em 2013 o mestre Lula Gonzaga decide criar um festival de animação fora da região metropolitana. Aqui em Pernambuco, em Recife, já existiam dois grandes festivais de animação, animação; um de animação que engloba todas as formas de animação e um específico de Stop Motion. E aí, Lula já residia nesse período entre Olinda e Gravatá. Gravatá é como se fosse a Serra Pernambucana, é a entrada do Agreste Pernambucano. Tem Gravatá, Bezerros e aí é Caruaru. E aí Lula já morava em Gravatá, viajava quando era convidado para dar oficinas em outros festivais.

E ai um dia ele viaja e fala: “olha, eu estava fazendo minhas pesquisas e descobri que, de acordo com a UNESCO, o Agreste Pernambucano é um dos maiores centros de arte

figurativas das Américas, por causa do Barro do mestre Vitalino, da xilogravura do mestre J Borges e da nossa experiência de cinema de animação lá em Gravatá”. E aí ele fala: “poxa, acho que tá na hora de a gente agora sair um pouco da formação e ir também para difusão”. E ele falou: “vamos criar um festival de cinema de animação no agreste pernambucano”.

Isso foi 2011 para 2012, a primeira edição ela aconteceu em 2013. Então vem: 2005 a gente vira o ponto de cultura Federal, em 2009 ponto de cultura estadual, e circula [eles participando] em muitos festivais, enfim, compartilhando o método OCA em várias regiões do país, foram mais de 200 oficinas tal. Lula foi do Conselho Nacional dos pontos de Cultura, foi representante no Conselho Nacional de Audiovisual na categoria de animação. E aí, ele tava muito nessa. Aí ele falou: “olha a gente passou um bom tempo agora na área de Formação, eu queria agora colocar um desafio para a gente quer criar o primeiro festival de animação fora da região metropolitana.” E aí Tiago, que é diretor e que é o filho dele, que vem acompanhamento a carreira; e, que eu sou produtor, que trabalho com planejamentos no setor administrativo e tal: Falamos: “P***, que doidera né, velho!”. Desculpa, xinguei aqui.

Admeire: Tranquilo.

Rafael: É tão difícil fazer um festival no centro do Estado, fazer um festival de animação fora da região metropolitana, isso envolve custos muito mais altos. Envolve outra forma de logística, envolve outra forma de construção disso, e ainda mais porque a ideia de Lula era fazer um festival que acontece nas três cidades, que elas são muito perto daqui, são 20 minutos de uma para outra. Sai de Gravatá para Bezerros a 20 minutos, de Bezerros para Gravatá mais 20 minutos, e de Gravatá para Caruaru é 40, né?.

Admeire: Sim, tô tentando desenhar um mapa aqui na cabeça.

Rafael: E aí eu fiquei meio doido. Porque sou eu que geralmente faço os desenhos dos projetos assim falei: “Mas a gente vai ficar um dia ou dois dias em Caruaru, um dia ou dois dias em Bezerros, um dia ou dois dias em Gravatá, Como é isso?” Aí ele falou: “É isso, pensem aí e vamos fazer”. E aí ele desenha essa primeira ideia. E aí a gente escreve no edital estadual, num processo bem pequeno. A primeira proposta, na verdade, ficou desenhada em fazer, basicamente em Caruaru o festival inteiro, digamos assim.

A maior parte do festival digamos assim, no festival de uma semana, que foram quatro dias em Caruaru, aí um dia só em Bezerros, e um dia só em Gravatá. Foi a lógica que foi encontrada até por ter o recurso foi muito [foi relativamente baixa]... Aqui em Pernambuco, para festivais, a gente tem três linhas: linha um, dois e três. A linha um é de 50.000, a linha 2 de 100 mil e a linha 3 de 200 mil. Então, a gente aprovou na época na linha 1 e não, e não significa que é porque a linha de até 50.000 que aprova 50.000. Eu não me recordo agora, mas acho que foi algo em torno de 27 mil ou 28 mil para a primeira edição do festival. E aí o nome do festival foi que eu te mandei que Animacine, que é o festival de animação do Agreste, eu te mandei tanto a fanpage quanto o site. E aí a gente realiza a 1ª Edição do Festival que ele quebra esse paradigma, né, de que também é possível fazer o festival de cinema de animação fora das capitais. Tanto que em 2018 eu fui para o 2º Encontro Nacional de Cinema de Animação do SESC, que aconteceu em Paraty, e a gente foi convidado lá para falar dessas duas experiências nossa: a primeira, que é ter o primeiro museu de animação da América Latina; e a segunda, que é realizar [o festival de animação] hoje já tem mais, mas

hoje, se eu não me engano, o último dado era que existiam 29 festivais de animação do Brasil e só existiam dois que eram fora da, da região metropolitana, saca?

Admeire: Sim

Rafael: Então, a gente era, digamos assim, também um desses protagonistas de ser um dos primeiros festivais fora das regiões metropolitanas do Brasil. E aí, também, veio uma outra reflexão nossa, depois do primeiro festival, que foi “tipo e agora, a gente agora entrou no universo de festivais e a gente vai fazer um festival anual?” A gente ficou com a pulga atrás da orelha, porque tipo assim animação ela é muito diferente do live-action, às vezes um curta de animação 2D ela demora, sei lá, quatro ou cinco anos para se produzir 10 minutos. Porque é muito tempo, então, tipo assim, a gente ficou pensando nisso: Então será que a gente faz um festival anual ou a gente faz um festival bienal? Então a gente passou por um estudo muito profundo em relação a isso e a gente chegou à conclusão de que, para a gente poder ter uma boa programação do festival de animação, fora da região metropolitana, com qualidade, estrutura, com o parceiro, o ideal para o lançamento de bons filmes, o ideal para gente seriar realizar o festival a cada dois anos.

Então, o AnimaCine tem também essa característica de um festival bienal, o dia ele dá, digamos assim, um respiro para que a gente possa, a cada 2 anos, fazer um festival com muita qualidade. Então os outros festivais até começam a pensar um pouco isso, porque às vezes não dá para você, todo ano, trazer grandes novidades, trazer grandes lançamentos, trazer grandes diretores.

Você tem que recorrer... Isso eu falo do ponto de vista do mercado brasileiro e do mercado latino-americano. Óbvio que do mercado norte-americano, canadense, que é um mercado fortíssimo, europeu, você consegue, né?! Eles têm ótimos estúdios. Agora, para você trazer um filme brasileiro, todo ano, você não consegue. Então, a gente realizou o primeiro AnimaCine em 2013 e o segundo com 2015. E aí, em 2015, vem esse outro desafio nosso, que foi um pouco do que eu te falei, que a gente tinha a sede do ponto de cultura, ele era aqui em Olinda, ele era um equipamento público municipal, também gerido em parceria com o IPHAN. E com a mudança da gestão pública municipal e eles solicitaram equipamento de volta, o que isso, do meu ponto de vista - isso é uma opinião pessoa física, não estou aqui falando em nome da nossa entidade, do nosso ponto de cultura, é uma opinião pessoal - às vezes também eu acho que é um grande erro da gestão públicas municipais e estadual, que é de não dar vida a esses equipamentos e deixar esses equipamentos deteriorarem.

Admeire: Eles fazem uso político desses aparelhos na verdade, né?

Rafael: É, a gente tem aqui no Brasil infelizmente, essas, aí vamos dizer assim, um pouco de mesquinharia política, talvez. “A por que você não me apoiou exatamente” “Ou apoiou outra pessoa” “Ou não apoiou ninguém”, “Ou faz um trabalho em uma comunidade que não me apoiou. Então você não merece receber incentivo”. Enfim, são contradições que geram distopias desnecessárias e quem perde com isso é o jovem, é a comunidade, é o território.

Enfim, não cabe agora a gente aqui... porque não é seu objeto de estudo. Mas, em 2015, com a entrada na nova gestão pública municipal, eles pedem o local, eles pedem o local que a gente tava sendo sediado que era na Casa dos Povos de Língua Portuguesa, que era o espaço muito legal aqui em Olinda, que é uma casa histórica, e que tinha um salão enorme, que além de oficinas de guardar os equipamentos de Lula, obras de Lula, a gente acabou fazendo por conta

própria também uma pequena reforma lá no telhado. Porque teve uma época que choveu muito, a chuva dessas de verão aqui no Brasil que é 4 horas chovendo que parece que o mundo vai se acabar. Chuveiro que parece que o mundo vai se acabar. Esse dia foi muito difícil, porque nesse episódio foi perdido muito desenhos, muitos cartazes e equipamentos.

Admeire: Poxa, que tristeza!

Rafael: E a gente teve que depois acondicionar em novas caixas, sabe? De alguma forma, eu acho assim, eu não sou religioso, mas eu acredito que às vezes as coisas não vêm por acaso. E aí dizem que depois da tempestade vem a calmaria ou tempestade também vai te revelar novas coisas. Então essa tempestade ela jogou olhos para gente para um P*** acervo, xinguei de novo, desculpa!

Admeire: Não, tranquilo.

Rafael: Pra um grande acervo que a gente não tinha ideia. Então a gente não, a gente tipo trabalhava com formação, tava trabalhando com difusão, realizava cineclubes, encontros, palestra, participava de conselhos, mas não tinha ideia, em tese, da importância do acervo que nós tínhamos. Quando eu falo nós tá é a nossa entidade, sem fins lucrativos, e chama a Saga Audiovisual e Cidadania, a gente chama a saga porque vem da Saga da Asa Branca.

Admeire: Ah, que legal.

Rafael: E também tem outras coisas: que é essa ideia da saga do animação, da dificuldade que trabalha com animação. Mas enfim, é uma entidade, uma associação sem fins lucrativos, que gere as atividades do ponto de cultura, do Oca, do AnimaCine e do museu. Mas a gente, a gente gosta na prática, na verdade, não é porque a gente gosta, é porque todo mundo conhece a gente como Ponto de Cultura cinema de animação. Ai A Saga é apenas é a entidade que gere, a mantenedora das ações. Mas o nosso projeto é conhecido como Ponto de Cultura Cinema de Animação. E aí, quando em 2015, que acontece o que acontece, o temporal, e que acontece a solicitação da nossa saída desse espaço, a gente ficou meio perdido.

Admeire: Imagino porque né.

Rafael: A gente falou “Nossa, pra onde a gente vai levar isso”. Aí a gente tentou buscar, novas parcerias com outras entidades, com outros pontos de cultura, com outros prédios públicos. E a gente encontrou um pouco de dificuldade naquele primeiro momento, que era, era início de novas gestões municipais, então ainda tava muito... Não sei qual palavra eu uso... Então estava muito embaralhado o meio de campo. E aí, Lula já residia [em Gravatá]. Na verdade tem um ponto, cara, também que é um ponto crucial. Em 2014 Lula tem um AVC.

Admeire: Sim, eu li sobre isso, eu acho que no artigo do Buccini, ele fala sobre isso.

Rafael: Então, imagina uma série de coisas, né. A gente começa, a gente trabalha com formação durante anos, começa a trabalhar difusão e logo, no ano seguinte, Lula tem um AVC. E logo no ano seguinte a gente tem essa solicitação de saída do espaço aonde era a sede, então isso gerou uma série de conflitos. O primeiro conflito é o conflito interno né, da equipe. O primeiro conflito foi tipo velho, vamos parar tudo a prioridade é salvar a vida do mestre e aí isso foi feito o ano de 2014 e 2015 foi um ano de muita dedicação ao carinho, a atenção da família de toda a equipe, de vários amigos. Como Lula é um cara querido no Brasil

todo e fora do Brasil, ele ficou um bom tempo internado, né, e o AVC dele ele teve que abrir três vezes o cérebro para tirar as isquemias e tal.

Admeire: Nossa, foi bem difícil né? Guerreiro

Rafael: É, foi bem difícil cara e hoje ele tá super bem. Ai, enfim, um negócio doido assim ele não perdeu nada da memória.

Admeire: Nossa, mas que milagre né

Rafael: Ele tem dois problemas para ele, ele ainda sofre bastante que é não conseguiu mais desenhar. Porque a mão direita dele ele não tem tanta firmeza e na esquerda tem então, ele é um cara extraordinário. Então, hoje ele fica praticando com a mão esquerda, um negócio surpreendente assim. E o outro é o problema da fala, com calma que ele vai falando aí você vai entender a construção do diálogo e tal. Mas ele hoje não consegue mais dar aula, não consegue mais dar palestra, não consegue mais dar oficina. E aí a gente criou outro hoje que para ele também bem e é um pouco ele fazer mais assim aulas espetáculos. Então vai sempre alguém acompanhando. Ele é sempre convidado para poder contar sobre suas trajetórias, sobre o seu pioneirismo e tal. Aí ele sempre vai acompanhado de alguém da equipe. E aí ele faz uma fala inicial, a gente mostra alguns filmes e depois alguém da equipe fica mediando um pouca a conversa e o debate. Recentemente a gente não tem levado mais ele não assim, uma, duas vezes por ano em ocasiões muito especiais, porque os médicos não recomendam que ele faça tanto esforço, porque já tá ficando mais idoso, então não é prudente, não prudente fazer isso. Mas, enfim, em 2015, com esse problema de Lula, com o problema de que não ter mais a sede, eu estava finalizando uma capacitação pelo Senac de empreendimentos criativos, era Planejamento e empreendimentos criativos, se não me engano. Era um curso de 2 anos e era um ano virtual e depois era um semestre presencial e encerrado em Brasília, era um curso que era nacional e no final se afunilam e só ia 50 pessoas no Brasil. Eles tinham alguns critérios, e aí eu fui passando nessas etapas do curso, e aí quando foi lá no curso eu conheci uma ferramenta colaborativas de desenho de projeto chamada de Dragão Dream, não sei se você conhece?

Admeire: Nao

Rafael: O dragão dream, ele se baseia na metodologia canvas. Mas ele tem... ele foi desenvolvido por uma cara chamado John Croft, mais que na verdade ele se baseou na relação dos aborígenes australianos, na forma que ele tinha que ter relação. E aí ele constrói a sua narrativa que é o sonho do Dragão, nessa é a ideia de você poder dançar com o dragão, vencer os seus medos e construir possibilidades, de ir atrás de seus sonhos e, principalmente, que para mim foi o que pesou mais, que era ativar a sua rede para construção do seu coletivo do seu sonho, compartilhar os seus sonho com as pessoas e fazer com que as pessoas contribuam também para a realização do seu sonho. Então isso me tocou muito. E aí eu volto, esse curso, se eu não me engano, no segundo semestre 2014, ou no primeiro de 2015. E aí a partir desse curso eu conheço as plataformas de crowdfunding. Minha formação é administração né. E aí fiz se esse curso de curso do Senac e junto com MINC (Ministério da Cultura). Eu sou uma pessoa que gosta muito de me atualizar, de me capacitar e está sempre antenado com as novidades e tal. E aí eu cheguei né para primeira reunião depois de um tempo, do ponto de cultura. Aí eu cheguei e disse: “galera, tô com uma ideia fuderoza”. Fuderoza é uma expressão que a gente usa aqui.”

Admeire: Ah é, nunca tinha escutado.

Rafael: Acho que a gente tem que construir um crowdfunding, para construção da sede do ponto de cultura cinema de animação. E eu acho que a gente tem que fazer através do dragão dream, que é um projeto coletivo e a gente vai ativar toda nossa rede, todos os professores que estão nossos amigos, todos os cineastas de animação, todo mundo que a gente já deu oficina, todos os estúdios de animação do Brasil e do mundo para ajudar a gente a construir a sede do ponto de cultura. Aí Tiago olhou assim pra mim... Porque, fazendo juiz aqui você dá de falar com o Tiago, e é muito importante falar com ele.

Admeire: Sim, já marquei com ele acho que amanhã ou depois eu tô ligando para ele também.

Rafael: Pronto! Fala com ele, o Tiago é digamos assim, Thiago ele é, como é que se diz a continuidade de Lula Gonzaga (O herdeiro, né) Exatamente! O herdeiro, literalmente, exigido o seu primeiro filho de Lula, ele é o primogênito, né, e por ter seguido toda a carreira de Lula, né, porque o Thiago ele é formado em jornalismo, mas depois ele foi fazer cinema em Cuba e já dirigiu o filme, trabalhou em principais filmes aqui Pernambucano e acompanhou toda a trajetória também do pai, as oficinas de tal e tal. E eu na verdade sou amigo dele muito tempo, né, amigo de adolescente de Thiago. Sou amigo de Lula, acho que desde 2003, mais de 17 anos assim, eu sou eu fiquei do seu amigo primeiro de Lula do que de Tiago.

Admeire: Nossa!

Rafael: Eu sempre trabalhei com produção cultural, com arte né?! E aí eu conheci Lula nesse desenho dos projetos de pontos de cultura, e depois eu fui do Conselho Estadual de ponto de cultura com ele depois eu fui no Conselho Nacional de posto de Cultura. Eu por uma outra entidade e ele já pelo ponto de cultura Cinema de Animação. E aí gente sempre amigo e tal, depois eu não conheço Tiago, gente fica muito amigo 2004/2005 também, aos 15 anos, e aí a gente começa a trabalhar junto, ainda muito longe, eu me mudei e morei um tempo em São Paulo depois no Rio e Porto Alegre.

Admeire: Nossa mudou bastante!

Rafael: E aí depois, quando eu volto para Pernambuco em 2012, foi nessa fase que eu tava te contando uma história de formação para a difusão, eu estava desenhando a primeira edição do AnimaCine em 2013 aí eu encontro com Thiago, eu volta em 2012 para Pernambuco, final 2012. Aí Thiago vira para mim fala: “e aí, cara, como é que estão as coisas e tal”. Aí eu disse: “Estou voltando né, um novo desafio e tal, mas estou muito feliz estou aberto, o que o ponto de cultura na cinema de animação precisar eu tô aqui a disposição”. E aí não demorou uma semana, né, velho, uma semana depois eu já tinha trabalhado como Lula em 2008 e 2007, em um projeto chamado Células Culturais e depois eu já tinha convidado o Lula em outros festivais que produziu em São Paulo e Rio. E a gente sempre foi muito parceiro, sempre que eu viajava, para Argentina, pra Bolívia, para algum encontro de Cultura, Lula ia e a gente se encontrava e a gente era os únicos pernambucanos, assim né. Aí a gente se encontrava pra tomar uma cachacinha e vê como é que tá as coisas?

Admeire: Desbravadores né

Rafael: E aí tal, e aí prontamente Thiago vira para mim e fala: “Estamos com aquele projeto novo, que é 1º festival de animação fora da área metropolitana, e você não quer ser o produtor do festival, fazer a produção cultural e administração executiva do projeto, que

gerencia o recurso?” Aí eu falei: “caramba, velho, que desafia”. E ele falou: “Pô, mas tu já fez vários festivais, em vários lugares do Brasil, tu vai tirar isso de letra, até porque é festival pequeno, com orçamento pequeno”. E falei: “que é isso, cara, mas é um prazer e um desafio enorme, vai ser muito legal trabalhar de novo como você, a gente já trabalhou junto, e aí eu topo”. E aí a partir de 2012 eu entro de vez na equipe da associação, e começamos a gerir vários projetos juntos, várias ações juntos.

E aí, agora eu, rebobinou a fita para frente de novo, e aí a gente já está em 2015. E aí, eu venho com essa ideia. Falo: “Orra, Thiago, vamos fazer?” Tiago, Leão. né “Velho, vamos fazer um desenho de projeto de uma sede, do ponto de cultura e eu vou ver qual que é a melhor plataforma hoje de crowdfunding pra a gente poder ativar nossa rede e construir a nossa sede”. Aí, inicialmente, óbvio que todo mundo ficou reticente. A galera falou: “Pára, você tá louco! ninguém dá dinheiro para ninguém não, não existe! O Brasil está passando por dificuldades”. Era ali já no segundo mandato da Dilma, ou no segundo sei lá, a gente já tava na crise política do Brasil e tal e tal. Eu falei: “A gente precisa acreditar nos nossos sonhos”. Eu acredito nisso! Acredito muito e eu acho que a gente precisa jogar nosso sonho no universo, de uma organizada e planejada, claro, e ativar nossa rede. Então: “vamos fazer o seguinte: eu vou fazer uma proposta, e apresento na próxima reunião e se o conselho aprovar a gente dá prosseguimento. E aí gente tenta, eu acho que a gente não vai perder nada. Acho que não a limite e a gente vai ter uma grande experiência”.

Admeire: Sim

Rafael: E aí, a gente desenhou o projeto. E aí a gente coloca na plataforma aqui no Brasil, que são dos nossos amigos chamado Benfeitoria.

Admeire: Eu vi também lá entrei na página.

Rafael: Hoje no Brasil têm mais ou menos umas 20 plataformas de crowdfunding, mas o Benfeitoria foi gestado a partir de um curso de Dragon Dreaming, por isso que eu achei que eles tem um trabalho social mais interessante e tal, do que outras plataformas, que tem muito mais só o objetivo de fazer o crowdfunding e tirar uma porcentagem, sabe. Enfim, é a minha opinião. Aí, a gente se inscreveu nessa plataforma e o projeto de cara foi acolhido e eram um custo bem simbólico, se não me engano, foi um foi um valor de R\$ 10.000,00 que a gente arrecadou, por essa plataforma, e na verdade o tema era esse:” Ajude a construir a sede do ponto de cultura cinema de animação”. E aí, Admeire, você não tem ideia da repercussão disso, cara, foi muito interessante a experiência, porque quando a gente lança a plataforma, quando a gente lança isso na plataforma, e que a gente começa a conversar com a rede, daqui a pouco começa a surgir vídeos de pessoas pedindo apoio.

Admeire: Que legal.

Rafael: Não foi a gente, assim, a gente... Eu fiz um card de divulgação virtual e eu mandava pela nossa rede de e-mail, pelo Zap [WhatsApp] na época e Facebook e tal, que era um cardzinho: “ajude a sede tal tal tal”. E aí fazia um textinho embaixo e mandava. E aí tinha essa ideia também de ser a sede em Gravatá por causa dessa narrativa que o Lula criou. De ser, de acordo com a Unesco, um dos principais centros de arte figurativa das Américas. E o Lula ele já morava lá, já tinha tido AVC, já tinha uma casinha, estava morando lá e ele tinha um terreno. Então, já tínhamos um terreno, então vamos pedir lá para levantar as paredes e o teto, que construir a parte a parte de acessibilidade. Porque lá, se você ver a foto, tem uma

rampa para deficientes, banheiro adaptado pela expografia do museu que você, você tem muito espaço para caminhar nele. Então qualquer pessoa que tem mobilidade reduzida, qualquer ensurdecido... Nesse projeto de a gente está desenvolvendo, a gente quer ver se a gente cria dispositivo para cego também poder vivenciar a experiência do museu.

Admeire: Sim, que legal.

Rafael: Já é uma coisa [a acessibilidade] que a gente pensou desde o começo, que é acessibilidade a primeira coisa que a gente pensou foi acessibilidade estrutural, do banheiro, da expografia e da rampa. E aí a gente manda [o link do Benfeitoria], e que com uma semana, depois que a gente ativou a nossa rede, foi uma doídera, assim de animadores, de cineasta. Aí, daqui a pouco foi o secretário de cultura do Estado, a coordenadora do programa Cultura viva, gente do Ministério da Cultura, daqui a pouco você estava assim chegar o vídeo no nosso e-mail falando: “Que legal, tô sabendo do ponto de cultura, segue aí meu vídeo de apoio, no que eu puder ajudar, já dei minha contribuição lá”, sabe? Assim!

Admeire: Que legal.

Rafael: Aí a gente ficou feliz. Porque, se eu não me engano, eram, eram 60 dias para a gente atingir a meta e eu acho que com 47 dias ou, menos de 50 dias, a gente atingiu a meta nossa.

Admeire: Que legal né

Rafael: Porque também todo mundo começou a enxergar de outra forma como que a nossa rede também é importante. Como esse desafio foi bacana. E aí eu acho que logo na sequência a gente recebe esse dinheiro para a construção. E aí, quando é 2016 a gente começa a construção do museu.

Admeire: 2016, né?

Rafael: A gente constrói, o a gente diz que é esse esqueleto do museu né: são as paredes, o teto.

Admeire: Eu achei legal que vocês colocaram foto das etapas da construção do museu. Não lembro agora se foi no site oficial. Não lembro agora, foi no site que você acabou de comentar sobre, aquele para receber o auxílio...? Acho que é aqui que eu tô até agora Benfeitoria.

Rafael: É que a gente foi reportando tudo para a turma né.

Admeire: Sim, É legal isso também.

Rafael: [Fomos reportando] cada etapa a quem contribuiu. Até hoje, por exemplo, lá no museu tem uma placa no museu, como o nome de todo mundo que apoiou na construção do museu.

Admeire: Vocês deveriam colocar essas fotos da etapa no site, eu só vi na página Benfeitoria.

Se for umas fotos e outros eventos que vocês fizeram também né, seria legal colocar lá no site e ficar até legal para a gente compartilhar e divulgar o trabalho de vocês.

Rafael: É porque a gente leva pras redes sociais.

Admeire: Pois é, mas a rede social a pessoa tem que ir lá embaixo, fica olhando, geralmente o pessoal só olha as últimas publicações. Eu olhei até lá embaixo porque era a pesquisa, olhei

tudo, mas para quem não tem esse costume é legal acho que colocar [essas informações] lá no site. Outra coisa, também que eu achei interessante você... olha eu, dando opinião já, me desculpa. Também que eu acho que seria interessante vocês colocarem lá no site as publicações relacionadas ao museu, sabe? Tipo porque, por exemplo, o Buccini, ele tem publicação sobre o museu; a Amanda Mansur, também tem. E aí se vocês colocaram isso lá no site das pessoas que já fizeram, acredito que ficaria legal. Eu não sei quem gerencia o site, se é você.

Rafael: Não, não sei se você viu, mas o site é recente.

Admeire: Ah, é recente.

Rafael: O site tem menos de um mês.

Admeire: Poxa, não, eu achei que tinha sido lançado junto com a inauguração do museu.

Rafael: Por isso que estou anotando aqui, são ideias muito legais, até te agradeço, pelas dicas.

Admeire: Por nada, e outra coisa também, como vocês são importantes por ser o primeiro da América Latina, seria legal colocar a opção espanhol, em inglês também, para divulgar melhor o site, você mesmo disse que tem vários contatos fora do Brasil. Eu digo isso na perspectiva de alguém que tá olhando de fora, sabe, para poder divulgar também mais o trabalho de vocês, lá no site. Sei que vocês têm páginas em redes sociais, mas o site oficial geralmente é o lugar onde fica o registro [algo oficial e mais definitivo] né.

Rafael: Boa ideia. Muito obrigado pelas dicas, é que o que a gente queria agora, nesse momento difícil, que a gente está vivendo, como todo mundo dentro de casa, que a gente já tinha feito uma parceria com o pessoal do Armazém da criatividade, lá de Caruaru. E é uma, não lembro o nome da empresa agora, eu lembro que foi uma turma do seu Renan, eu posso pegar os nomes, se você acha que é necessário. A, lembrei agora, é Vertigo. Na verdade é uma empresa júnior, uma empresa júnior incubada, dentro do armazém da criatividade, lá de Caruaru. E aí quando a gente fez a terceira Edição do Festival, eu conheci eles, e eles me falaram que eles tinham essa, essa possibilidade de fazer foto 360 graus

Admeire: Aí eu achei legal aquela [ideia] ali.

Rafael: Aí eu falei, pô galera, vou levar você ali pra conhecer o museu. Peguei meu carro, coloquei todo mundo lá dentro do meu carro e levei eles lá no museu. Quando chegaram lá no museu eles ficaram doido, né? Porque eles trabalham com fotografia e tal. Aí eu falei: “Eu tô querendo fazer a foto 360 graus aqui, para quando a gente lançar no site, a pessoa de fora, possa minimamente visitar o Museu virtual”. Eu até brincava na época, porque quando eu falei isso na época, se eu não me engano, quem lançou essa visita virtual foi o Louvre, o Museu do Louvre. Aí eu falei assim: “só quem vai ter visita virtual é o museu do Louvre e o MUCA. (RISOS)

Admeire: Outra coisa que eu ia te perguntar também, já que gente tá falando de outros museus, é se vocês têm interesse de colocar outras obras além das obras do Lula? Porque, assim, é o museu de vocês é muito importante como é o primeiro museu, outros processos de produção, outras animações que já foram produzidas e que perderam, seria interessante também. Vocês têm algum plano de trazer outras informações também de ordem nacional?

Rafael: Só recapitulando, só para fechar aquele raciocínio; aí, quando foi a partir de 2014, só pra recapitular, o Lula é homenageado no festival de curtas de Pernambuco. Em 2015 ele ganha a comenda Virgulino Ferreira da Silva, que é uma comenda o importante aqui do Sertão Pernambucano, pelo, pelo projeto educativo do Método OCA. E, em 2016, ele recebe o título de patrimônio vivo do Estado de Pernambuco. E aí, o que acontece em 2016, nesse processo a gente captou a grana, levantou as paredes e levou os equipamento tudo para lá. E só para fechar essa história, da construção do museu. E aií, vendo tudo aquilo, a gente retomou uma conversa que iniciou em Olinda sobre o que fazer com o acervo.

E a gente ficou lá conversando, um dia lá, já com as paredes levantadas. Não tinha nada, só parede, o teto, o piso e é um monte de equipamento. Aí, a gente retomou essa ideia; aí, eu e Tiago estávamos conversando lá: “puxa, já que a gente fica aqui, como a gente pode voltar com aquela ideia lá da ideia do museu”. Eu falei pro Tiago: “Acho que esse é uma ideia legal, vamos fazer o seguinte: vamos visitar alguns museus, vamos pegar algumas referências e vamos ver o que, que a gente pode trabalhar nisso”. E aí, foi quando a gente visitou alguns amigos nossos, que gerenciam museus, o próprio Museu do Lampião, Museu do Cangaço, na verdade, que na Serra Talhada, que deu a homenagem a Lula. Visitamos também o museu de Poço Comprido, aí visitamos alguns museus aqui na região metropolitana. E aí juntamos um monte de informação e fizemos uma série de pesquisas e falamos: “Olha, eu acho que é possível a gente sim pensar numa ideia de aqui não ser só a sede do ponto de cultura, mas virar o primeiro museu de animação.” “Então, a gente pode trabalhar nisso, só que aí a gente ia precisar de envolver outros atores”

Então, aí, quando a gente [conversa com a] Jane, que é uma grande amiga nossa [e] que é a gestora do Museu do Poço Comprido, que é um museu na, na Zona da Mata de Pernambuco, que é um museu, na verdade, que guarda um casario antigo, da época de 1600 e tanto. É um museu de patrimônio material. E ela indicou uma figura que a museóloga Rosélia, que virou nossa amiga, desde então, e aí a gente falou com Rosélia: “Você topa entrar com a gente?” Ai, a gente foi lá na primeira vez no museu, foi a 2ª 3ª e 2 duas ou três vezes para lá no museu, até criar essa ideia de como deveria ser a nossa caminhada museológica, digamos assim. E a gente convidou outro grande amigo e parceiro nosso que é um animador também artista que chama Bruno Cabos, que foi o cara que fez a expografia do museu. Eu te mandei o vídeo da inauguração do museu?

Admeire: Não, eu não acho que o vídeo da inauguração não. Vou dar uma olhada de novo lá.

Rafael: Deve ter na fanpage. E aí, assim, foi uma junção muito importante: eu, Tiago, Bruno Cabos e o Leon, que é o irmão do Thiago, que faz a nossa parte jurídica e a, e a Rosália, que a museóloga. E aí, quando a gente juntou, nessa ideia coletiva, foi que a gente começou a dar o formato da ideia de museu. Isso já em 2016.

E aí a gente pede para Roseli, ela vira para gente assim e fala: “Olha, para que a gente possa avançar, a gente precisa fazer o inventário do museu, fazer a catalogação do museu e o ideal seria que a gente, já que vocês têm tem muito desenho de Lula desde a década de 70, desenhos de oficinas, de filmes, seria digitalizar isso. E que a gente pudesse entrar nas normatizações do IBRAM, fazer um plano museal. E fazer um plano administrativo do museu”.

Aí eu falei: “Rosélia, quanto que custa isso? Isso é dinheiro, não é?” e ela falou: “É isso é dinheiro”. Aí eu falei o seguinte: “Pra essa linha, vamos fazer um projeto para o edital estadual” E aí, a gente viu que, no edital do audiovisual aqui no Pernambuco, existia uma linha para preservação e memória, e era uma linha que ninguém nunca tinha aprovado, nunca tinha tido um projeto na área. Geralmente esse recurso era remanejado para outra área. Tipo, não tinha projeto na área. E a gente é outra coisa que a gente entra com um certo pioneirismo. Que a gente é o primeiro projeto de preservação e memória aprovado no edital estadual do audiovisual aqui do Estado de Pernambuco. E foi com essa formulação, junto com a Rosélia, que é esse edital que a gente escreve ele em 2017, ele era aprovado em 2018, a gente recebe o recurso ali perto do final de 2018. Você sabe como é que funciona edital, né? Ele está aprovado 2018, a gente recebe o recurso, aí perto do final de 2018 a gente recebe a primeira parcela. Nada, não, na verdade houve um erro e tal. Um erro burocrático. Na prática o que era para a gente ter recebido, a gente vai receber internado na primeiro semestre 2019. E aí a gente faz todo um planejamento no segundo semestre do ano passado, né, para começar agora pós carnaval. A gente já estava com tudo pronto para começar agora, as oficinas eram para ter acontecido agora, no último mês de abril. Que aí a gente fez a parceria, como eu te falei, com a Amanda Mansur, que é um projeto de extensão, junto a Universidade Federal do Agreste, que vai selecionar 6, alguns desses alunos vão participar da capacitação em museologia, preservação e memória. [Esses alunos] que vou ficar responsáveis por fazer a catalogação, inventário e digitalização. Então isso é aproximar também a Universidade do museu, com o objetivo de a gente gerar mais artigos e pesquisas científicas. Então a nossa ideia era que ficasse um grupo de aluno na parte de inventário, e o grupo de alunos na parte de catalogação e de digitalização. E a partir de isso eles escrevessem artigos sobre essa experiência no museu.

Admeire: Sim muito legal, e assim fica mais fácil para divulgar o trabalho de vocês também, né.

Rafael: E pra ir consolidando essa ideia. E a gente precisa de literatura de referência, a gente está convencido disso. Tanto que o professor Buccini e a Amanda, são grandes amigos e muitos parceiros nosso, eles entendem essa importância, valorizam, apoiam e sempre estão junto. Assim, sempre que a gente fala sobre algo eles já querem participar, são muito entusiastas até porque também são jovens. Como nós. O Tiago estudou junto com o Buccini, com a Amanda. Eu que sou o mais novo da galera, mas já estou com 37. A gente já fez algum projeto junto, ou vive essa experiência da animação junto e tal. A gente matou uma das charadas, digamos assim, apesar de agora está paralisado, o que era o recurso para essa etapa do museu. E uma outra etapa do museu, que foi em parceria com Bruno Cabus, que foi a inauguração do museu. Na verdade, essa antecede, né? Eu pulei. Aí você essa que eu vou falar aqui como a primeira.

Admeire: Vou ter que rever tudo de novo para organizar mesmo eu já arrumo.

Rafael: E desculpa se eu tiver também, se você quiser que eu paro, eu paro viu

Admeire: Não, tranquilo, pode terminar o raciocínio, é só porque aqui já é 10 para as 10 da noite, aí daqui a pouco eu preciso desligar

Rafael: Aí Cabus foi convidado para fazer a expografia, do museu. Que foi essa expografia que eu falei antes: que tem a parte da trilha animada, mesa pedagógica, trunca e tal. Esse circuito do museu. Só que para isso acontecer a gente também precisava de dinheiro. E aí, a

gente escreve... Aqui em Pernambuco tem um prêmio chamado Ayrton de Almeida Carvalho, que é um prêmio de preservação e patrimônio cultural do Estado de Pernambuco. E aí dentro [das categorias desse prêmio] ele tem a categoria de educação. E aí a gente falou: “poxa, será que a gente vai escrever o método OCA, que um método do popular de animação nesse prêmio: será que vai dar certo?.” E aí eu falei “Orra, Tiago, vamos escrever, velho, acho que a nossa chance de a gente finalizar o museu, fazer expografia e lançar o museu no Centenário da animação”. Aí Tiago falou: “Nossa, velho, você é muito doido, você é muito pilhado, você gosta mesmo de escrever projeto.” Eu falei: “Velho, eu acho que é a nossa chance, não vai ter outra.” Porque são três prêmios, são três categorias, eu não me recordo as outras agora, mas não é na área de educação. E são prêmio de R\$ 20.000, saca? Aí eu falei: “Pô, e agora aí esse prêmio geralmente eles lançam no início do ano, aí já sai no meio do ano e ele já paga logo, sabe?! Não é um edital que demora para conveniar, é um prêmio. Então prêmio geralmente é mais rápido. E aí, velho, a gente juntou toda o histórico de Lula, todo o histórico do Método OCA e tudo isso que eu já te contei, botou um projetinho bem redondinho e disputamos com meio mundo de outros artistas, meio mundo de outras pessoas importantes e quando é [Não disse o ano] que sai o resultado a gente é tipo selecionado, a gente ganhou o prêmio.

Admeire: Nossa, que bom.

Rafael: Se você me perguntar para mim quais foram os dois da minha vida, que eu posso ter até hoje assim: é ter tido a oportunidade de ajudar a que Lula a se tornar patrimônio vivo do estado de Pernambuco, que é uma grande referência, e porque também a gente teve que juntar tudo uma documentação. E você concorre com vários os outros mestres, não é um negócio simples, a gente concorreu, sei lá, com 60 mestres da cultura popular. E a cadeira na área de audiovisual estava vaga desde da época que outro cineasta, muito importante aqui para o Estado, que era o Fernando Spencer, tinha morrido. E aí Lula assume essa cadeira como titular, e assim depois de virar patrimônio vivo e depois ele ganhar o prêmio Ayrton de Almeida Carvalho, assim, foi para mim foi uma grande contribuição, que eu acho que eu fui deixar como legado para trás dele a história do cinema de animação aqui no estado.

Admeire: É importante também para reconhecimento do para ele, né, tanto esforço pelo que eu li um artigo do Bottini, parece que ele se esforçou muito ter uma infância difícil então esses prêmio é a melhor forma de reconhecimento né

Rafael: Ele, de 2013 para cá, nos últimos sete anos, ele já ganhou vários prêmios. Além desse prêmio ele ganhou, logo depois, o prêmio de mestre da cultura popular pelo Ministério da Cultura. Depois ele já ganhou o prêmio do festival Canavial, que é o prêmio de mestre da cultura popular. Assim, a gente hoje fica muito feliz dele, ainda em vida, ter a oportunidade que é está sendo reconhecido nacionalmente e internacionalmente e recebendo vários prêmios, assim é um orgulho danado que a gente tem.

Admeire: Nossa imagino

Rafael: Aí, pronto. Aí, 2017 que a gente pega essa grana, era o centenário de animação, a terceira edição do nosso festival de animação no Agreste. O primeiro em 2013, o segundo 2015 e o terceiro em 2017. A gente recebe esse recurso, no meio do ano, assim aí a gente vira para Cabos e fala para ele: “Velho, quanto tempo você acha que dá para fazer exposição do museu, a expografia do museu, aliás.” Aí ele: “Preciso de uma semana aqui para dar uma propostas para vocês” Aí ele: “Fiz uma, uma proposta muito legal, mas que, tipo assim, ia

demorar um ano e dois meses para ser concluída”. Aí a gente falou: “Velho, você tem 4 meses”. E ele respondeu: “Como assim? vocês são loucos e tal”.

Aí, nós falamos assim: “A gente vai inaugurar a proposta e a ideia do museu em 2017, no Centenário de animação, dentro do Animacine.” E nos perguntamos “O que você precisa?” e aí ele falou: “Velho, me mudar para lá amanhã” [Ele morava no Espírito Santos, mas se muda para trabalhar no museu] Aí, a gente praticamente se muda para Gravatá e mora lá durante cinco ou seis meses. Transfere o festival, que geralmente a gente fazia em outubro, porque dia 25 de outubro é o dia internacional da animação; então, a gente geralmente gosta de fazer um dia porque aí casa com ações internacional e tal. E a gente muda para dezembro, para dar tempo de ficar pronto. E aí esse é o nosso sonho. Assim, a gente inaugura o primeiro museu de cinema de animação, dentro da terceira edição do nosso festival de cinema de animação fora da região metropolitana, com a participação de vários artistas: o Otto Guerra, Maurício Esquarize, Juliana Danza, Marcos Buccini, Amanda Mansur... vários artistas daqui de Pernambuco. Com o próprio Lula Gonzaga em vida. E foi muito emocionante assim, nesse dia, na abertura do museu, ele é o primeiro a falar. E ele, nesse momento, ele fala que a partir de agora... Nesse momento muito especial, porque meio que, nesse dia, exatamente, ele passou bastão para Thiago. Ele vira e fala que a partir de agora é Thiago quem coordena os trabalhos na trajetória da carreira dele. E também tinha vários jornais [presentes] e então foi muito legal isso acontecer, assim e muito emocionante, porque ele vira que me diz uma frase: ele diz que agora ele já poderia morrer, que o sonho dele tava realizado. Vou te mandar o vídeo. E ele [disse também] que a gente conseguiu transformar, digamos assim, esse sonho em realidade. E aí, é isso aí, a gente agora tá com esse novo desafio. E aí eu paro de falar já falei demais, mais de uma hora falando também.

Admeire: Acho que foram 2 horas que deu o vídeo. Mas está ótimo!

Rafael: E aí a gente agora começa essa fase. No ano passado a gente realizou a quarta edição do Festival, e aí consolida o festival e o museu. E como eu disse, eu estive na Universidade de Pittsburgh falando do museu, estive no Encontro Nacional de animação falando do museu. Thiago também já teve várias palestras e outros festivais falando do museu. E aí a gente entra na última fase e eu paro de falar de verdade. E aí a gente passou por essa etapa, então que a gente saiu de formação para difusão, para preservação e memória e, quando foi o ano passado, a gente aprovou também um recurso Estadual para retomar o nosso trabalho como realizador.

Então a gente está, nesse exato momento, em fase de produção, estamos na metade da produção de um filme, [que é] dirigido por Lula, o filme que tem o roteiro de Lula e tá sendo pode co-dirigido [também] por mim, Thiago e Lula. Mas a gente possivelmente deve fazer homenagem [ao Lula e ele vai] dirigir o filme também.

E a gente está vendo, se tudo der certo, finalizar esse e lançar ano que vem. Então, é uma retomada de Lula com o realizador e também da Saga audiovisual e do Ponto de cultura cinema de animação como produtor. Novamente de filmes para festivais, a gente fez agora recentemente uma série, que eu te mandei, é uma série Stop Motion chamada *Cidade Plástica*, já está na TV pública e alguns canais já estão querendo com a gente, e a gente já escreveu a segunda temporada. Mas para cinema mesmo, para o setor da cadeia produtiva do cinema, o filme que a gente deve finalizar esse ano e passar o ano que vem, é a retomada e o fechamento desse tipo ciclo, que é um pouco do que Lula falava para a gente. Que era a ideia de a gente um dia poder trabalhar com esses quatro elementos do audiovisual, digamos assim, que é: a

formação, a difusão, a preservação e a memória e a realização. Então a gente ainda é pequenininho, mas sonha muito grande e de alguma forma tenta realizar esses sonhos do jeito que a gente acha que é possível, sempre com ajuda de muitos amigos e com muito carinho dedicação.

Admeire: Tá certo, tem que continuar mesmo, porque é muito importante para a região, para o Brasil a história do museu. Muito obrigada, viu Rafael, pela conversa, pelas informações, pelos links, pelos textos que você me mandou. Estou lendo tudo, estou escrevendo, assim que eu tiver tudo bem sintetizado e escrito eu mando para você também, se for do seu interesse, claro. Mas aí eu vou fazer tudo certinho. Para esse primeiro momento, eu vou conversar com todo mundo antes de ter alguma coisa mais concreta, pelo que eu falei com a Roseli ela me disse que ela tá trabalhando pela primeira vez acervo de animação, eu não acho estranho, porque não tem estudos sobre o assunto. Quando eu falava que eu queria estudar os acervos de animação todo mundo fala para mim que já havia estudos em live-action, porque precisa fazer animação? Mas eu falava que era diferente, então precisa de um estudo diferente de organização. Então vamos ver como é que vai ficar depois que ter a visão do Museu, do arquivo e da biblioteca. Quem sabe, né, dá para apresentar alguma contribuição para vocês também, não é? Então, tá bom, mas muito obrigada. Se eu precisar, eu volto entrar em contato com você novamente. Eu vou tentar ligar amanhã para o Tiago e para Rosélia. E aí eu volto a falar com você de novo também, eu só preciso desligar porque agora já tá meio tarde aqui.

Rafael: Me desculpe, acho que falei demais.

Admeire: Não tem problema. Não falou demais, não, eu achei ótimo.

Rafael: Espero que possa ter esclarecido as dúvidas e o que você precisar eu continuo à disposição para linkar com outras pessoas.

Admeire: muito obrigada

ANEXO X: TRANSCRIÇÃO DA ENTREVISTA TIAGO DELÁCIO

Admeire: Tiago, você me autoriza a gravar essa entrevista?

Tiago: Autorizo.

Admeire: Não vou compartilhar nosso vídeo, só a transcrição dessa entrevista. Antes de começar nossa conversa eu quero te atualizar: Ontem eu falei com o Rafael Buda, já sanei com ele algumas dúvidas. Ele me contou sobre a importância do Lula Gonzaga para história da animação de Pernambuco e as demais informações sobre Lula, que é o seu pai né, eu consegui encontrar no artigo do Marcos Buccini: “A saga de Lula Gonzaga peneiro de animação em Pernambuco”, que ele publicou em 2016.

O Rafael também me falou que toca, né, nossa eu realmente espero que você sabe compartilhou isso depois é sistema tizen esse método porque eu achei muito interessante, né, e ele também falou bastante sobre as coisas estão ficando Museu ele compartilhou limpo comigo, ele mandou alguns textos que eles tinham sido publicado. Ele contou que vocês trabalham com essa ideia de espaço aberto, né, na comunidade da oficina e recebem visitas; também ele me contou também sobre um festival que acontece no museu; ele me explicou certinho, mandou o link e ele também me contou sobre as serpentes, o museu que, assim que é meu ver, está diretamente ligada com a história e a vida do Lula Gonzaga, né. Ele falou que o museu ele tenta trazer assim percurso dele como produtor educador difusor e agora produtor novamente Então ele me contou também sobre o histórico do museu né então ele colocou todo esse percurso Desde 2005 quando eram ponto cultural até os dias atuais é só para explicar a minha pesquisa eu sou bibliotecária Sou formada pela UFMT lá no Mato Grosso e eu tô fazendo doutorado na UNESP de Marília e aqui na Suécia eu sou o meu marido é que a gente tá morando aqui mas eu tô fazendo doutorado sanduíche aqui também então eu tô na faculdade daqui e a minha pesquisa eu tô analisando como é que a gente organiza acervo de animação quando eu tava fazendo um negócio Pois é quando eu tava fazendo isso eu tava analisando os ossos produtoras eu não tenho ideia de como eu fiquei feliz quando encontramos eu de vocês eu falei meu Deus porque assim chega um momento da pesquisa que as pessoas te perguntar isso mesmo que vai fazer mas para servir de animação nem tem nada específico de animação assim e aí quando eu encontrei vocês falei errado meu Deus obrigada então é a minha pesquisa sobre isso sobre como que a gente organiza a servir de animação que é uma ser muito específico né então você me falar se é sobre a função do museu o objetivo do museu E é claro se você tiver mais alguma coisa para acrescentar sobre a acrescentar sobre a história do museu sobre a vida do Lula vai ser muito bem-vinda qualquer informação que você quiser me dar mas o foco da minha pesquisa é mesmo essa organização tanto é que eu já marquei de conversar com a Rosélia também mas eu tô vendo também que vocês tem tanta informação e que não tem muita coisa publicada eu tô pensando depois que a gente tem Essas entrevistas eu tentar porque depende do processo editorial né publicar essas informações que vocês estão de passando né que existe Esse museu que as pesquisas de animação dentro da área da biblioteconomia nem organização da semana então se eu conseguir fazer tudo isso aí eu vou tentar publicar essa informação também então falei bastante e desculpa se algum momento eu te chamar de Rafael tá eu acho que eu vou mas acho que eu não quero ver nenhum momento

Tiago: Tá jóia! É um prazer falar contigo e uma alegria também saber da sua pesquisa, dizer que é que bom que a gente consegue fazer essas conexões graças aos meios de comunicação e às redes sociais. Você já falou com o Rafael, que já deve ter passado, você falou aí a quantidade de informação, ele tem uma capacidade de se comunicar e de passar essas informações de forma muito clara e interessante. Pode ser que eu repita alguma coisa e pode ser que eu espero trazer alguma coisa nova também. O próximo passo que você vai falar com Rosélia, que é uma pessoa, é fundamental para transformar essa ideia de museu em concretude em fazer com que isso se torne museu de fato.

Porque até então o que nós temos é um ponto de cultura, que a gente chamou de Museu. O, eu quero dizer com isso é que a partir de 2010 o Brasil fundou, é uma política pública chamada Ponto de Cultura, na verdade, um pouco antes, [acho que] 2006. Mas 2010 foi seu auge e ele instituiu, através do Governo Federal, uma política chamada Pontos de Cultura, que nada mais é do que organizações, de grupos e pessoas que já estavam fazendo atividades na sua base, na sua comunidade, na sua Periferia, na sua região, no seu espaço, no seu território. Eles quiseram dar uma unidade, é isso, então todos os grupos de cultura popular do Brasil, de Norte a Sul. [Por exemplo:] Caboclinho, Afoxé, Maracatu, Bumba meu boi, Ciranda. Cada um no seu nível de articulação, na sua rede própria. Foi designado, através deste edital, que a gente colocasse esse nome de ponto de cultura, que traduziu muito bem o que era todo mundo já fazia. Alguns trabalhavam mais com recortes sociais, outros mais com formação de alunos, outro com questões de gênero, de raça. Enfim, existem hoje no Brasil, e sempre existiu, esses grupos culturais, que dão a cara e a matriz do que é o povo brasileiro. E em Pernambuco é muito rico nisso, em Pernambuco a gente tem vários, centenas de pontos de cultura que se organizaram. E um deles foi o nosso, o de Lula Gonzaga, que as pessoas até comentavam e é o primeiro questionamento que se faz: cinema de animação é cultura popular? Você vê que já é uma pergunta interessante, já é uma premissa interessante.

Porque, até então, o cinema de animação é tratado como uma técnica e há uma diferença da Cultura Popular, do folclore, da tradição é justamente porque é uma técnica empírica passada de pai para filho, de amigo para amigo, de companheiro para companheiro; é passada através do território. A animação sempre foi tratada com uma ferramenta técnica, para você fazer um filme e esse filme ser visto em televisão, nos festivais, enfim. O que você percebeu, que Lula quis trazer, que essa animação, essa técnica, ela podia ter um viés não só de técnica, mas também de Formação Cidadã.

E aí ele, ao longo do processo, ele parou praticamente de fazer os filmes e de desenhar. Ele tem poucos desenho animado, se você for ver. Lá no museu a gente tem vários filmes incompletos dele, desenhos incompletos porque ele não terminou, porque ele priorizou a formação, que ele chamava de Método OCA: Método de Oficina de Cinema de Animação. [Esse método] tem três pilares fortes: que é o pilar geográfico, o pilar econômico e o pilar cultural. Que a gente deu essa, essa, essa formatação para esse método. O Pilar geográfico é a capacidade que ele tinha de levar o estúdio de cinema de animação para qualquer lugar, então a gente [nós fazemos] e ele fez muita oficina em assentamento sem terra, em quilombo e quilombolas, dentro de igrejas, na própria areia da praia, enfim, é essa capacidade de ser Itinerante.

Em segundo, lugar é o aspecto econômico, que era dar acesso às pessoas, de pouco poder aquisitivo, as técnicas de animação. Então antigamente a mesa de luz era uma ferramenta cara, os pinos eram caros, só os estúdio de animação que tinham, o zoetrope tinha que ser feito de uma forma quase que Industrial. Então, assim era meio que inacessível para estudantes em regra, para pessoas no geral, mas principalmente estudantes ter acesso a esse material. E ele com uma pessoa chamada José Ildo, que é um técnico que trabalhava com ele, que é meio marceneiro, é um professor Pardal, na verdade, é um cara que faz tudo; saíram criando e elaborando mesa de luz barata, pino barato, coladeira barata, equipamentos que você usava na animação para barato de custear isso de forma barata.

E aí e tem um viés cultural, que aí também é isso se ele percebeu que, ao longo do processo, que a gente via nas oficinas, os estudantes, em regra, querem copiar o traço japonês ou a linguagem americana. Enfim, e quando a gente ver em Pernambuco, principalmente, o Nordeste, com a variedade de técnicas de desenho como: a xilogravura, a quantidade de formas de se comunicar como os repentes. Então você via a capacidade da gente criar algo próprio, algo nosso, com ele tivesse a nossa própria identidade.

Essas são as três ferramentas do método OCA. Lula ele foi fazendo oficina do aluno do tempo e era um ponto de cultura Itinerante, então funcionou em vários lugares e aí ele teve um AVC em 2014 uma vez, na verdade foram 3 vezes, e ficou impossibilitado de dar continuidade do trabalho. Eu já trabalhava com audiovisual, não tanto com animação.

Admeire: Qual é a sua formação eu sou formação?

Tiago: Eu sou formado em Comunicação Social. Sou jornalista. E aí, eu junto com Rafael Buda, a gente tinha alguns festivais, fazemos um festival de ambienta, já tinha feito com Lula o Animacine, o festival de desenho animado. A gente decidiu [acredito que] seria não sei uma homenagem dele, mas e fazer valer o trabalho dele dando continuidade ao que fosse possível. E aí, foi na numa sala que ele tinha alugado, tenha conseguido emprestado, lá a gente vê a quantidade de material que ele guardou: de cartazes, de desenhos, de equipamentos, de ferramentas de storyboards, de stop motion. Ele foi guardando ao longo da vida dele uma quantidade de coisa que estava se perdendo, já tinha perdido, quando dava uma chuva, muito grande ele perdia uma parte desse material Ficou muito dependente de algum público pediu para uma prefeitura é um espaço, pede para um governo alugar uma sala e essas coisas tu sabe que no Brasil não funciona muito bem e aí a gente fez um esforço financeiro juntam e ele, e aí Lula se mudou para Gravatá que é uma cidade a 80 km do Recife no Agreste pernambucano e ficou morando lá um pouco antes do AVC e já tá namorando lá uma cidade bem perto de Caruaru E aí a gente resolveu lá nessa cidade construir essa sala, é um espaço de 90 metros quadrados para a gente guardar o equipamento dele, seu ponto de cultura; um dia ao longo do processo a gente foi vendo, é, da importância que era exposto material como a gente podia e vimos que tinha uma defasagem no material de animação. Porque Cinemateca, ela já são consolidados, já existem em grande parte dos países; Recife não tinha uma. Agora tem uma Cinemateca nacional que fica no Rio de Janeiro e São Paulo tem já umas, normal de filmes, desse áudio visual; mais muito mais cinema live-action, né, animação gente viu que não. Só o filme tem que ser preservado, mas os desenhos os acetatos os bonecos os storyboards, tem uma série de, de, de peças, de peças do filme que monta o filme que podem ser podem ser guardados são verdadeiras obras de arte de desenhar em um papel na mão com guache para cada cena você faz uma pequena obra de arte né originais são das originais é o stop motion

você faz aqueles bonecos de borracha de plástico de látex também são coisas que valem a pena ficar expostas as pessoas Os estudantes conheceram um processo de movimento e não tinha a gente não percebeu que não tem espaço para guardar esse material O que é turma tava falando é ter uma peça da, da, da arte do filme live-action assistir o filme guardado no HD para a gente, era mais ele queria receber o material também os desenhos dos e a ideia do Lucas também tem essa a partir do material de Lula a gente com Rosélia fazer essa primeira experiência de arquivo de guarda de acervo desse material para a gente receber também outros materiais, de outros, sem acho que a gente já tá recebendo que legal para poder saber e aí a nossa dificuldade é de preservação disso, mesmo assim porque o pessoal vai desenhando, vai fazendo cenário do Stop Motion e depois vai para o apartamento pequeno. E não sabe onde guardar isso; joga agora sim espaço para ter uma disposição, para ter uma fazer um circuito de apresentação de parte desse acervo; é esse, é a partir do material de Lula a gente poder ter um aprendizado para receber o material do Brasil todo.

Admeire: Ótima iniciativa! Porque os materiais, pelo que eu tô vendo e observando, ele tem. Além de tudo, isso que você me falou, o Lula, ele tem uma postura bem política, que a marcada [que está presente] nas animações que ele fez. Você acredita também que esses tipos de materiais vai influenciar, por exemplo, o material que ele utilizou... Esse fato de ele tentar trabalhar com, com materiais de baixo custo, você acha que influencia também do que a animação dele quis dizer ou não tem influência nenhuma?

Tiago: Eu acho que primeiro é isso no Brasil, ser artista, já é um ato político. Ainda mais, fazer desenho animado. No Nordeste do Brasil, que é um lugar que não tinha essa cultura, não tem nenhum, ou tem pouca, porque não tinha política pública voltada para isso. Ele como pioneiro, o primeiro cineasta de animação tem todo o mérito de se manter deter perseverado nessa profissão eu acho que muitos desistiram no meio do caminho.

Admeire: Ele foi muito guerreiro, para falar bem a verdade. Pelo que eu li um artigo do Buccini, ele teve uma infância difícil, foi para outra cidade outro Estado, e a gente sabe que morar no Rio de Janeiro ou em São Paulo, para gente que não é de lá, é muito complicado. A gente enfrentar muita diferença, muita diferença cultura.

Tiago: Trabalhar com animação e foi com uma produtora no Rio de Janeiro de animação Só que lá ele não virou ministro animado, ele foi motorista de carro, mas estava próximo dos animadores lá.

Admeire: Uma forma de manter contato também, né. Você tá ali, trabalhando com eles.

Tiago: Exatamente. Por exemplo, o primeiro filme dele foi acetato reutilizado que ele limpou, acetato de outro filme para fazer o dele.

Admeire: Nossa, eu acho que esse filme tem disponível no YouTube, não tem? Eu li isso em algum lugar, não sei se foi no site... eu vou assistir.

Tiago: A gente fez um trabalho, pois tinha um filme dele que só tinha Super8 que a gente conseguiu transcrever ele para digital, que é o que é o fenômeno. O que é o primeiro filme de animação pernambucano.

Admeire: Procurar na internet eu tava conversando ontem também com o Rafael que vocês não disponibilizam no site, né, seria interessante colocar o link do link do YouTube pra a gente assisti.

Tiago: Olhei o site do Muca. Trazer essas ideias aí que você tá dando

Admeire: Sim, o Rafael disse que é bem recente, né, o abertura do site.

Tiago: De manter hoje a gente tem uma dificuldade que é a manutenção mínima dos passos de ter uma pessoa limpando, de abrir duas vezes na semana de fazer o material de preservação, da qualidade do trabalho de Rosélia lá e só a grande dificuldade nossa. A gente sempre tem que se virar nos trinta, aí tem que manter o site, tem que fazer uma série de coisas que a gente às vezes não consegue, tá conta só uma coisa que eu queria acrescentar que é Bruno Cabugi, não sei se Rafael falou dele para você, não dele não; o Bruno acabou de dar uma cineasta e um artista importantíssimo nesse processo que, quando a gente teve a ideia de construir um museu, a gente falou com ele e ele fez todas as coreografias dos acho que ele mencionou O Bruno acabou que é um cineasta e *jamento* do espaço nunca.

Admeire: Sim, eu acredito que ele mencionou sim. É que é tanta informação que ele me passou porque eu não tive tempo para arrumar, ele é cineasta de Pernambuco, Bruno.

Tiago: Do Espírito Santo, Recife, ah sim, por que não quer falar com ele também, Espírito Santo?

Admeire: Quantas pessoas que trabalham no museu? Você disse que tem dificuldade para gerenciar, mas quantas pessoas estão trabalhando atualmente?

Tiago: Diretamente, porque a gente tem um projeto dia 5, dura que é um edital do Governo do Estado para fazer justamente esse, esse trabalho de preservação do material de Lula a gente tem aí tem umas 10 pessoas envolvida, mas, é temporário entendeu.

Admeire: Sim, é por projeto, vocês dependem da muito [ainda de projetos públicos]. Poxa, que legal! Mas, assim Tiago, o objetivo do museu é então retratar a vida e a obra do Lula Gonzaga. Mas também vocês trabalham com concurso, né, dando o curso. Então, o objetivo do museu é muito mais além do que só preservar a memória da animação brasileira, aí, de Pernambuco. Mas também dá a sensação para as pessoas que elas podem fazer, pelo que eu entendi conversando com Rafael, pelo que eu entendi lendo no site, vendo algumas informações dá entender que o museu, ele quer transmitir para as pessoas que elas também podem fazer que elas são parte daquilo também é isso?

Tiago: Metade do museu, ele é uma oficina permanente. Ele tem um espaço montado com cadeiras e mesas, com mesa de luz, com papel porque é diferente dos modelos que você tem que ficar distante das peças nesse você pode tocar nele todo. A nossa ideia é você poder mexer no storyboard, mexendo de roteiros, nos bonecos, nos desenhos. Você nos equipamentos, aí, a gente brinca que você só pode entrar no museu, só pode sair depois que fizer uma animação. E aí, a gente tem uma técnica que desenho, só a filipeta que todo mundo faz e me deixa lá e leva como recordação.

Admeire: Poxa, que legal! Eu tava até comentando com o Rafael que esse museu de vocês me lembra muito as bibliotecas que eu vi aqui, porque aqui na Suécia eles não trabalham com essa ideia de a pessoa vem só para emprestar livro não, eles trabalham com esta construção de espaço, dia que você chega e você faz o espaço que você precisa. Se você precisa de um ambiente para exposição, você pode se você quer ministrar uma oficina, você tem esse

espaço. Então eles dão essa liberdade para as pessoas trabalharem aqui e eu tô vendo aqui no museu de vocês assim mesmo conceito

Tiago: Eu conheci e me apaixonei do Museu do Leonardo, ele tem um pouco dessa pegada até porque Leonardo da Vinci. E as peças estão todas as réplicas, né, o helicóptero, escavadeira e tratores e peças. São réplicas, então, se você pode mexer, você acha que crianças podem subir em cima. A ideia é ter um espaço para você ter. Você tem conhecer a história da, do cinema de animação tem outro espaço para você desenhar, formação mesmo aprender a fazer animação e outro de exibição de filmes. E então a gente tem ela lá montada que passa filmes para escola está; então, é formação de fusão e exposição.

Admeire: Que legal! Outra coisa que eu ia te perguntar também é se vocês estão, é que eu não sei se essa pergunta também é mais para Roseli: você, com você, mas pelo que ela fala, me falou vocês estão tendo um pouco de respaldo do pessoal da Cinemateca Pernambucana, né.

Tiago: Ouvindo. Pois é, mas eu tô te ouvindo bem, às vezes que aparece a sua foto. Mas não, mas, eu tô te vendo bem. Tem uma pessoa que nos ajuda muito que é uma, ela é da Cinemateca Pernambucana. Então, ela viu que tá trazendo a experiência da Cinemateca Pernambucana para o museu, de dessa parte mais burocrática técnica, de material que ela pode trazer que tá lá no Star, ela tá, ela tá alimentando muito, Rosélia, informações para a gente transformar esse, a gente só mais espaço que a gente chama de museu, em museu de verdade que, que falta, né. Precisa de uma estátua, tu precisa de um, de uma divisão bibliotecária do material que a gente tem, que a Rosana tá fazendo isso; por isso, via internet, então, tem algum, alguns passos a serem dados para que a gente possa falar que isso, de fato, o museu vamos dizer assim.

Admeire: Sim, eu entrei lá no site da Cinemateca e vi que eles deveriam, coleção, por acho que por produtor. Ainda não olhei muito bem, mas você sabe se lá na Cinemateca tem as animações também aí de Pernambuco, não tem?

Tiago: Não. Isso, se eles têm, você, animação assim. Está aí alguma coisa, ele deve ter não sei se tem tudo, mas tem que também direitos autorais. Também um probleminha sim, esse é um problema mesmo. É sim, eu vou dar mais uma pesquisada para ver como que a Cinemateca fez, que a Cinemateca brasileira ela disponibiliza os filmes na integridade você entra lá, não vi todos; mas, eu andei pesquisando sobre as primeiras animações é produzida e eles disponibilizam você pode assistir lá dentro, ver ficha técnica, ver tudo certinho deles lá também é verdade. Lá também tem.

Admeire: Vocês têm planos para o futuro? É claro que sei que vocês tem o fator econômico, mas vocês têm planos para a digitalização do acervo? Fotográfico ou dos desenhos do Lula?

Tiago: Esse projeto aprovado já inclui exatamente a digitalização e exposição do material na internet, o material todo dele [do Lula].

Admeire: E aí que entra a Rosélia, no caso, nessa questão da digitalização.

Tiago: Exatamente. Em breve você terá acesso ao material de Lula pelo menos, nessa primeira leva digitalizado e organizado, e a gente quer vê o que a gente vai conseguir fazer com os outros materiais dos outros cineastas que a gente conseguir ao longo do tempo. Porque a ideia seria primeiro ter Lula, depois ter a animação pernambucana, depois ter os animadores nordestinos e aí do Brasil. Por exemplo, a gente recebeu um monte de material de cineastas do

Rio, que o pessoal me mandou. Então fica uma certa dificuldade para organizar isso, fica ali guardado. Agora mesmo estamos com uma exposição de um filme chamado “De sexta”, de André Catoto, acho que Rafael disse.

Admeire: Que legal. Então vocês também pretendem colocar na exposição outros artistas de animação? É interessante porque até motiva a criação de outros museus.

Tiago: Eu queria te pedir dois favores?

Admeire: Sim. claro.

Tiago: O que você puder colocar a gente em rede, com pessoas e organizações que façam também trabalho com animação de museu, ou de acervo ou de arquivo: para a gente seria maravilhoso conhecer essas pessoas que você está aí entrando em contato. Porque é justamente essa troca de experiência que faz fortalecer os dois lados né. (32:36). E o outro é o que você falou do começo: se você puder e quiser. Se você quiser e puder um artigo acadêmico sobre o Muca, sobre o museu para gente seria também, tem uma importância incrível para gente fomentar esse lado mais técnico do espaço.

Admeire: Com certeza eu vou escrever artigo e, os sobre contatos, nosso único problema agora é sobre a pandemia, mas assim o que eu puder fazer para divulgar informação do museu e também mandei o contato para mim eu vou fazer pode deixar e muito obrigada também. Que eu fosse, posso seguir tanto contato com pessoas estudando isso eu tô bem grata.

Tiago: Ah sim! De verdade a vocês pela colaboração da página do museu no Facebook tem bastante foto não sei se tu deu uma olhada lá?

Admeire: Tem, eu posso utilizar na pesquisa? Aquelas coisas tá, eu vou citar vocês certinho que peguei lá vai lá que eu peguei

Tiago: Pode usar todas.

Admeire: É, eu vi. Eu até comentei com o Rafael Eu até comentei com o Rafael que eu fiquei eu porque eu tô pesquisando. Eu sei até o fim, olhei tudo que tinha sido publicado lá na página do Facebook, mas é legal vocês colocarem no site. Uma página lá, onde de oficinas que já aconteceram fiquei bem mais prático, bem, mas dá mais visibilidade também porque têm pessoas que não fica olhando lá no Facebook, você sabe como é, que as pessoas estão com essa informação mais rápida nelas; não ele um tempão ele antes então acho que colocar o...

Tiago: Você olhou o Instagram do museu? Acho que é mais organizado que o Facebook.

Admeire: Tem Instagram? Deixa eu olhar então eu coloco agora.

Nome do museu mesmo eu acho que é no Café. Ela, nunca fomos para ele ver aí, por favor. Nunca pé tá louca. Pé tá, já tô seguindo aqui, é verdade. Aí em questão de imagens aqui também, mas é porque está grande. Mas, só imagem é o Facebook que a gente coloca mais coisas mesmo é verdade

Tiago: Só para concluir o museu ele tem uma mesa pedagógica que a gente chama, que é uma mesa onde a gente coloca equipamentos the storyboard. Material do que a gente usa

animação, né, os filmes de Lula que parte de ação digitalizadas. Os filmes em completos ainda estão todos desenhados em guache, em acetados que a gente vai escanear. Não tem lá uma original, não sei se tu sabe, sabe que é truca?

Admeire: O Rafael me deu uma explicação sobre o que era truca canadense

Tiago: Tô vendo aqui que tem uma coisa que a gente precisa é, de um dia desse e aí, só assim, tem a gente mandou fazer os objetos scoppio, essas não troco esses equipamentos de ilusão de ótica que parece cinema, né, para, para o acervo para expor lá e é isso.

Admeire: Sim, se você tiver mais alguma coisa que você quer acrescentar depois pode me mandar porque eu ainda estou no processo de coletando dados. Essa semana toda eu vou tentar falar com a Rosélia, com Amanda, com o Marcos boquinha. Para mim tu tinha também vou tentar falar com eles para coletar bastante informação mesmo. Então, durante essa semana eu vou estar completando mais informação, se você achar que tem mais alguma coisa relevante que você queira me passar fica à vontade. Você tá aí assim que tiver tudo pronto com o artigo escrito ou com a tese eu mando para vocês eu vou mandar o convite também para assistir até porque acho que vai ser tudo online. Tiago, muito obrigada!

Tiago: Eu que agradeço.

ANEXO XI: TRANSCRIÇÃO DA ENTREVISTA DE SÁVIO LEITE

Admeire: Sávio, você me autoriza a gravar nossa entrevista?

Sávio: Autorizo sim. Você tá gravando? Tá ótimo! Então vamos começar já a conversar.

Esse museu existe porque na verdade eu, eu faço um festival de cinema de animação aqui em BH, e esse ano vai completar 18 anos. E vou fazer também a produção dele, estou convidando um monte de filme, já chegaram monte de filmes e tal. E como a gente faz esse festival já tem esse tempo todo, já 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, eu faço animação também e faço esse festival. Então, é quase um combo assim com a animação, né. Além dos livros que eu escrevo também, que já agora, agora já tô pronto. Um livro que eu traduzi de um crítico cubano sobre animação para eu comprei lá em Havana, em 2017. O livro já tá tudo pronto, já tá todo diagramado, já está autorizado a ser feito, mas assim a gente tá com medo de fazer agora.

Mas, voltando ao museu, é o seguinte, é, com esses dezoito anos eu percebi que a gente tinha formado um acervo significativo tanto de filmes, tanto de catálogo e de tanto de livros que eu compro sobre cinema de animação. Com o cinema que eu faço, os filmes que eu faço, me dá oportunidade de viajar quase o mundo inteiro e em todo lugar que eu vou, eu pesquiso livro, comprar livro, assim acabei de comprar um livro do Disney. Na verdade, eu sempre li sobre isso, mas eu achava que era quase uma lenda urbana. O Disney pediu alguns desenhos do Mickey para fazer um livro, ele achava o Mickey uma das coisas mais sensacionais que o homem já fez, entendeu, tipo é uma das grandes obras de arte com homem já fez e tal e, na verdade, assim tem gente que não gosta do Disney, porque ele é um cara que moldou de, uma certa, forma esse imaginário coletivo. A gente, século 21, de uma forma que as pessoas até hoje é difícil tirar esse preconceito das pessoas, de que o animação é mais voltado para criança. Mas, eu tô fazendo essas voltas todas só para cortar que eu comprei um livro dele em italiano, agora vou ter que aprender italiano na minha vida.

Admeire: Mas não tinha em português?

Sávio: Ainda não tem, mais eu achei mais fácil [o idioma] foi esse. Mas eu também estive na Itália agora, comprei também uma coisa que, nossa, vou te mostrar ele. (Mostrou o livro). Eu preciso aprender Italiano. E como eu estive na Itália, novembro do ano passado eu fiquei assim ele é muito próximo da nossa língua latina

Sávio: E deixa eu te falar um negócio então, eu percebi em 2016, eu comprei uma sala, que é em um lugar referencial aqui em BH. Não sei se você conhece BH, mas é um edifício que se chama Maleta, antigamente era um grande hotel, onde os modernistas vieram e ficaram hospedados e acabou no anos 60 e fizeram um prédio. Você conhece BH?

Admeire: Sim. Fui duas vezes, mas não fiquei muito tempo para ser uma semana cada vez.

Sávio: Então, a gente comprou uma sala nesse edifício Maletta, que acho um lugar referencial, e eu levei todo o acerto nosso que estava aqui. Na verdade, quando eu comprei essa sala minha mãe ainda estava viva, eu assim, minha mãe nunca reclamou de nada, mas eu ficava com dó dela, porque chegava os livros e ficavam todos na sala. Aí, ficava meses uma pilha de

livros, isso sim, e aí quando eu levei tudo lá para a sala [no edifício Maletta] eu vi que você é quantidade é grande, que é assim: são cartazes, são catálogos, são livros, DVD e VHS.

Inclusive eu acho que até uma coisa interessante, já puxando uma coisa, puxando outra. Uma vez eu fiz uma retrospectiva do Vitor-Hugo Borges no Múmia [no festival], fiz há muitos anos atrás eu fiz uma retrospectiva dos trabalhos dele. Agora, em 2017, o festival internacional de curtas em São Paulo fez uma, uma edição toda que o tema era assim: *O humor nos tempos de Cólera*. E aí eu propus à diretora do festival fazer uma mostra retrospectiva de animação pegando esse tema. Aí escolhi os filmes do Victor-Hugo Borges, são os primeiros dele, aí entrei em contato com o Victor pedindo autorização, mas também pedindo a cópia e ele falou: “cara, eu não tenho mais esse trabalho”. E aí, eu tinha esse trabalho, eu achei tão gratificante porque assim é uma coisa que a gente começa como compaixão, mas com o tempo vai adquirindo camadas. Olha que coisa mais interessante de um museu tem uma filme de um cara, que hoje tá bombando, tá no Cartoon Network e a gente ter essa coisa que nem o próprio realizador tem. Ai eu falei [para ele mesmo] “cara, é importante, é importante concluir isso, é importante continuar fazendo isso.”

Mas eu falo que o museu, ele existe enquanto uma ideia ainda, ele tem lugar físico, mas ele não é um lugar aberto. Às vezes eu recebo mensagem de pessoas lá na página falando: “olha, que horas é o funcionamento?”. Não é hora de funcionamento, se você quiser conhecer quando vier a BH vou ter o prazer de te mostrar, mas a gente vai ter que combinar de eu ir lá e abrir a sala para você conhecer. Ele tá super bonito, com todos os cartazes emolduradas e tal e a, mas, eu falo que existe enquanto uma ideia, porque a gente não existe. Assim, mas essa ideia é uma ideia que eu acredito muito nela, eu já fiz o estatuto já tenho existe o estatuto eu acho que ela é de uma importância vital. Agora, durante pandemia, aconteceu assim tanta coisa, que aconteceu e tá acontecendo diariamente. E uma das coisas é que eu divido a sala com duas outras pessoas. Um dos caras disse que não está querendo continuar, disse que não sabe quando essa pandemia vai acabar e ali tá sendo um gasto. E aí, a primeira coisa quando ele me falou isso, acredito que não tem nem 10 dias, eu falei: “Cara, melhor coisa eu acabar com tudo, vender a sala”. E aí, sabe o que aconteceu? Apareceu dois trampos, que é dois longas, que vou ficar trabalhando durante três anos, eu acho que esses longas vão ajudar a manter vivo esse museu enquanto uma ideia, entendeu?!

Admeire: Mas acho que a própria divulgação do seu Museu, já vai te ajudar conseguir manter ele, uma divulgação a mais. Por exemplo, o pessoal lá do Pernambuco eles tem uma parceria com a Faculdade Federal, e aí em Minas, se eu não me engano, tem o curso de museologia, talvez se você conseguir uma parceria com a faculdade. Você pode até conseguir que se inventário, que esse processo de catalogação seja feita pelos próprios alunos sabe.

Sávio: Mas deixa eu te falar: esse processo de catalogação já tem. Porque eu sou professor cinema de animação numa universidade particular aqui, a UNA. Foi a primeira a ter o curso de cinema, lá na Belas Artes só tinha cinema de animação e agora virou cinema de animação e mídias digitais, novos jogos, videogames, etc e tal. Então, e essa faculdade que eu dou aula é a UNA, eu já dou a 11 anos aula lá de cinema de animação. E aí, quando eu resolvi fundar mesmo, comprar sala, levar tudo para lá: eu consegui duas alunas fizesse isso. Elas não fizeram os livros, pois eu não tinha levado essa minha biblioteca para lá. Mas elas já tinham inventariado isso [o acervo de audiovisual]. Aí elas catalogaram isso, eu posso te passar o estatuto, a catalogação de VHS e fita; e elas catalogaram algumas coisas tipo: catálogo,

quantos exemplares de cada catálogo tinha e tal. E ainda falta essa catalogação [dos livros]. Mas é porque não, né? Essa sua ideia, essa sua ideia de eu ir atrás da UFMG, que eu posso ir até atrás, né, curso de cinema deles, ali da belas artes e ser também um aporte dos alunos.

Admeire: Exatamente, se um apoio. Eu acredito que eles vão gostar muito. E era exatamente isso que ia te perguntar se você já tinha feito alguma coisa, na verdade era das perguntas que eu ia te fazer, se você tem algum plano pro futuro do museu?

Sávio: Você sabe que tem um curso um curso da ONU, que eu não fiz quando veio em BH, mas eu ainda vou fazer esse curso que chama: *Memória do mundo*. Eu tenho até que pesquisar mais, ver quando eles vão voltar aqui. Porque eu acho que essa nossa ideia ela se encaixa muito nisso dessa memória do mundo. [Pois] a gente é uma coisa que não é grande, não é pequena é quase faz uma, uma, uma coleção particular, vamos dizer assim, mas que tem essa ideia de pública, de ser um museu mesmo, funcionar mesmo com um museu, eu acho que tem muito ver.

Sávio: Olha, me veio uma coisa interessante que eu brinquei com essa história do VHS. E depois eu falei “Não vou mesmo” [não vai se desfazer da coleção]. Porque sim eu tenho Miyazaki [se referindo ao animador japonês Hayao Miyazaki] aqui no original, me dado pelo Mamoto, um grande cartunista brasileiro. Assim num primeiro momento eu não tenha lugar para guardar isso, mas depois, que ninguém aceitou, eu falei é meu. A primeira vez que eu vi todos os Miyazaki eu vi no original, essas fitas em VHS e entendi os filmes todos, a mensagem do filme todo, embora falado em japonês eu entendi tudo.

Só, estendendo essa ideia do VHS, aí o Museu Nacional do Rio de Janeiro e eles, eu posso te mandar isso também, eles fizeram no seminário que tem o nome super bonito, que eu não vou lembrar agora, mas é tipo assim: acervo de VHS, fitas conservação para o Novo Milênio. É tipo assim fizeram um seminário sobre isso, entendeu. Tipo assim, como conservar essas fitas VHS que são coisas que as pessoas acham que é uma tecnologia hoje ultrapassada. Mas eu tenho VHS. Quando a gente se tornar um museu as pessoas podem ir lá para assistir esse VHS. Tem uma galera aqui de BH que estão fazendo uma Mostra, eles estão com intenção de fazer uma mostra de cinema Mineiro, e eu falei que tem que voltar lá e visitar essas VHS e dá uma certa...

Admeire: Você ainda não digitalizou nenhuma dessas fitas VHS?

Sávio: Ainda não.

Admeire: Tem que fazer porque vai que, por exemplo, o conteúdo dele lá seja danificado aconteceu alguma coisa e VHS ele tem um processo de conservação que exige um pouco de manutenção então não sei também se é do seu interesse digitalizado.

Sávio: Seria, mas isso é dinheiro.

Admeire: Exatamente Poxa vida outra coisa que eu queria falar com você além do museu assim que você já me explicou mais ou menos o objetivo dele porque ele foi fundado, né, eu queria que você me falasse também não é só questão da, encontro produtor de animação porque assim dependendo do, da forma como a animação é feita ela vai gerar vários outros elementos, né, vários produtos e aí você, além de ser produtor tem esse museu. Queria que você me falasse como é que você faz para diferenciar assim: qual desenho vai ser guardado como vai ser ou se é tudo que é produzido o importante é; vocês são só alguns elementos

porque você tem outra pessoal você produz E você tem um museu Então acho que para mim é muito importante a sua visão sabe vai me ajudar muito na minha pesquisa.

Sávio: Eu acho que tudo é importante, tudo é importante, eu acho que esse levantamento mesmo dessa produção é importante. Eu achei super interessante o livro lá do Marcos o time que ele fez esse levantamento quanto, em quanto o jeito da tese dele, né, esse levantamento da produção que uma coisa que eu poderia fazer aqui. Mas eu já fiz isso também, de uma certa forma o meu primeiro livro, decisivo envolvimento cinema de animação em Minas Gerais. Eu já contei sobre isso, mas eu não fiz dessa forma detalhada. Eu só fiz o que tinha passado dentro do número, eu tentei contar história animação toda, mas o que tinha passado dentro do mundo e a fundação do núcleo é que em BH eu acho que poderia se desenvolver uma coisa maior, é a intenção do museu é preservar tudo mesmo assim e é uma coisa dessa também interessante que eu lembrei agora. 2018, acredito eu, a gente pensa uma coletânea de filmes mineiros uma coletânea a gente pegou 10 filmes, pagamos os direitos de uma coletânea esses 10 times mineiros e desde os 10 times mineiros. O filme chamado *Lumen* que é do William Salvador. Você conhece não, não conheço esse filme é um filme *Supermercado* aqui e o realizador, que é o que era estudante lado MG teve um acidente de bicicleta, morreu tragicamente 32 anos um filme é uma obra prima assim uma obra-prima vários prêmios, inclusive até o Japão então depois você pode me pedir eu vou colocar no chat aqui para que a gente.

Sávio: Mas voltando ao Mumia. Esse menino morreu, e eu fiz a sua coletânea de filmes, aí eu fui atrás da família. A família não tinha nem noção do que é uma fita Betacam, o que é uma fita beta, ou mini DV. Embora eu tirei foto eles não deram conta, tipo assim, eu fui achar uma cópia disso só assim [em formato] VMW. Só pra você vê essa coisa da preservação. O filme é 2007, acredito eu, e assim e não passou nem uma década, o filme é de 2010, e já se perdeu. O menino não teve tempo de falar com a família sobre essa coisa da preservação. Então, eu acho muito interessante essa coisa da preservação. Assim não sei porque, eu até no fundo eu sei porque, eu acredito nessa coisa da preservação.

Sávio: Tem um cara, aqui de BH, que tem uma distribuidora de filmes ele passou um projeto também na lei, e ele está querendo distribuir filmes mineiros. Aí ele pediu meus filmes, e como eu tô aqui na quarentena, eu tô sim nesse, nesse processo de revisitar as minhas coisas e colocar tudo em ordem. E depois, se você quiser, também eu já tenho uma lista já está 95% dele pronto e todos os links, assim com data. Na verdade, assim essas coisas atropelam mesmo, essa pergunta como eu faço para ter um festival, para ter um museu, para escrever um livro e ainda fazer meus filmes, como eu faço para separar uma coisa da outra? É uma coisa difícil de se separar, então assim o museu eu considero ele o Múmia [o festival de animação]. Aqui em casa eu quase não tenho nada, que eu peguei quase todos os filmes do Mumia e levei pra lá.

Admeire: Eu quero te perguntar sobre o festival, você me falou que são quase 20 anos de festival, que são 18 anos. E você me falou que tem esse acervo de filme, que é fruto do festival, você tem isso organizado, Sávio?

Sávio: É tudo isso que está lá, ele tá organizado até 2017. Eu fico me perguntando se eu teria que ter outros espaços só para Leite filmes, porque assim os meus filmes já participaram mais

300 festivais; já rodei muito. Aí, eu vou ter que colocar meu blog, que ele é meio confuso, mas assim você vai ver que tem muita coisa, muito festival, mas é blog, [mas com ele é] possível ter uma noção. Tem essa preservação dos filmes meus, isso eu tô conseguindo fazer, embora eu já tenha perdido algumas coisas também, mas a maioria eu tô conseguindo. E, engraçado que você perguntar isso, das últimas que a gente saiu eu encontrei um amigo meu daqui, que é nada a galera aqui [do seu ciclo de amigos] um cara que sempre foi músico, passou por muitas bandas e eu fiz um clipe de uma banda dele que não existe mais, eu não tenho culpa desse clipe, e é só uma nostalgia, falando que BH é pura nostalgia. Esse meu amigo falou que teve câncer e tal. Aí esses dias eu disse: “vou perguntar para ele”. Assim eu já perguntei aos outros a banda se alguém tinha uma cópia desse negócio. O nome da banda é RagnaRok. E o clipe a gente fez uma estrela, assim no quintal da casa de um deles quer uma estrela colocamos pólvora e jogamos fogo.

Admeire: Sávio, me fala então qual é o maior desafio que você está enfrentando agora esse acervo, é mais de espaço ou de pessoal?

Sávio: Dificuldade agora é a manutenção disso, a manutenção, porque eu vou ter que tirar dinheiro de outro trabalho para sustentar esse sonho, então é isso. E a outra dificuldade também é de pessoas, assim para trabalhar e pensar esse acervo e me ajudar a colocar isso para frente. Assim, porque ainda não tive nenhum pedido formal, na verdade, já tive pedido formal de pessoas que vai lá, mas também pedi para ver filme específico ainda não tive. Mas também eu acho que no futuro seria bom ter um site, disponibilizar isso ou sabe fazer igual antológico Macaiver lá em Nova York, um lugar que é raro, mas assim primeiro para ter um lugar assim que é raro chame a atenção das pessoas eu acho que animação não é ainda esse lugar, não é ainda esse lugar.

Admeire: Mas, por que você acha isso, que a animação não é esse lugar?

Sávio: Eu acho que ainda não é esse lugar pela própria aceitação da animação no mercado cinematográfico, de uma forma geral, aceitação das pessoas o pessoal, o pessoal que trabalha com cinema, a galera que eu conheço que trabalha com cinema, embora já tem muitas pessoas que já são conscientes e até eu acho que como eu trabalho como professor, e mostrar esse outro lado de animação, eu até já formei jovens, pessoas mais conscientes para animação. Mas não é ainda um lugar que as pessoas.... eu acho que as pessoas... não sei, pode ser que eu tô sendo meio bobo falando isso; pode ser que eu tenho essa impressão e na verdade não existe isso.

Admeire: É porque eu vi numa entrevista sua, e também foi a mesma coisa que os meninos lá do Muca me falaram. É que, quando fala em animação no Brasil, além das pessoas associarem com criança, eles associam a Disney, a mangá. Então existe todo esse preconceito por trás. Então, quando fala animação brasileira, ainda é uma coisa que ainda está se consolidando, pelo que eu tô reparando, então isso pode estar também influenciando. Eu tenho outra pergunta: Eu só queria saber assim se, por exemplo, o material que você escolhe para produzir animação 2D ou 3D, Stop Motion, ou qualquer que seja. Você acha que isso influencia no você quer transmitir na mensagem que você dizer?

Sávio: Total, Eu tenho até uma coisa que eu quero desenvolver sobre isso. Aí você me desculpa, mas eu sou todo desfragmentado mesmo. Mas, tem duas coisas que eu queria te

dizer: o festival que eu faço é o pessoal que não tem curadoria é uma coisa que a gente aceita tudo, que é animação. A gente aceita e exhibe. Ou seja, a gente exhibe, eu vou te falar que talvez não exibir tudo, que às vezes, tem acontecido nas últimas decisões, que as pessoas mandam filmes que não é animação, mas finge que é animação só para passar algum festival. Sabe que no nosso festival gente passa tudo, então assim, mas é pouquíssimo que a gente tira. E eu tenho uma ideia sobre isso, que é uma ideia que chama anticuradoria, é uma ideia que eu ainda pretendo desenvolver de uma forma séria, referenciado em uma referência de outras pessoas de pessoas reconhecidas, vamos dizer assim. É uma coisa que eu ando coletando informação sobre isso. E talvez até essa conversa com você seja estopim, porque agora a gente na quarentena tá tempo para quase tudo. Eu vou anotar aqui, se der tempo, e ainda lendo Moby Dick, e ainda fazer esse texto sobre anticuradoria, que eu acho uma coisa super importante, anticuradoria. Que pode parecer uma bobagem; mas, se for pensado de uma maneira séria, igual a gente faz, porque antes dos filmes chegava a gente, eu fazia, pessoal chegava assim: ia chegando brasileiro, aí chegava dava uma hora de filme, eu trocava. Então, a programação era aleatória, é um festival dadaísta, no fundo. Dava uma hora de animação, passava para o segundo bloco de animação. E as internacionais, quando conseguia, mas o com o tempo [o festival] foi crescendo, crescendo que saco que cresceu tanto [tom de humor e ironia].

Admeire: Mas que bom, que fica crescendo.

Sávio: E como cresceu! Eu chamei pessoas para montar esses programas, porque pode acontecer o seguinte: você é o público, que nunca viu animação em sua vida, vai lá assistir um festival de animação e às vezes, essa forma aleatória.

Admeire: Não se preocupe, tá tudo bem.

Sávio: Acho que tudo isso é importante, quando a gente criou o festival as pessoas me falavam “você é louco, criar um festival que aceita tudo, porque vai vir muita coisa ruim e você vai ter que colocar”. Mas, com o tempo, eu percebi duas coisas em animação: geralmente os filmes de animação são pequenos, então numa hora de programa, mais ou menos, rende em média de 8 a 10 curtas. Se você coloca algo ruim, eu não gosto dessa palavra, mas eu coloco um curta ruim, dentro da programação as pessoas não vão lembrar, ela vão se lembrar só aquelas maravilhosas e tal e esses [considerados ruins] vão passar despercebidos. A não ser que a pessoa é muito aborrecida e vai se aborrecer com filme de 2 minutos, mas pode acontecer. E achei que para contrabalancear, mas mesmo assim eu vi muito filme muito ruim. Nossa, teve algumas seções que eu entrei e pensei: “não, sabe?! Assim, não, sabe”. Eu tive dó do público, eu esperei na porta do cinema para pedir desculpa [risos]. Mas, por outro lado, tem gente que vai o festival por causa disso, vai porque ver que não vai ser em lugar nenhum mais. Mas a sua pergunta era outra coisa e eu me perdi aqui.

Admeire: A minha pergunta era sobre a técnica que a pessoa utiliza. Se influencia no que ela quis dizer, e você falou desses exemplos.

Sávio: A técnica ela influencia demais. Assim eu, eu tenho uma tese pessoal sobre isso também, que se gente pegar tudo que você gosta na vida, as suas referências. Se você pegar música, por exemplo, eu sempre gostei de Sonic uff, que tem um som que é completamente desfragmentado, é outra coisa. Eu estava escutando esses dias que eu não nunca escutava, mas eu falei assim: “eu gosto desse cara demais”, que ele fez uma TV agora na quarentena, que é o

Nick Cave. Eu sempre gostei de músicas desconstruída e tal, música que fora do circuito das pessoas, que as pessoas achava que era barulho e tal eu sempre gostei desse tipo de música. E agora se pegar literatura, eu gosto de Bukowski, aquela lama toda que ele narra. Gosto de todos os Beatniks, eu gosto é disso na literatura. Aqui no Brasil eu gosto daquele *O vampiro de Curitiba*, o Dalton Trevisan, que escreve aqueles livros todos mostrando que assim o ser humano é uma m****, o ser humano é perverso. Aquelas empregadas domésticas que coloca pó de vidro na comida das pessoas [menciona um trecho da obra de Dalton Trevisan, no qual é uma ficção], eu gosto disso, e eu acho que para fazer cinema essa influências todas vieram.

Quando eu descobri a animação, na verdade, eu falo que eu já gostava de duas coisas muito importantes. Dois caras que gosto muito importante e são importante para essa arte até hoje: um é o Glauber Rocha e o outro é o Godard. Eu gostava desses caras porque o Glauber Rocha, porque ele queria atingir o povo, mas nossa, fez aqueles filmes herméticos, malucos, cheia de gente maluca, os filmes dele são todos malucos. O cara é tipo um iluminado maluco, as histórias dele eu li *Cartas ao mundo*, nossa, eu entrei em depressão, eu chorava com aquelas cartas. A vida dele, vida de um autor grande, que sofreu muito para, assim, colocar as ideias dele. E outro cara que eu gostava de ver, que as pessoas têm antipatia, mas eu gostava de ver, e que tenho grande admiração por ele é o Godard. Os filmes dele são difíceis mesmo, são filmes assim que te desafia você a gostar. Embora você viu o primeiro dele *O acossado*, é maravilhoso, é um filme todo narrativo. Mas os outros filmes dele são filmes difíceis, assim. Às vezes a imagem mostra uma imagem, aí vem palavras, aí vêm e entre pessoas falando coisas desconexas. Eu gosto é disso. E quando eu fui fazer animação, olha para você ver, a minha primeira coisa para fazer animação foi entrar no curso de roteiro na UFMG, foi um curso que eles na época do Menino Maluquinho, em 1985, a UFMG quis fazer aqui tipo o Menino Maluquinho na época da história do Toy Story, na verdade. Eles queriam fazer o Menino Maluquinho em 3D, compraram computador e chamaram pessoas legais demais, gente muito interessante aqui de BH, jovens, para fazer esse curso de roteiro para 2 anos. Era curso quase uma especialização em, em roteiros, e aí eu fui para lá fazer esse curso e vi o Tex Avery. Eu falei é isso que eu quero fazer agora, eu quero unir Tex Avery, com Glauber Rocha e Godard. Eu quero fazer esse tipo de cinema. Eu nunca verbalizei Isso, é para você que eu tô verbalizando. Mas é isso que eu queria fazer: Glauber Rocha, Tex Avery e Godard, junto em um filme de animação.

Admeire: E Bukovski

Sávio: Com Bukovski. Com John Fante e todos os Beatniks e Dalton Trevisan. O Godard (Jean-Luc Godard, cineasta) é até hoje um cara que até hoje as pessoas têm um ódio dele. Aquele filme com a Bardot, que ganhou, que ganhou o Cannes, ele, uma coisa com a Bardot que é assim que deplorável, e eu achei o máximo ele ter feito aquilo. Ela doida para encontrar com ele, ele deixa um bilhete, que você nem o bilhete, mas ela chora lendo o bilhete. “Que cara é esse? marca comigo e não aparece”. Mas eu adoro jeito dele, mau. Tipo mau perverso. Eu acho que é isso. Eu fico brincando com os meus alunos que Tex Avery, nossa, eu acho que aqueles filmes dele é uma coisa que eu quero desenvolver também. Que toda aquela turma da Warner: Tex Avery and Chuck Jones, principalmente, eles são os pais do bullying. Porque aqueles filmes dele, até hoje, você vê muita dose de violência. E violência de todas as formas: física, psicológica e sexual. E é muita violência, muita violência. E a gente foi criado, eu fui criado assistindo isso, eu tenho 49 anos e fui criado assistindo isso. Via o Tex Avery na televisão e quando a gente é criança a gente não percebe. É isso que eu acho que é o grande

gap de animação. Eu não tenho filho, por isso que não sei assim, mas os pais de hoje acham que esses meninos estão assistindo tudo inocentemente. Tipo assistindo a *Hora de Aventura*, inocentemente; assistindo *O Incrível Mundo de Gumball*, inocentemente.

Admeire: Eu li aquele livro *Para ler o Pato Donald* e esse livro fala justamente isso. Ele fala que as pessoas trabalham na animação algumas de nossas frustrações pessoais. Então a gente leva tudo aquilo para as crianças, que estão vendo o adulto de outra geração. Então elas estão lidando com problemáticas de outra geração ou enfim qualquer outro aspecto que animação. Sávio, posso usar as fotos do seu museu na minha pesquisa?

Sávio: Pode! Agora vou precisar sair.

Admeire: Sem problemas. Obrigada pelas informações.

Sávio: eu tenho o maior prazer em conversar contigo, conversar e falar tudo mais eu acho que não é importante para mim você tá fazendo isso. Você tá aí na Suécia é mais uma importância do meu trabalho também tem uma pessoa interessada nele entendeu e eu também agradeço. Qual livro você tem meu?

Admeire: Eu tenho A maldita animação brasileira. Muito obrigada!

Entrevista PARTE II

06/05/2020

Admeire: Sávio, bom dia. Obrigada por aceitar falar comigo de novo. Terminei nossa primeira transcrição e percebi que alguns pontos precisam ser esclarecidos. Gostaria que você falasse um pouco sobre as influências na produção, a importância da animação participar de festivais e eu vi seu canal no Youtube, o Leite Filmes. Eu gostaria de saber se tem alguma diferença entre os filmes do Múmia e do Leite filmes, nessa questão dos acervo aí do museu. E também se você já trabalhou em alguma produtora, eu gostaria de saber como funciona a questão da organização e produção de documentos dentro das produtoras de animação.

Sávio: Então, vamos lá começar as influências. Eu, eu considero também influenciam a mente vendo Tex Avery e do pessoal da Warner. Eu, eu acho eles muito interessante assim do jeito que eles fazem filmes e pegavam histórias que ela dormir um pouco e pervertido história de alguma forma em virtude da animação. Como eu já estudei bastante sobre animação, Jones, ele, na verdade, quando ele era criança ele era vizinho dos estúdios do baterista e ele ia todo dia de manhã para somar esses lados times do basquete tu e ele até conta aqui na verdade ele ia mais para, para, para filar um almoço lá. Eles, do que propriamente preocupado com essa coisa de cinema e tal e, mas essa é a saída, todos os dias do estojo do baterista vai influenciar muito na leitura dos filhos deles e assim só os filmes que ouvia quando criança. E quando criança eu adorava, mas aí quando a gente fica adulto revestir. Mas a gente vê uma grande quantidade de assunto, os adultos que estão nesse filme, assim eu vou falar, eu considero Jones e aí a gente coloca o Texas também, eu consegui os pais do bullying sim, porque eles vão ter uma dose de violência muito grande e não é só uma violência física, mas não violência

física psicológica, e isso tudo é gerada a mente. Assim os filmes deles fazia; então quando eu comecei a me interessar não só pelo cinema de animação, né, primeiramente pelo cinema e fui fazer um curso de roteiro na UFMG que eu pude conhecer como esses cara era subversivos. Aí eu cheguei à conclusão que, na animação, você pode ser ainda mais subjetiva e motores de lá é pertinho. Depois eu posso considerar também uma das influências minha o *outro guerra* e o nosso maior animadoras e o cara que tem uma, uma profissão, mais não gela ele. Ele já tem mais de 40 anos do estúdio e quando eu tive contato com a obra do outro e eu também achei muito interessante. Na verdade a gente fez uma retrospectiva dele no terceiro mundo, ele veio e aí foi tipo um caso de amor artístico assim, porque o Senhor deve ser muito interessante a própria vida dele assim construir uma carreira em Porto Alegre. É longe dos grandes centros e conseguir fazer uma vida toda com animação eu acho isso muito interessante que ele conseguiu fazer uma obra mesmo assim, fazer longa, traz aqui no Brasil até certo tempo era uma era uma questão sobre edifícios consegui fazer a metragem ele fez para a metragem e, além de tudo, fazer uma produção voltada para um público mais adulto. Então, eu considero *para o outro* também uma das influências desses aí para fazer. Mas, como eu tinha te falado, eu acho que as influências não são, não são só cinematográficas; as referências, esperar esse também que essa literatura subversiva *Underground 2*, *Beatnicks*, do John Fante; não isso assim, todas essas pessoas até, até um livro que eu considero de referência é um, chama o Tom Wolfe *O teste do ácido refresco elétrico* porque são na verdade fazer uma, uma, uma arte fora do circuito fora do mercado, fora das restrições que quase todo mundo tem no mestre e queriam fazer uma coisa falando mais do *Underground*. E eu acho que essa influência tanto dos meus filmes é sequência do *Underground* e quanto do número também, entendeu, o meu também tem essa prerrogativa de querer ser um festival underground. Mostrar toda essa produção de grau que não é mostrado em outro, em outro, em outro circuito e a gente só consegue mostrar. Então, tem que ser só passa aqui no momento eu fico assim, eu tenho uma certa dificuldade em separar o curso pessoal do, dessa coisa do artista; tem uma certa dificuldade mesmo. Eu tenho até uma certa dificuldade em separar tipo, por exemplo, uma pessoa que eu gosto e essa pessoa ser uma pessoa reacionária. Eu tenho uma certa dificuldade para separar isso sabe, a personalidade da pessoa da obra dele assim. É assim, eu acho que é cada vez mais essa distância ideológica, ela vai sendo, vai ficando mais forte assim com o tempo e aí eu... Das pessoas acham isso errado assim, eu já eu vejo as pessoas muito falando isso que isso é uma coisa errada que a gente tem que se conhecer a, a obra do artista mas eu não consigo. Eu acho que tudo é um é um todo indivisível sabe eu até tento para, para, para gostar e vai continuar gostando, mas quando eu descubro assim isso é nas mínimas coisas da vida. Por exemplo, *morreu* antontem assistir uma pessoa que é um cara que da minha infância, era influente também na música. Eu até não sei se eu pesquisei, não consegui pesquisar ainda, mas eu acho que não era o cara da *Carne ser*, era uma banda também escutar e aí, aí é muito esse e a morte dele e tal. Tem duas pessoas devem falar comigo: “Olha eu quero é bolso, minha conta, confinamento; era Voto no Amoedo; eu fui lá e deletei. Sabe, porque tipo assim, para mim eu não, eu não quero fazer propaganda de nenhuma pessoa relacionar e tal; então para mim, eu não consigo diferenciar a isso que a pessoa reacionária. Para mim, eu tô na obra da pessoa assim porque vida pessoal e tal; embora eu faço esforço. Engraçado que eu tava com um primo meu no primeiro da infância. Sim, ele é dois anos mais novo que eu, faço aniversário no mesmo dia. Ele é músico e sempre gostou de música, é música e tal. Um dia desse ele fez uma live, canta uma música do super boa e assim eu tomei antipatia de morre (Morrissey) embora agora dois meses e tal. Porque morre (Morrissey), se o cara reacionário também tá. E aí, um dia desse eu não peguei escutando esse mês não esse

cara, tem que dar uma festa, colher de chá. Porque, apesar de ser reacionário, a música do Smiths não tem como falar com a música é ruim. Se eu gosto de você, sempre gostei de tá ao, embora eu acho que eu não vou fazer mais propaganda; mas por mim, dentro de mim eu ainda gosto das músicas entendeu. Talvez esse é o único caso que eu consigo separar assim o artista da pessoa e tal. Até o próprio Jack Kerouac também é um dos meus vidros assim, a geração Beat It eu ainda não li sobre isso até que uma biografia dele aqui para ler, mas me disseram também que ele pirou reacionário no final da vida dele. Que eu acho assim, uma falta de nexo, assim, com a proposta da literatura daquele, que ele viveu. E, no final de tudo infelizmente, a gente, gente deu um tempo para cá. Isso é uma coisa que as pessoas não, não se realizavam isso, né. E não tem para cá parece que as pessoas perderam o medo assim, resolveram falar mesmo e é isso. Que é isso, essas influências.

Sávio: Aí você me fez uma pergunta é que é como eu diferencio a Leite filmes do acervo do Múmia?

Admeire: Isso, eu queria saber na questão do acervo. Como é que você guarda eles lá e por que. Em um momento da nossa primeira conversa você falou: “ah eu também vou precisar de um espaço só para Leite Filmes.” Eu gostaria de saber um pouco mais sobre isso.

Sávio: Eu tenho uma certa dificuldade mesmo com essa diferenciação, mas eu tento ao máximo, por exemplo, não passar filme meu no Múmia. Pode ser que eu já passei assim um ou dois, mas depois eu cheguei à conclusão que tinha que diferenciar essa coisa mesmo. Porque pega feio, né; tipo se o dinheiro para você vai passar frio, né. Eu vejo isso assim, outros festivais eu acho feio. Então eu cheguei à conclusão que também eu não precisava fazer isso também, entendeu? Já que, apesar do festival ser mais aberto, exibir tudo, então tem essa brecha e receber todos. Mas, eu acho que mesmo assim eu tenho que ter cuidado para não misturar as coisas da minha, da minha profissão pessoal e desse festival embora quanto ao museu há um acervo, eu acho que não tem problema isso, entendeu? Eu guardar meus filmes lá no acervo, mas assim eu acho que eu preciso mesmo ter outros, faço separado agora, fica sendo na minha casa que é para guardar todo esse, essa função mesmo que foi feito através da lei de Deus. Esses festivais meu e tal é assim: quanto à produção mesmo sumir. Mas eu acho que não tem problema guardar junto do museu porque afinal eles fazem parte de uma produção mineira feita aqui no Estado. Então não tem, não tem porque eu não colocar. Mas, quanto à Leite filmes, os festivais, os catálogos, os troféus. Acho que não convém colocar também no museu, isso é uma coisa para, é uma produtora e tal. Então eu, eu acho que eu não vou fazer essa confusão, sabe? De uma coisa junto da outra assim, embora os filmes é um, são tantos filmes eles podem entrar, embora, e ainda não coloquei todos lá. Sim, tem, tem todos ainda. Eu só coloquei os que eu tinha em mídias, essas mídias estão se tornando a soleira do DVD. Pessoalmente só a gente ia, são, estão se tornando obsoletas, né. Porque, enquanto é realizador, eu penso seguinte: hoje eu, eu costumo brincar com os meus, meus alunos porque quando eu comecei a fazer filme a gente mandava fita VHS para o correio. Ele não tinha o festival se mandava a fita vhs-c para VHS mais pesada, era bem pesado. Então, fico pensando se nós ficasse com o correio mandando essa escritas aí no meio, do meio da caminhada; mudou isso ou pega essa, ficou para trás e, e veio o DVD, né. Aí eu fico pensando assim: uma coisa que eu fico analisando assim; o que eu gastava em correio para mandar para o Festival caiu, deve ter caído pela metade porque o peso é bem, bem pela metade. Assim: uma fita VHS fita VHS em DVD para o próprio espaço. Então, acho que você tem a mente, foi um ganho

legal porque pagar menos correio. Mas, hoje em dia, a gente vive lá na três, né, hoje em dia até de vender virou assim online

E até a própria pessoa no festival hoje não se faz mais por mídia física, sabe. Você manda o link, o link do YouTube, do Google Drive ou de qualquer outra forma similar de armazenamento de imagens. Então você não precisa mais gastar, o exemplo, com Correios. Isso já não precisa é tudo na AD e negociação vira toda através da rede e, e é isso e assim.

Sávio: A terceira questão a importância dos festivais. Eu acho que mais uma coisa, assim, é primordial para qualquer realizador cinematográfico. Primordial porque é o único espaço ou, talvez um espaço primordial, de tá exibindo isso, tá. Existe hoje site de compartilhamentos o batimento de material, por exemplo, YouTube. Aqui no Brasil a gente tem um porta curtas também que é um site que foi mantido por muito tempo pela Petrobras. Mas hoje já não é mais; mas, é um site de compartilhamento de termo de curta-metragem no Brasil. Mas, assim, os peixes mais são ainda a grande janela, faz edição das escutas porque a televisão também é muito pouco. Assim eu tenho sei lá 40 filmes, 40 curtas, só um que eu consegui vender para o canal 2, que eu consegui vender para o canal Brasil. Então, assim é uma, é uma realidade que é mínima, entendeu? Assim a gente não vai viver de vender conteúdo para televisão, então o lugar melhor, especial, para exibir isso são os festivais e a gente teve um boom de festival no Brasil. Assim, os dois mil eram poucos festivais e hoje a gente tem sim festival acontecer todo mês, vários festivais acontecendo por mesmo no Brasil inteiro e também parece que teve uma coqueluche dessa no mundo. Então, por exemplo, eu te falo assim: você vai se um sub é importante o meu filme lá o *Vênus pela Al-Qaeda lésbica*, ele estreou no Festival de Berlim. Foi assim, foi a melhor coisa que pode acontecer com você na sexta porque lá se reúne todos os profissionais de cinema do mundo. Então, é uma grande janela, muita gente vai ver seu filme, entendeu? E quando nasceu *Vênus* lá a gente pensou que ia até ganhar o *tédio Awards*. Porque foi tão festejado, os cara me davam jantares, limousine pegar e jantares exclusivos, e tal. Até no dia da premiação colocar a gente no lugar de destaque na plateia, eu pensei que ele ia ganhar, mas não ganhou o *tédio*. Mas, também depois dele conheci mais 50 convites, pessoas que tinham visto. Eu ia me lascar então, se eu tivesse são primordiais. Mesmo assim são, a gente pode dizer um único canal mais viável, diz ser feito de ser seu local de divulgação, do seu filho de fusão, do seu filme e os festivais também viraram quase uma bateria, né. Porque justo, juntamente com o crescimento do número de festivais, de lugares onde tem festival de cinema, também aconteceu o boom do crescimento da produção, né. As pernas ficaram muito mais baratos: programa, sessões. Mas, vai lá e fica isso de um boom de produção. Então selecionado no festival também é quase uma loteria, saca? Tipo assim de 10 curtas sendo, sendo 300% sendo feito no Brasil, selecionado 10 é quase uma bateria assim. Então é, para mim eu considero festival a principal janela de difusão do portão metragem.

Admeire: O que é você falou do Leite Filmes, né. Para não colocar junto do museu, Mas, se a gente for parar para pensar no museu enquanto o museu cabe uma exposição só sua ali, tipo uma parte só, só do seu conteúdo. Eu não vejo como algo errado ou como algo ruim, sabe. Eu acho até importante para o seu advogado, são do seu material, sabe. Tem uma parte ali uma sessãozinha só com as coisas que você produziu e a outra só com as coisas do mundo a gente vai pensar enquanto vamos *Deus* ele tem espaço para tudo isso né, mas..

Sávio: Eu fico, eu fico receio da opinião alheia. Taca, tipo assim, vai ter pessoas que vão falar: ele tá querendo se promover em cima de uma coisa e tal. Vai ter gente para falar isso,

muita gente para falar isso. Então eu tento, na verdade, fugir dessa coisa, entendeu? Fugir desse, desse olhar alheio. Assim eu sei que eu moro numa cidade que as pessoas falam mesmo. Assim, engraçado que eu tenho uma amiga aqui em BH, ela tem um grupo de teatro há mais de 40 anos, é uma senhora e tal, ela sempre fala uma coisa assim: as pessoas falam de você pelas costas, elas não têm coragem de chegar na frente de você falar, entendeu? E é verdade, assim, sempre sabe por, pelo outro e não assim ninguém tem coragem de chegar para você falar, entendeu? Mas falo do mesmo jeito, fala do mesmo jeito sim, embora bastante. Ela coloca as coisas dela, fala: cara eu inventei esse negócio, mas também quero divulgar meu trabalho, entendeu? Mas eu sempre fiquei com pé atrás nisso; assim; para evitar esse disse-me-disse, tal. Porque as pessoas não têm coragem de falar abertamente. Mas elas falam pelas costas

Admeire: Entendi, a outra só para mim te perguntar outra conversa era essa questão das produtoras que você me falou. Que quando a gente está produzindo animação, né, já era muito. Muita coisa que você falou que é importante guardar, né, na verdade quando você já era a animação final para chegar até ela teve todo um percurso, né. Seja desenho dois deu Stop Motion E aí eu queria saber desse ponto de vista da produtora mesmo, se esse problema de não ter onde guardar. De não ter um, de ver a importância disso. É só da parte dos animadores independente ou você acha que isso é um problema para todo mundo que produz animação? Esses documentos gerados durante a elaboração de animação

Sávio: Eu acho que isso é um problema de todos os todos os produtores, assim: como guardar, como armazenar, e daí, a partir do momento que vai se produzindo mais e mais você e a coisa vai ficar mais difícil. Assim, mas eu tenho que começar uma coisa experimental, underground, sempre é quase uma, é quase um jeito de ser assim, o ser underground, mas tem certas coisas eu sempre evitei. Tem uma produtora sim, sempre quis fazer as coisas maneiras, de maneira independente. Independente, mas alternativa. Mas chegou o momento que isso já não dá mais, entendeu? Eu acabei de mandar uma *doutora* agora vai chamar nesse frio, esses dias enquanto uma, uma manifestação artística. Mas agora ela vai, ela já existe. Quanto é uma empresa porque eu entrei dois trabalhos, e eu vou ser coprodutor de um filme, que vai ser coprodução junto com uma produtora aqui de BH chamada Anaya e a Otto Guerra. Então eu vou dirigir um longa que se chama *O filho da Puta*,. Na verdade tem esse nome, é mais um filme infantil juvenil. E aí eu tive que fazer essa produtora para receber e também eu tô sendo portão executivo de um longa que está sendo desenvolvido em Divinópolis, em uma cidade do interior aqui perto de BH. E também estou sendo produtor executivo. Para mim receber eu tive que abrir essa produtora. Então, é assim, não é tão fácil ser de grau de lado, da outra vez que eu te falei, né, porque a gente criou o festival para ser underground o negócio vai crescendo, crescendo, eu sempre recusando esse conhecimento. Mas tem uma hora que não dá mais para usar, entendeu? Tipo assim, ou você se profissionaliza mesmo que não é isso, é profissionalizar, né. Eu não quer dizer que eu nunca fui profissional, mas é profissional agora, um CNPJ. Então tem uma hora que não tem como mais fugir disso e vou ter que encarar isso de uma maneira suave, assim, para não ficar, não sentir, não sentir culpado de ter uma empresa. Agora que seu comentário que é esse que tem uma produtora.

Admeire: Conversando com você me veio na cabeça essa, essas ligações que você recebe. Tem momento que você falou que elas são nacionais e internacionais, né. Também dentro da

outro, né. Mas assim são produtores todos independentes e manda para o Festival ou geralmente é bem diversificado?

Sávio: Então, é bem diversificada tem as todas, tem uns os realizadores que são bens dependentes. Que não é uma grande parte, que só vão exibir aqui, no mundo. É mesmo e tal, mas também eu aceito animações profissionais premiados, inclusive as internacionais. A grande maioria são filmes que rodam festivais que aí acompanha o catálogo, acompanha os festivais e peço. Se você então, ficamos assim então, filmes lutas profissionais que ganham prêmios do mundo inteiro e aí com o tempo eu fiquei assim. Por exemplo, tem o pessoal Click Animation, que faz um festival lá na Holanda. Aí eles têm uma produtora e distribuidora de filmes também, se vocês são todos para ficar mais aí você pega quase todos os filmes que vêm da Europa. São todos que vende grandes, grandes produtores e tal. Lógico, se tem algum filme, mas que as pessoas querem cobrar, entendeu? Por exemplo, aí sim eu nunca pago a execução de um Fiel porque a gente não tem grana para pagar. Eu falei que tal a gente não tem grana aí, esse ano aconteceu dois casos da Finlândia. E aí o pessoal quis cobrar, então eu falei: não tem. Aí o outro da Bélgica, eu quero falar. Tem algum pagamento, ele não tem pagamento aí eu quero o meu também, enviar o filme de tudo quanto é jeito. Então, assim, se a gente for analisar eu poderia sim 75% são filmes consagrados e 25% são os filmes feito de forma independente, entendeu? Não entende, às vezes, às vezes eu percebo também umas coisas assim: tem filmes muito premiados que não querem exibir no festival underground, entendeu? Tipo, era, já ganhou vários prêmios, você tava; só para ele não significa nada exibir um filme no festival underground. O que significa nada isso para ele e aí eu fiz até um brasileiro agora que tal, eu tô vendo uma certa resistência da menina que está vendendo bastante para eles e tal, e a menina não escreve, entendeu? De jeito nenhum, embora outro que, que ganhou o Gramado ela já escreveu o filme, já mandou o filme, certo. Então, então tem isso também: as pessoas, algumas pessoas vem então fechou o underground. Está assim, aí não vai acertar nada na minha carreira, embora eu tentei argumentar aqui para gente reportante, entendeu? Exatamente a gente vive no Brasil, a gente faz um festival Underground no Brasil, com todas as dificuldades possíveis e esses tipos só teriam condições de chegar aqui se através do festival; porque, de outra forma eles não vão chegar de maneira alguma. Entendeu? Então, para gente que faz animação, que quer movimentar essa cena, é importante para a gente ir embora para pessoa, o realizador; pode não ser importante para eles, foi para a gente. Porque isso vai além de se tornar um festival com a sua respeitabilidade por trás e ver um filme dele ainda tá proporcionando ao público que de outra maneira nunca vai ver esse tipo de filme, entendeu?

Admeire: Importante também exibe e também essa questão da própria, é como você disse: o festival já tem, já tem 18 anos, né. O percurso que ele já percorreu tem muita relevância para memória da animação no Brasil porque toda vez que eu vou conversar com alguém, o que eu vou fazer alguma pesquisa, eu tenho dificuldade para recuperar algumas produções que já foram feitas no Brasil e eu acredito que o seu festival e outros também e, porque recebeu esse ciúme, eles têm bastante importância para a história da animação no Brasil. Quando eu tava pesquisando história da animação para escrever na tese eu consegui encontrar poucos livros, mas que pararam até 1970. Eu não entendi por que a gente, porque que parou 1970 que, que aconteceu de 1900, 1970 para lá. Então, e menos livro ainda que, quando a história da animação de 1970 para em diante dos dias atuais Então eu acho que é muito importante tanta documentação desse acervo que vocês têm quanto a elaboração do festival

Sávio: Olha, vou te falar duas coisa do Múmia. Por ele receber os filmes, por ele exibir essa produção brasileira, de uma forma que não tem restrição, né, que não tem uma. Percebi que o pessoal me dá aval de falar em nome da animação brasileira, entendeu? Porque talvez a gente é o único festival que exibe essa produção de uma maneira toda, sem, de uma maneira completa. Então isso, com um tempo eu vi que deu a gente acerta esse peito habilidade para conhecer essa produção e falar em nome dessa produção; e aí eu fiz algumas mostras e alguns festivais internacionais, por exemplo, em Tampere na Finlândia. Culpa não é Colômbia-Chile, é Portugal. Posso na Noruega e eu levei filmes brasileiros para fazer isso. E aí é uma coisa interessante porque analisando esta, a gente se vê tudo. Mas quando eu vou fazer essas molas especiais dá para fazer uma seleção só de filme bom, entendeu? Então, tipo dessa produção que a gente exibir tudo. Se a gente fizer essa seleção exibe o melhor dessa pessoa, sempre acha mais gosta filmes que surpreendem um pouco que não que joga fora também, não conhecia. Entendeu essa coisa? Eu tinha outra coisa para falar, mas eu esqueci tá.

Admeire: Enquanto você se lembra eu quero refletir um pouco também nessa questão dos festivais internacionais. Eu ainda sinto que no Brasil aí o pessoal agora, com essas plataformas online, eles dão muito mais glamour e atenção para o que essas plataformas exibir vamos do exemplo da Netflix vs animação, tá. Ali no Netflix, de alguma forma, parece que atrai o olhar de maior respeito seja ela para o público adulto ao público infantil. Porque a gente percebe a maior comoção nas redes sociais falando dessas animação, então dá impressão que esse streaming ou a televisão ainda é importante para demonstrar que aquela produção é importante de modo geral.

Sávio: The Midnight Gospel! É absurda, nossa é maravilhoso, maravilhoso. Assim, é tipo, é tipo tudo que eu queria fazer animação, ela fez uma animação maravilhosa. Essa coisa do meteoro Brasil. Um amigo meu até me deu um toque assim, porque eu até pedi você para curtir meu canal no YouTube, né. Porque com essa quarentena eu fiquei pensando em umas coisas: primeiro eu tenho uma certa raiva, assim, dessa, dessa altura Alec do Brasil. Que, por exemplo, um cara faz um sertanejo, faz uma live, aí tem 3 milhões e aí algumas coisas mais sérias não tem tanta, tem tanta gente assim meu Face. Sacanagem, eu vou te pedir no mínimo mil pessoas no meu canal do YouTube, só desaforo com esse sertanejo é uma música, uma música ruim e ter milhões de seguidores para, faz uma live, ganha enche o posto de grana só de divulgação no YouTube. E aí eu tava conversando com um amigo meu que não mora aqui em BH e falou: cara se eu fosse você criar um programa no YouTube. Por exemplo, agora tem um monte de homem aí, entendeu? Tipo, você conhece tanta, tantas pessoas você podia fazer um canal entrevistando animadores. Vou fazer uma análise de animação como é que, eu ando pensando, não sei se eu botei outra perna para fazer isso. Que você também demora tempo, né. Tem a pesquisa e tal, tem 10 mil outras coisas, mas também é uma coisa que é distante de si disse fazer também. Eu acho, né, porque eu acho que eu gosto, que eu domino, que eu conheço muita gente. Então eu poderia fazer isso sim, é uma maneira só que vai me... por outro lado, vai me vai me dar vai tomar um tempo. Eu poderia estar fazendo meus filmes e não tô fazendo por causa de uma coisa que também é uma coisa que eu critico e tal. E aí eu tô pensando sobre isso não sei se eu vou, se eu vou fazer chegar fazer isso ou não.

Admeire: A ideia é ótima. Divulgar um pouco mais a questão da animação brasileira, né. Porque, quando a gente dá uma pesquisada em canais que falam sobre animação, são poucos

ou então é o pessoal que não tá tão envolvido na questão de produção. Porque, quando eu digo a questão da produção, a gente tem que pensar também a, o contexto brasileiro que não é todo mundo que tem acesso às grandes tecnologias que já existem para fazer animação, né. Então seria legal mesmo que essa versão mais underground do processo de produção animação de produzir animação.

Sávio: Você comentou também e eu também concordo plenamente porque eu, como eu sou professor que de animação, né, da aula de cinema de animação. Quando eu comecei a dar aula só existiam dois *rios* (livros) de animação no Brasil é esse que você falou comigo da década de 60 e a do cara lá do Rio. seu nome ou momentaneamente. E existe um livro de um cara lá da Paraíba que é o, o que é o Alberto Lucena Júnior. Que é uma tese de doutorado dele, ele escreveu um livro chamado a *História técnica estética história de animação*, a história da animação e é um livro até boca, até uma tese de doutorado. Não é, uma não é, não é uma escada, não sei se você conhece, conhece, conhece a tese dele. Mas, o livro ainda não comprei. Então, é um livro sobre interessante porque ele, ele fala de uma, de uma linguagem foi que ele entendeu. Então, quando eu comecei, eu adotava esse livro lá, mas eu comecei escrever ele por causa disso também, entendeu? Eu falei para você: ninguém conta essa história que será eu a contar, a contar essa história também, entendeu? Tipo, aí por isso que eu comecei a fazer esses livros, aí eu achei que fazer livro é tão divertido. Divertido, mas é tão importante quanto fazer filme entendeu? Gasta tempo de maturação, aí tem aquelas coisas de você corrigir, mandar para um revisor; aí revisar, o revisor eu sou, eu sou também um coração muito e eu sou muito chato, professor, né. Às vezes, quando eu vejo errinho no link vou lá e marco e você até nos. Eu tô lendo, eu já sei, eu da Nova Fronteira, assim, sabe? Mas, assim, eu fico imaginando um revisor de uma pedir que ele dá 662 para ler o livro, quanto mais revisar um livro desse. Mas aí eu tenho que cuidar do meu, se realizará, realizará, WhatsApp que eu pensaria que eu ganhei chegar, chegar aqui tá errado. Sou eu, eu já vi, eu já vi assim: animação brasileira. Eu já vi um erro lá que é um erro de digitação, número que eu deixei passar para lá, esse erro e nos supermercados também eu já achei alguns erros. Mas são erros, não são erros assim gritantes, entendeu? Às vezes eu erro de digitação mesmo, mas eu acho que é importante também falar essa produção porque de outra forma essa produção há quase não existe, não existe. Não existe livro sobre isso. Sim, então acho que importante fazer também, entendeu? Tipo...

Sávio: No meu último livro tem um texto de um professor aqui, não sei se isso seria interessante para você. Porque aqui em BH existe um espaço que chama espaço do conhecimento, que é gerido pela, pela UFMG. E ele fica no lugar super simbólico aqui em BH, que é na Praça da Liberdade. E aí, eles têm no painel digital, que é feito com 12 projetores e projeta imagens o corpo externo. E a gente já tem tipo 5 anos, que a gente tem uma parceria com eles. Assim que eles escolhem as animações todo ano do mundo, aí, são animações assim que não tem nenhum tipo de cena, que não pode ser mostrado, né. Porque é uma coisa pública, então eles fazem cenas sexos nada, se umas animações, mais qualquer tipo de público e escrever um texto sobre isso, que o texto é na praça aí. Que ele fala dessa parceria do mesmo mês exibir, exibir filmes nesse telão digital e aí ele fala de vários outros telões no mundo. Aí coloca foto assim, esses telões na Itália e tal e, e faz uma ao redor do mundo. Essas telas digitais que fala sobre especificamente do nosso festival acontecendo lá que legal, na verdade. Eu posso te mandar esse texto dele, eu vou falar com ele tá eu mando esse texto para você dar uma sacada, sacar.

Admeire: Então, de qualquer forma, eu vou com o Brasil e assim que eu puder eu vou para conhecer o museu.

Sávio: Venha, será bem vinda.

Admeire: Sávio, muito obrigada por tudo!

ANEXO XII: TRANSCRIÇÃO DA ENTREVISTA DE TANIA ANAYA

Admeire: Tânia, estou gravando a nossa entrevista, tudo bem?

Tânia: Certo!

Admeire: Então, começar conversando sobre a produtora. Eu queria que você contasse um pouquinho sobre o ano de fundação e falar um pouco sobre ela; e sobre como você se tornou animadora.

Tânia: Eu virei animadora muito antes da fundação da produtora. A produtora foi em 2002 e no caso de animação eu tenho formação em Artes Plásticas, desenho, especificamente, na escola de Belas Artes, da UFMG. E na época que eu era estudante, aconteceu um curso, que foi uma cooperação técnica entre Brasil e Canadá, entre a Embrafilme e o National Film Board do Canadá, por causa disso, então, eles formaram um grupo pequeno de animadores e então essa foi a minha primeira entrada.

E no meu caso específico foi muito importante que fosse feito junto com a Escola do National Film Board porque eles... lá têm, eles tinham, pelo menos, um grupo muito grande de artistas visuais que faziam muitas experimentações nesta área de artes plásticas e de música também. E por causa disso eu tive interesse, porque, assim, 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. E daí para frente eu fui.

Então, como conclusão de curso eu fiz um primeiro curta que foi o *Balançando na Gangorra*. Que, para minha surpresa também, ele teve uma recepção calorosa. Ele ganhou prêmio em Hiroxima, passou em vários lugares e, a partir daí então, eu comecei a realmente tentar trabalhar fazendo cinema, fazendo filme. Só que esse filme é de 1992, eu fiz um outro é que *Castelo de Vento*, de 1998. E, nessa época, o cinema no Brasil estava muito desestruturado, não existiam políticas públicas para isso, aliás, estava começando. Esse *Castelo de Vento*, por exemplo, ele foi um primeiro edital do MinC, que é o Ministério da Educação da Cultura, no Brasil. E, então, a partir daí houve, felizmente, um começo mesmo de estruturação, que permitiu que vários e várias produtoras pequenas comesçassem a se consolidar, nunca foi uma coisa fácil e bem e voltada para experimentos, por exemplo, sempre a política de audiovisual no Brasil ela beneficia muito é um tipo mais comercial, mas mesmo assim ainda a gente depois desses anos todos vinha com uma possibilidade de pelo menos sobreviver.

Admeire: Então você ainda trabalha com essa vertente do experimentalismo? Li que você mencionou isso em uma entrevista, em 2012.

Tânia: Sim, Totalmente. Esse longa, por exemplo, que eu tô fazendo... Você chegou a ver o teaser dele?

Admeire: não!

Tânia: Vou te mandar o link. Porque é um filme sobre o Curt Nimuendajú, que foi um etnólogo que nasceu na Alemanha, veio para o Brasil aos 20 anos, estudou uma quantidade imensa de povos indígenas, conviveu intimamente com vários, a ponto de ser batizado, casado e tal. Então, assim, já é uma temática também um pouco atípica, ainda mais por se tratar de animação.

Admeire: É um tema baseado em fatos reais?

Tânia: O Curt Nimuendajú, ele era muito, ele era desvinculado de universidades, de grupos de etnografia. Na época ele trabalhava muito por conta própria. A maneira que ele encontrou também de poder continuar pesquisando foi trabalhar para museus europeus e depois também para museus brasileiros, como o Museu Nacional, Museu Goeldi de Belém (Museu Paraense Emílio Goeldi), ele colhia objetos etnográficos e montava coleções sobre determinados povos. Então, essa foi uma maneira que ele trabalhou durante muito tempo. Então ele ia num povo entrava em contato, fazia os estudos dele, mas também comprava os objetos para que ele pudesse mandar para os museus. E com isso também poder se bancar. Então ele é uma vertente bem diferente do Darci nesse sentido.

Mas, é, eu sim voltando, é que eu fui direto para Nimuendajú. Pela minha produtora mesmo eu fiz também uma mistura de documentário com cinema de animação, que chama *Ágtux*, que é um filme sobre os Maxakali, os índios Maxakali aqui de Minas. Eu tinha começado a trabalhar com eles, dando aula de artes e fiquei muito impressionado assim com um repertório plástico deles, assim, mesmo também musical maravilhoso. E acabou então que eu fiz essa mistura de documentário com animação.

Inicialmente a gente pensava em fazer só animação, envolvendo eles também. Só que animação é uma coisa menos espontânea da face da terra, você tem que ficar trabalhando horas, horas e horas e nem é todo mundo se adapta a isso. Eu tive que acabar indo para o documentário e isso foi muito legal porque é o oposto também do trabalho de animação, que você fica ali fechada em casa ou no estúdio, trabalhando por muitas horas e decidindo as coisas que vão acontecer. Depois de um tempo também, o que você prepara agora você vai ficar executando durante muito tempo, tipo você faz um storyboard ou um animatic, a execução disso é muito lenta. Já o documentário, ele te obriga a pensar rapidamente a escolher fazer escolhas rapidamente. A pré-produção, digamos, do documentário, pelo menos para mim, ela tinha que ser bem robusta porque na hora do vamos ver, na hora da filmagem, você tinha que fazer muitas, muitas decisões, que podiam inclusive assim surgir fatos novos que você podia resolver adotar ou não, coisas que sim era uma um outro raciocínio, bem diferente de como se faz na animação.

Eu também, assim, por causa de grupos tipo Biju nas Aldeias e o Instituto Catitu, que trabalha formando índios videomakers e cineastas, hoje tem muita gente, tem vários índios que fazem por conta própria mesmo e junto com outros cineastas. Isso, isso tem sido muito legal, estava sendo muito legal, né, porque parou com tudo agora.

E você perguntou a questão da produtora é para ela surgiu justamente para isso, para poder, para que eu pudesse dar continuidade aos projetos assim pelas regras da Ancine. E se eu quisesse fazer projeto de maior fôlego, como longa, eu tinha que ter uma estrutura até jurídica mesmo mais, mais consolidada, digamos.

Admeire: Então, as políticas públicas ela tem um papel muito importante para a produção de animação do Brasil?

Tânia: Totalmente, pelo menos o tipo de animação como a minha, que é mais experimental. Porque isso é muito legal você tá perguntando, porque tem muita gente na animação, que tem trabalhado com série, tem feito muita com a produção com Canadá, com vários outros países, e se mantém a parte. Digo a parte das políticas públicas, elas conseguem se manter e vender o material delas para vários lugares, mas, ou seja, são geralmente trabalhos mais... eu não sei se eu digo comerciais, mas são trabalhos que estão dentro de um repertório mais conhecido e mais demandado também por causa disso. Aqui mesmo já começam algumas produtoras a irem por esse lado.

Admeire: Entendo, é pelo que eu conversei com os outros, pessoal também produz. Eu conversei com o pessoal de Pernambuco e com o Sávio, aliás, você é a primeira mulher que converso, eu fiquei muito feliz porque parece ser um campo dominado mais por homens, pelo que eu tô reparando, apesar de já ter crescido bastante.

Tânia: Tem bastante mulher atualmente, mas você tem razão e é uma coisa que talvez se repita nas estatísticas de audiovisual de uma maneira geral. As mulheres, elas são em maior quantidade em trabalhos de orçamentos menores, assim, atrás de um longa tem menos mulheres do que atrás de curtas-metragens. Mas o longa no Brasil é bem recente, querendo ou não são poucas as produções, teve um boom de uns anos para cá, mas mesmo assim é uma quantidade pequena que as pessoas ainda estão se organizando para fazer, para conseguir sistematizar um trabalho. Porque que o longa existe uma questão do estúdio.

Admeire: Sim, eu vi você falando que está crescendo a produção de animação, e também o pessoal que é voltando para uma questão não comercial, mas que é mais aceita. Mas estou reparando que isso tá muito relacionado com essa questão de quebra do preconceito das pessoas em relação à animação. Estou percebendo que essas plataformas de streaming, elas têm apresentado animação para adulto e isso tá contribuindo com o crescimento da animação. Mas eu assisti o *Midnight gospel*. Eu gostei bastante, sabe, não é uma animação para criança, é uma animação com outro viés, uma outra proposta. Então eu acho que tende a crescer eu acho que também essas plataformas de streaming. Elas têm contribuído um pouco para essa questão não sei, acho que não.

Tânia: Com certeza! E também alguns filmes tipo *O menino e o mundo*, que foi indicado ao Oscar, que ganhou o prêmio nesse, eles, esse tipo de filme ajuda muito tu também. Não é assim, plasticamente é muito elaborado completamente diferente do que a gente vê por aí.

Admeire: Sim, verdade! E, Tânia, você acredita assim que essa técnica que você escolhe para produzir animação. Ou independente da técnica que você escolher, ela vai influenciar nessa mensagem que animação quer transmitir?

Tânia: Para mim sim, porque a forma, para quem é experimental é super importante. 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 digo divisor de águas. Digamos que é uma é uma opção bem explícita e eu acho que isso realmente isso 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 arte, entendeu? Sim, então por causa disso, eu acho que realmente ela é bem importante.

Admeire: E tem algum outro elemento técnico ou algum outro elemento que você acha que influencia na nessa mensagem ou no que ela [a animação] quis dizer?

Tânia: Sim, no meu caso específico, desse longa *Nimuendajú*, eu acabei fazendo um tipo de animação que eu nunca tinha feito que a rotoscopia. Você filma antes e depois trabalha essa imagem. Como eu venho da full animation, eu misturei as duas coisas, a gente tem trabalhado com a base toda da imagem por baixo. Mas a gente mexe na quantidade de frames, como é que se como é que você, se você quer ser alguma coisa tirar outra, ou seja, a gente tem um raciocínio de animador ou executando um outro tipo de técnica. E eu escolhi isso justamente por se tratar da questão indígena.

Porque, de uma maneira geral, quando você, principalmente assim na animação, o pessoal é muito voltado para o seu mundo. E quando você fala sobre a questão indígena existem milhões de clichês, não só do conceito mesmo o que é um povo e tal, mas como que visualmente isso como é influenciado por filmes americanos.

E é justamente assim, porque não é só essa parte de objetos, de roupas, não. Tem toda uma postura corporal que é completamente diferente. Tipo, eu já vi também filmes de animação que, quando mostra mulher pelada, a índia pelada no rio, por exemplo, ela está de bundinha arrebitada. E não tem nada a ver. Isso é uma construção que tá longe. Eles têm uma naturalidade com o corpo, e é uma coisa [de] naturalidade e utilidade. Então, assim é uma postura mesmo que não tem nada a ver com que a gente em geral conhece.

Quando se trabalha em equipe, por mais que você faça concept, mande o shift, ou seja, referências bem concretas, Quando ele vem o material filmado é outra coisa. E, além disso, essa parte filmada a gente captou o som, que para mim era importantíssimo. O som das Aldeias, dos cantos, dos diálogos. Então, tem essa questão importantíssima que a língua indígena também. Então, nesse sentido, foi realmente uma opção eu acho que muito acertada e a gente tem trabalhado para poder executar bem também.

Admeire: Bom, eu tenho uma pergunta aqui para você: Quero saber do acervo da produtora, como é que vocês fazem para organizar o acervo? Quero saber também se existe alguma organização? Se vocês têm essa preocupação de guardar de preservar? Ou se, ou como é que vocês lidam com isso de modo geral o que, que é feito você tem algum software alguma forma de organização?

Tânia: Eu fiz filmes em película até o esse curta metragem sobre, sobre os maxacalis, YouTube. Eles foram filmados, foram filmados em película mesmo. Então ele tem, eles têm negativo e tudo. E os negativos em uma cópia, eles estão todos depositados na Cinemateca Brasileira em São Paulo. Então isso me dá sossego para pensar que, de alguma forma, está preservado. Bom, é só que o que, que acontece, acaba que a maneira que a gente presença aqui é passando isso digitalmente alguns desses filmes. Entre essa passagem para o digital não foi nem com tanta qualidade assim, mas é o que foi possível na época. E então esses que a gente passou digitalmente para Nossa Senhora, a gente tem realmente guardado em HD. Mas eu acho que a maneira que a gente tem guardado melhor na própria internet mesmo sem qualidade; ele, as pessoas acessam bastante pelo YouTube, geralmente a partir do site ou direto mesmo. Assim uma guardar é um guardado público, né.

Admeire: Que legal, então tá no YouTube?

Tânia: Vou te mandar o link. Está tudo disponível no YouTube.

Admeire: A forma como ele tá, encontrando para preservar essas, justamente isso: usar as plataformas digitais. Assim você não foi só isso que ele fez ele tem uma, ser muito grande muito legal lá. Mas ele disse que falou que tem algumas coisas que ele disponibiliza no YouTube Então eu acho que o YouTube está sendo uma, pelo que eu estou reparando, uma ferramenta bem poderosa assim para ajudar as pessoas armazenar.

Tânia: Porque, querendo ou não, acaba que mesmo esses lugares, por exemplo, Cinemateca Brasileira outro dia pegou fogo, o meu curta que é *O balanço gangorra*, que foi o primeiro, ele foi feito em, em 16mm e quando eu fui fazer a passagem para o digital ele eu deixei, eu deixei a cópia, né, na produtora a cópia não era. O negativo eles vão fazer parte do negativo e essa produtora pegou fogo, então eu não tenho mais o negativo. E aí o que que eu fiz, eu ia nesse, nesse não Hiroshima, eles tinham uma cópia porque acho que os filmes são premiados lá eles adquirem uma cópia e guardaram essa cópia no lugar super legal, com a temperatura que é equilibrado. É então eles quiseram me mandar uma cópia. Suporte digital que foi o que me restou. E aí que, que eu fiz desse, daí eu passei para o digital que tá hoje em dia no YouTube e na página da internet. Não é uma resolução tão boa Mas assim que foi possível.

Admeire: Sim. E o material que vocês utilizam durante a produção se, por exemplo, for algum tem algum desenho alguma outra coisa é descartado ou você se preocupa também em guardar?

Tânia: Eu tenho várias artes. Porque a gente faz milhares, né. Sim, várias eu dei de presente, o que também é muito legal porque acaba que fica. São muitos desenhos e são bonitos, né, e tem vários guardados na casa da minha mãe, em cima do guarda-roupa, tá. Agora este unimedaj, o presente a gente só a parte de concept, né, que a preparação visual que vai ter essa parte a gente desenhou no papel, escaneou e finalizou digitalmente. Mas, animação que a gente já faz, ela já é digital, isso é um perigo porque se você perdeu digital é fácil demais. Então assim a gente trabalha com isso, com a gente tem os HD. Cada coisa tem duas cópias e a gente também sobe na nuvem, a gente sobe para o Dropbox. Para ter em vários lugares, né. Sim, exatamente isso, por exemplo, desta pandemia foi ótimo porque a gente a cada um trabalhando de casa. Mas a gente, boa parte desse material na nuvem ajuda. Agora, dá um pouco de receio porque a gente sabe que uma HD não tem uma vida muito longa, né, e a produção de um, de um longa tipo esse meu é muito demorada por várias questões: pela dificuldade técnica e tal. Mas, por falta de dinheiro também, para conseguir dar prosseguimento. Então, o material que foi feito em 2012, eu morro de medo de perder porque tem muitos anos, né.

Admeire: Mas, às vezes quando a gente muda o computador, às vezes aquele formato já não lê mais você precisa baixar um programa especial para conversão.

Tânia: Vários, vários lugares. Eu sei que eles têm voltado a aguardar os originais seja fotografando de novo seja transformado em coisas físicas, né. Sim, tem aumentado.

Admeire: Na verdade tem muitas normas que a gente utiliza para conservar um pouco mais, sabe. Então, essas normas, elas orientam como que você salva. Enfim qual programa utilizar Então, essas normas, elas orientam dentro da, dessas unidades de informação seja arquivo é o

que vai ajudando só que é constante diálogo para saber como é que as pessoas estão salvando isso para melhorar, né, porque realmente bem problemático.

Tânia: O que vocês fazem aí, com quem faz filme, essa pessoa guarda por conta própria. Eles têm que realmente deixar uma, uma matriz em algum órgão do Governo. Então que, que a gente tem isso, né, é assim. Geralmente, quando você passa o dinheiro público uma dessas matrizes fica com o governo não sei como é que eles tão fazendo para realmente idade. Isso sim é.

Admeire: Tânia, muito obrigada por aceitar falar comigo. A conversa com você foi muito importante pra minha pesquisa.

APÊNDICE I - Ranking da ABRACCINE

Disponível em: <https://abraccine.org/2017/12/22/abraccine-elege-o-menino-e-o-mundo-como-a-melhor-animacao-brasileira/>

1. O Menino e o Mundo (2013), de Alê Abreu
2. Uma História de Amor e Fúria (2013), de Luiz Bolognesi
3. Meow! (1981), de Marcos Magalhães
4. Até que a Sbornia nos Separe (2013), de Otto Guerra e Ennio Torresan Jr.
5. Dossiê Rê Bordosa (2008), de Cesar Cabral
6. Sinfonia Amazônica (1953), de Anélio Latini Filho
7. Guida (2014), de Rosana Urbes
8. Boi Aruá (1984), de Chico Liberato
9. Wood & Stock: Sexo, Orégano e Rock'n'Roll (2006), de Otto Guerra
10. Animando (1983), de Marcos Magalhães
11. Frankenstein Punk (1986), de Cao Hamburger e Eliana Fonseca
12. As Aventuras da Turma da Mônica (1982), de Maurício de Sousa
13. Até a China (2015), de Marão
14. Cassiopéia (1996), de Clóvis Vieira
15. O Projeto do meu Pai (2016), de Rosaria
16. Torre (2017), de Nádia Mangolini
17. De janela pro cinema (1999), de Quiá Rodrigues
18. Piconzé (1973), de Ippe Nakashima
19. O Grilo Feliz (2001), de Walbercy Ribas
20. Linear (2012), de Amir Admoni
21. O Dragãozinho Manso: Jonjoca (1942), de Humberto Mauro
22. Castillo y el armado (2014), de Pedro Harres
23. A Garota das Telas (1988), de Cao Hamburger
24. As Aventuras do Avião Vermelho (2012), de Frederico Pinto e José Maia
25. Menina da Chuva (2010), de Rosaria
26. Almas em Chamas (2000), de Arnaldo Galvão
27. Historietas Assombradas (para crianças malcriadas) (2005), de Victor-Hugo Borges
28. Vinil Verde (2004), de Kleber Mendonça Filho
29. As Aventuras de Virgulino (1939), de Luiz Sá
30. Macaco Feio... Macaco Bonito... (1928), de João Stamato e Luis Seel

31. Deus é Pai (1999), de Allan Sieber
32. Novela (1992), de Otto Guerra
33. Amassa que elas gostam (1998), de Fernando Coster
34. A Princesa e o Robô (1983), de Maurício de Sousa
35. Minhocas (2006), de Paolo Conti e Arthur Nunes
36. Eu queria ser um monstro (2009), de Marão
37. The Masp Movie: O Filme do Masp (1986), de Hamilton Zini Jr., Salvador Messina e Sylvio Pinheiro
38. O Divino, De Repente (2009), de Fabio Yamaji
39. O Quebra Cabeça de Tarik (2015), de Maria Leite
40. Adeus (1988), de Céu D'Ellia
41. Ritos de Passagem (2012), de Chico Liberato
42. Quando os Dias Eram Eternos (2016), de Marcus Vinícius Vasconcelos
43. O Átomo Brincalhão (1964), de Roberto Miller
43. O Céu no Andar de Baixo (2010), de Leonardo Cata Preta
45. Vida Maria (2006), de Márcio Ramos
46. Josué e o pé de macaxeira (2009), de Diogo Viegas
47. Pudim de Morango (1979), de Ingrid, Rosane, Elizabeth e Helmuth Wagner
48. Furico e Fiofó (2011), de Fernando Miller
49. Graffiti Dança (2013), de Rodrigo EBA!
50. Rocky & Hudson, os Caubóis Gays (1994), de Otto Guerra
51. Jonas e Lisa (1994), de Daniel Schorr e Zabelle Côté
52. Balloons (2007), de Jonas Brandão
53. Calango Lengo – Morte e vida sem ver água (2008), de Fernando Miller
54. Passo (2007), de Alê Abreu
55. Tyger (2006), de Guilherme Marcondes
56. Faroeste: um autêntico western (2013), de Wesley Rodrigues
57. Noturno (1986), de Aída Queiroz
58. Tzuba Tzuma (1983), de Flavio del Carlo
59. Deu no Jornal (2005), de Yanko Del Pino
60. Yansan (2006), de Carlos Eduardo Nogueira
61. Casa de Máquinas (2007), de Daniel Herthel e Maria Leite
62. Hamlet (1975), de José Rubens Siqueira
63. Tempestade (2010), de Cesar Cabral

64. Ballet de Lissajous (1973), de Aluizio Arcela Jr. e José Mário Parrot
65. Até o Sol Raiá (2007), de Fernando Jorge e Leandro Amorim
66. Os Anjos do Meio da Praça (2010), de Alê Camargo e Camila Carrossine
67. Vênus – Filó, a fadinha lésbica (2017), de Sávio Leite
68. Cabeça Papelão (2004), de Quiá Rodrigues
69. Balanços e Milkshakes (2010), de Erick Ricco e Fernando Mendes
70. Céu, inferno e outras partes do corpo (2011), de Rodrigo John
71. A Saga da Asa Branca (1979), de Lula Gonzaga de Oliveira
72. Caminho dos Gigantes (2016), de Alois Di Leo
73. O Ex-mágico (2016), de Maurício Nunes e Olímpio Costa
74. Abstrações: Estudos n.º. 1 (1960), de Bassano Vaccarini e Rubens F. Lucchetti
75. AmigãoZão (2005), de Andrés Lieban
76. Castelos de Vento (1998), de Tania Anaya
77. Dia Estrelado (2011), de Nara Normande
78. Planeta Terra (1986), coletivo
79. Viagem na Chuva (2014), de Wesley Rodrigues
80. El Macho (1993), de Ennio Torresan Jr.
81. Quando os Morcegos se Calam (1986), de Fabio Lignini
82. Chifre de Camaleão (2000), de Marão
83. Faz Mal... 2, Super-Tição! (1984), de Stil
84. Aquarela (2003), de Andrés Lieban
85. Belowars (2008), de Paulo Munhoz
86. A Lasanha Assassina (2002), de Ale McHaddo
87. Cidade Fantasma (1999), de Lisandro Santos
88. Primeiro Movimento (2006), de Érica Valle
89. Peixonauta – Agente secreto da O.S.T.R.A. (2012), de Célia Catunda e Kiko Mistrorigo
90. História Antes de uma História (2014), de Wilson Lazaretti
91. Égun (2015), de Helder Quiroga
92. Campo Branco (1997), de Telmo Carvalho
93. Informística (1986), de Cesar Coelho
94. Fluxos (2014), de Diego Akel
95. Engolervilha (2003), coletivo
96. Juro que Vi (2003-2009), de Humberto Avelar