

Versão Online

ISBN 978-85-8015-054-4

Cadernos PDE

VOLUME I

O PROFESSOR PDE E OS DESAFIOS
DA ESCOLA PÚBLICA PARANAENSE

2009

UMA EXPERIÊNCIA COM LEITORES PÓS-MODERNOS: A PRODUÇÃO DE FILMES DE ANIMAÇÃO PARTINDO DO TEXTO LITERÁRIO

Mirna Werner Fagundes¹

RESUMO

Este artigo tem com base o projeto "Crônicas e filmes de animação: uma possibilidade de trabalho na construção do leitor pós-moderno" desenvolvido com alunos do 1º ano do ensino médio do Colégio estadual Semiramis de Barros Braga, no programa PDE - 2009 da Secretaria do Estado do Paraná. O trabalho foi desenvolvido no segundo semestre de 2010 e teve como objetivo a introdução de práticas inovadoras no cotidiano escolar e na formação do leitor proporcionando um enriquecimento no aprendizado. A base do trabalho foi as práticas de leitura - tendo como ferramenta a crônica; a criação do roteiro, que engloba o estudo da crônica; o processo de escrita e reescrita do roteiro; o estudo da estrutura cinematográfica, em especial animação em *stop motion*; a construção das personagens, fundamental para a composição de uma narrativa e as tecnologias, com a elaboração do filme de animação. A metodologia utilizada foi o estudo de caso e buscou investigar as potencialidades do cinema e a formação do leitor pós-moderno, bem como a produção de todo o processo de desenvolvimento do projeto. Ao todo foram produzidos oito filmes de animação sendo que quatro participaram do festival I Curta Pinhais.

Palavras-chave: leitura, crônicas, filmes de animação, tecnologias.

ABSTRACT

This article is based on the project "Chronicles and animation films: an opportunity to work in the construction of the post-modern reader" It was developed with students of the 1st year of high school of the Public School called Semiramis de Barros Braga, in the PDE Program- 2009 of the Secretary of Paraná Education. The study was developed in the second half of 2010 and aimed at the introduction of innovative practices in daily school life and training of the reader by providing an enriching learning. The basis of this study was the reading practices - taking the chronical as a tool ; the creation of the roadmap, which includes the study of chronic, the process of writing and rewriting the script, the study of film structure, especially in stop motion animation; the character building is vital to the

¹ Professora da Rede Pública do Estado do Paraná. Graduada em Letras (UFPR). Especialista em Linguística (UFPR)

composition of a narrative and the technology with the development of film animation. The methodology used was the case study and investigated the potential of cinema and the formation of post-modern reader, as well as the production of the entire process of the project development. In all, eight films animation were produced and four of them were participated in the festival - Be happy Pinhais.

Keywords: reading, stories, films, animation, technologies.

1 INTRODUÇÃO

As grandes transformações tecnológicas influenciaram a atual geração. Nossos alunos nasceram cercados de novas formas de comunicação, inclusive o ambiente multimídia, e, mesmo que não tenha computador, internet, está inserido em uma sociedade de informação. No mundo contemporâneo, as novas tecnologias ocupam cada vez mais a vida das pessoas. De acordo com vários teóricos como Bauman, Baudrillard e Harvey, a nossa sociedade está marcada pela globalização. Hoje é possível saber em tempo real o que acontece em qualquer lugar do planeta ou o que parece acontecer. A internet modificou a ideia de tempo e espaço, possibilitando o processamento de informações em uma velocidade antes inimaginável. Também revolucionou as relações interpessoais, pois as comunicações agora são mais virtuais do que físicas.

Diante dos avanços tecnológicos, da globalização e da massificação da cultura, percebemos a necessidade de entender novos modos de ler o mundo, novas formas de pensar e produzir conhecimento. Um dos problemas que encontramos em sala de aula é a desmotivação dos alunos e as razões para isso são muitas. Poderíamos elencar a globalização e o capitalismo como principais mudanças na nossa vida social. As famílias hoje são heterogêneas e diversificadas, e a falta de valores como referencial de vida é refletida na escola.

Nesse cenário, percebemos que a escola não acompanhou todas as mudanças tecnológicas e sentimos que é preciso encontrar alternativas de

encaminhamentos pedagógicos que contribuam para uma formação mais completa do aluno, com o desenvolvimento de ações que despertem o interesse pelo conhecimento.

O objetivo do projeto foi o de apresentar a produção de filmes de animação como forma de oferecer ao aluno a possibilidade de ler, criar, produzir e ampliar o conhecimento adquirido no processo de construção e formação de um leitor crítico. Para isso, utilizamos a leitura literária de crônicas como referência para a produção de filmes, oportunizando ao aluno o desenvolvimento das linguagens verbais e visuais e incentivando a criatividade e múltiplas leituras da realidade e ainda, investigar como a produção de filmes auxilia no aprendizado dos alunos e quais as atividades que estimularam o pensar sobre o fazer e a importância das mesmas. Assim podemos verificar se as novas tecnologias dentro da escola ajudam a dinamizar as aulas e se contribuem para o processo educativo e como se comportam os alunos diante da produção do filme, suas ansiedades, dificuldades e ações no decorrer do projeto.

A escolha de trabalhar com as crônicas justifica-se pela simplicidade aparente dos textos sobre as situações do cotidiano. A crônica é um texto muito próximo da realidade e explora o universo do homem através de uma linguagem simples, além de ser leve e humorada. Essas características aproximam a leitura de seus leitores. É por essa proximidade com o leitor que optamos em trabalhar com as crônicas. Além disso, a escola precisa promover novas linguagens, que motivem os alunos e contribuam para a aprendizagem, tornando-os sujeitos reflexivos, ativos e participantes do processo educacional.

Portanto, o artigo pretende mostrar a importância da formação do leitor pós-moderno e como a animação se constituiu uma forma de construção do conhecimento para o aluno em diversas áreas, possibilitando a criatividade, a socialização e inovação dos conteúdos.

2 ANÁLISE BIBLIOGRÁFICA

2.1 LEITURA

Um dos aspectos fundamentais da escola é o conhecimento que deve ser desenvolvido através de atitudes e habilidades que levem o aluno a crescer como indivíduo. A leitura é o início desse processo e, de acordo com Paulo Freire, a leitura de mundo precede a leitura da palavra, pois toda leitura é influenciada pela experiência de vida do leitor. Assim, quanto maior o "conhecimento de mundo", maior sua capacidade de apreensão de novos conhecimentos. É através da leitura que descobrimos o mundo e nos tornamos parte dele.

Em todo processo educacional se faz necessário criar possibilidades para a construção do conhecimento dos alunos. Para Paulo Freire (2002 p. 12), alguns saberes são essenciais para a prática formadora e para a aprendizagem ser completa:

É preciso, sobretudo, e aí já vai um destes saberes indispensáveis, que o formando, desde o princípio mesmo de sua experiência formadora, assumindo-se com sujeito também da produção do saber, se convença definitivamente de que ensinar não é transferir conhecimento, mas criar as possibilidades para a sua produção ou a sua construção.

Segundo Aguiar e Bordini (1988, p.15), a partir da leitura, o indivíduo é capaz de compreender melhor sua realidade e seu papel como sujeito nela inserido. Os textos, especialmente os literários, são capazes de recriar as informações sobre a humanidade, vinculando o leitor aos indivíduos de outros tempos:

A atividade do leitor de literatura se exprime pela reconstrução, a partir da linguagem, de todo o universo simbólico que as palavras encerram e pela concretização desse universo com base nas vivências pessoais do sujeito. A literatura, desse modo, se torna uma reserva de vida paralela, onde o leitor se encontra e que não pode ou não sabe experimentar na realidade.

Dessa forma, é importante desenvolver um trabalho significativo com a leitura para a formação de leitores críticos que participem da realidade social e histórica em que estão inseridos. O trabalho relacionado à leitura segue os fundamentos teórico-metodológicos das Diretrizes Curriculares de Língua Portuguesa do Estado do Paraná (2008, p.58) no sentido que:

o ensino da literatura seja pensado a partir dos pressupostos teóricos da Estética da Recepção (Jauss) e da Teoria do Efeito (Wolfgang Iser), visto que essas teorias buscam formar um leitor capaz de sentir e de expressar o que sentiu, com condições de reconhecer, nas aulas de literatura, um envolvimento de subjetividades que se expressam pela tríade obra/autor/leitor, por meio de uma interação que está presente na prática de leitura. A escola, portanto, deve trabalhar a literatura em sua dimensão estética.

Trata-se, de fato, da relação entre o leitor e a obra, e nela a representação de mundo do autor que se confronta com a representação de mundo do leitor, no ato ao mesmo tempo solitário e dialógico da leitura. Aquele que lê amplia seu universo, mas amplia também o universo da obra a partir da sua experiência cultural.

De acordo com as diretrizes citadas, o estudo da estética da recepção de Jauss tem como foco o leitor e a sua relação com o texto. Já na Teoria de Efeito de Iser o foco é estabelecer o tipo de interação que a obra mantém com o leitor durante a leitura, ou seja, analisa os efeitos da obra literária provocados no leitor, por meio da leitura. Feitas essas considerações, é importante pensar em que sentido a Estética da Recepção e a Teoria do Efeito podem servir como suporte teórico para construir uma reflexão válida no que concerne à literatura, levando em conta o papel do leitor e a sua formação. Portanto, apoiados nas teorias, vamos desenvolver como a estética da recepção atinge os alunos na leitura de crônicas e como a teoria de efeito vai refletir na construção do filme de animação.

O estudo em questão permite a interação da leitura de crônicas e a produção audiovisual como forma de estabelecer uma conexão entre a linguagem verbal e a linguagem visual. Sob esse aspecto, focando na formação do leitor pós-moderno, a junção das duas linguagens permite a aproximação com a leitura de crônicas e a arte cinematográfica, e desenvolve valores, trabalho em equipe,

imaginação e sensibilidade, aliados ao prazer da leitura e o prazer na realização de um projeto.

2.2 MUNDO PÓS-MODERNO E NOVAS TECNOLOGIAS

O mundo globalizado permitiu avanços na comunicação e na informática e por tantas outras transformações tecnológicas e científicas. Essas mudanças interferem na nossa vida social provocando mudanças sociais, culturais e econômicas. A primeira grande mudança ocorreu com a introdução da televisão nos nossos lares. Posteriormente, veio a internet, que democratizou a troca de informações e a comunicação, possibilitando diferentes tipos de interações e socializando o saber. De acordo com Moran

Lemos, com freqüência, que as tecnologias de comunicação estão provocando profundas mudanças em todas as dimensões da nossa vida. Elas vêm colaborando, sem dúvida, para modificar o mundo. A máquina a vapor, a eletricidade, o telefone, o carro, o avião, a televisão, o computador, as redes eletrônicas contribuíram para a extraordinária expansão do capitalismo, para o fortalecimento do modelo urbano, para a diminuição das distâncias. Mas, na essência, não são as tecnologias que mudam a sociedade, mas a sua utilização dentro do modo de produção capitalista, que busca o lucro, a expansão, a internacionalização de tudo o que tem valor econômico. (MORAN, 1995, p.24)

O discurso da pós-modernidade não é de consenso geral e promove muitos questionamentos. Segundo Lampert pode-se prever:

[...] duas teses em relação ao surgimento da pós-modernidade. A primeira foi um movimento que iniciou nos anos 60, com o esgotamento da modernidade, mais especificamente com o movimento estudantil, com o avanço da tecnologia, com a nova visão de consumo e do capital internacional. Esta primeira concepção constitui-se na face crítica da sociedade moderna. No segundo argumento, a pós-modernidade representa uma nova época histórica posterior à modernidade. (LAMPERT, 2005, p.15)

Na visão pós-moderna, o mundo está em constante movimentação, o conhecimento é essencial ao capitalismo. Essa nova condição apresenta algumas

características: primeiro, os avanços tecnológicos, que modificaram a maneira de viver da atual sociedade e a pluralidade cultural. Segundo, a individualidade, mais preocupação com o Ter do que com o Ser e o hedonismo no qual o prazer está acima de tudo. E por fim, o consumismo como principal característica da sociedade atual e assume uma posição de destaque nas famílias, é através do consumo que as pessoas se realizam, é um meio de elas alcançarem a felicidade, embora de maneira efêmera, passageira. Como é patente estamos diante de uma nova sociedade e isso se aplica à escola, como coloca Lampert (2005 p.32-33):

A escola, que se preocupava com uma formação cultural de valores, vê-se obrigada a atender à demanda de uma sociedade cada vez mais decadente, que deseja um sujeito pragmático, consumista e inserido no modo produtivo capitalista. O que vale é o capital.(...)

Diante desse cenário real e atualizado, cabe aos diferentes segmentos sociais refletirem sobre a caótica situação e encontrar responsabilidades e alternativas, pois o fazer de conta de que o sistema funciona, que o professor ensina e o aluno aprende já extrapolou os muros escolares e está afetando o indivíduo, a sociedade e o Brasil-Nação. Portanto, a crise profunda pela qual passa a educação deve buscar explicações no âmbito paradigmático, objetivando encontrar possibilidades teóricas de superação e de propostas alternativas de encaminhamentos, de modo a privilegiar uma educação que articule técnica-ética-política, possibilitando uma formação abrangente, construída pelo rigor científico e desenvolvimento da cidadania.

Há uma tendência para o desenvolvimento de projetos pedagógicos inovadores e participativos que possam estimular nos alunos interesse, participação e capacidade de análise nas diferentes informações verbais, visuais e sonoras que recebe através dos meios de comunicação. Não é fácil modificar nossos hábitos de trabalho tão arraigados em nossa rotina, mas precisamos nos aventurar em buscar novos paradigmas.

Como estamos num momento histórico com o avanço das tecnologias e nosso aluno está cercado pelo universo audiovisual também é preciso adequar a escola nessas transformações. Percebemos que a escola é o alvo dessas mudanças uma vez que é ela que constrói o conhecimento em conjunto com os alunos. Portanto, é a escola que precisa implantar as novas tecnologias para auxiliar os alunos nessa nova concepção de sociedade pós-moderna. De acordo com Moran (2000), alguns princípios podem ajudar o trabalho dos professores tais

como: a aproximação entre as mídias, a experimentação de propostas pedagógicas aliadas as tecnologias; a criação do universo audiovisual na escola, com a inclusão da televisão e o vídeo nas aulas. Pensando em mudar as concepções de ensino na escola as novas tecnologias possibilitam uma formação dos alunos mais atuante e reflexiva. Para isso é essencial despertar a curiosidade e a experimentação do novo, conforme salienta o educador Paulo Freire “a construção ou a produção do conhecimento do objeto implica o exercício da curiosidade” (1996, p.85).

2.4 CRÔNICA

Diante do exposto, a leitura possibilita a abertura de um *novo horizonte de expectativas* para o leitor, conforme Jauss (1994). Nesse sentido, a crônica consegue atrair o leitor pela simplicidade, por estar inserida na nossa realidade e relatar a nossa história.

Conforme Arrigucci Jr. (1987 p.53), a crônica é, ela própria, um fato moderno, submetendo-se aos choques das novidades, ao consumo imediato. No entanto, mesmo com esta característica rápida e fugaz, ao mesmo tempo, a crônica adquire espessura de texto literário ao elaborar uma linguagem interna mais complexa, com penetração psicológica e social, pela força poética, humor e, como resultado, uma forma de conhecimento da realidade e história de uma sociedade.

A crônica, para Candido (1992) “é despretensiosa, insinuante e reveladora” (p. 15). Por isso, favorece a leitura e “ensina a conviver intimamente com a palavra, fazendo que ela não se dissolva de todo ou depressa demais no contexto, mas ganhe relevo, permitindo que o leitor a sinta na força dos seus valores próprios”.

É nos relatos da vida cotidiana que o gênero está voltado para a proximidade com o leitor, pelo fato de que a crônica elabora uma linguagem que fala de perto ao nosso modo de ser mais natural. Por isso mesmo, de acordo com

Candido (1992 p. 14), a crônica “consegue transformar a literatura em algo íntimo com relação à vida de cada um, e quando passa do jornal ao livro, nós verificamos meio espantados que sua durabilidade pode ser maior do que ela própria pensava”.

A crônica passou por grandes transformações, algumas inclusive, estão próximas do conto, outras ganharam várias classificações, mas o fato é que ainda está ligada ao jornal. Tais transformações tornaram a crônica um gênero brasileiro como observa Cândido (1992 p.15): “No Brasil, ela tem uma boa história, e até se poderia dizer que sob vários aspectos é um gênero brasileiro, pela naturalidade com que se aclimatou aqui e a originalidade com que aqui se desenvolveu”.

Coutinho (2003) defende que “a crônica é na essência uma forma de arte da palavra”. Ele descreve cinco classificações de acordo com a estrutura do texto: a Crônica narrativa – quando se desenvolve em torno de uma estória ou de um episódio, o que a aproxima do conto (ex.: Fernando Sabino); Crônica metafísica – quando o autor tece reflexões filosóficas sobre acontecimentos ou homens (ex.: Machado de Assis e Carlos Drummond); Crônica poema-em-prosa – de conteúdo lírico seria o “extravasamento da alma do artista”, povoada de “episódios cheios de significados” (ex.: Rubem Braga, Manuel Bandeira, Raquel de Queiroz); Crônica-comentário – o autor chama-a “bazar asiático” (usando expressão de Eugênio Gomes), pois trata de vários assuntos diferentes (ex.: Machado de Assis e José de Alencar); Crônica-informação – esse tipo se aproximaria mais do sentido etimológico, por divulgar os fatos, comentando-os ligeiramente.

Por essas características e, principalmente, por sua brevidade, a crônica torna-se um gênero peculiar para que o professor possa motivar e promover estratégias para a formação do leitor. Através de várias leituras de crônicas nas mais diversas classificações, é que se apoiará a análise desse projeto.

A crônica faz parte da literatura que é a arte da palavra e o filme de animação faz parte cinema que é a arte da imagem em movimento. As duas artes se inter-relacionam, uma vez que a palavra faz com que nossa imaginação projete

imagens e o filme necessita da palavra – através do roteiro – para se concretizar. (GUARANHA, 2007, p.25).

2.5 CINEMA DE ANIMAÇÃO - HISTÓRIA

A palavra animação deriva do verbo latino *animare* significa dar vida e descreve imagens em movimentos. Pode-se dizer que a animação traz em si a essência do cinema. Manipulando sinteticamente o tempo e o espaço, a arte de animar expressa a criação de um universo próprio que faz parte do imaginário de todos. É o terreno do absurdo e da fantasia, no qual a realidade é sempre reinventada. Podemos então definir animação como a arte, ou a técnica, que consiste em fotografar em sequência uma série de imagens, feitas de forma que, ao ser projetado, figuras ou objetos se movam como na ação ao vivo. (BARBOSA JR, 2005 p. 28).

O cinema teve sua origem na França, quando os irmãos Lumière idealizam o cinematógrafo em 1895. O cinematógrafo era movido à manivela e utilizava negativos perfurados, substituindo a ação de várias máquinas fotográficas para registrar o movimento. A invenção do cinema só aconteceu porque antes alguns artistas e cientistas já haviam inventado a fotografia e o desenho animado. O cinematógrafo dos irmãos Lumière foi a primeira câmera capaz de registrar, em um rolo de filme, várias fotografias por segundo, por meio de uma manivela que o operador girava continuamente. Assim, conseguiram gravar imagens em movimento sobre uma película e depois reproduzi-la, ou seja, projetar essas imagens para que outras pessoas pudessem ver. George Méliès (1861-1938) era um grande mágico ilusionista francês que recriou vários clássicos de mágica, substituindo as habilidades dos mágicos por truques de fotografia. O *stop motion* possibilitou a Méliès criar ilusões e foi o primeiro a criar efeitos e truques em seus filmes: filmava uma imagem, parava a câmera, alterava a imagem, filmava novamente, parava a câmera e alterava de novo a imagem.

Os filmes de animação que iremos trabalhar são desenvolvidos pela técnica *stop motion* - expressão em inglês que tem um significado paradoxal: movimento parado. Esta técnica consiste em fotografar cena a cena, ou seja, cada movimento ligeiramente diferente é fotografado (ou quadro a quadro). Como recurso pode ser utilizada uma máquina fotográfica digital ou telefone celular com câmera. Para cada segundo de filme são necessários aproximadamente 24 quadros (frames). Hoje em dia, os exemplos mais populares de animação *stop motion* são as animações de bonecos de massinha de modelar. Nestas, o animador trabalha com bonecos de variados tipos e tamanhos. Existe um cenário em miniatura, onde os bonecos são animados. Diversos tipos de materiais são usados para a confecção dos personagens, que podem ser simplesmente feitos com massinha, ou bem sofisticados com estruturas de metal revestidas de látex, acrílico, gesso, espuma e roupas de pano. O importante é que tudo o que se pretende mover ou modificar nos personagens seja flexível ou modelável, por isso a massinha serve tão bem para este tipo de animação. Depois disso, o filme é processado em um programa no computador e gera, para quem assiste à animação, a ilusão de que a imagem está se movendo.

Com os filmes de animação, é possível várias formas de interação e representação do mundo real ou imaginário. Nesse caso, primeiramente é preciso expressar o que se imagina e, em seguida, dar forma ao imaginado. A criação de uma animação envolve a linguagem verbal e a não-verbal, a lógica sequencial e a expressão visual do objeto a ser representado.

O uso da animação pode ser fonte de investigação e análise da visão de mundo dos alunos e das diferentes linguagens utilizadas na elaboração da animação. A experimentação de novas linguagens possibilita uma vivência no processo da elaboração de produtos culturais que o aluno consome diariamente.

Todo este percurso culmina no desejo de apresentar o quanto a leitura e a arte são importantes no desenvolvimento de habilidades pessoais e do potencial, reforçando a autoestima e a valorização da expressão individual, a força do trabalho em grupo e da socialização, visando a formação do cidadão através da arte, do cinema de animação.

2.6 LINGUAGEM CINEMATOGRAFICA

A linguagem cinematográfica é o conjunto de planos, ângulos, movimentos de câmera, recursos de montagem que compõem o universo de um filme. Os aspectos da linguagem cinematográfica devem ser planejados para se obter a melhor forma de expressão.

Ao se escolher um enquadramento, deve-se levar em conta o seu efeito visual individual e também como ele se encaixa na continuidade do trabalho. Começaremos com o conjunto de plano, que é a imagem em movimento. O enquadramento é o tipo de plano utilizado para apresentar os personagens e o cenário em cada tomada (*take*).

3. IMPLEMENTAÇÃO DO PROJETO

A implementação do projeto iniciou-se em agosto de 2010 com a explicitação do projeto, a leitura de crônicas como princípio norteador na formação do leitor na escola, uma vez que é o espaço em que o aluno entra em contato com a escrita e a leitura de forma sistemática; a adaptação do texto literário, dando ênfase na produção de texto, pois a adaptação dialoga entre uma nova linguagem e a escrita e o conhecimento da linguagem cinematográfica que apresenta diversos gêneros, e a nossa pesquisa se propõe à construção de filmes de animação, precisamente a animação stop-motion.

Notamos que a possibilidade de transformar a leitura num filme é instigante, além de proporcionar o acesso às novas tecnologias e diversas linguagens, entrar no universo da fantasia. Também é importante ressaltar a relevância desse projeto no processo pedagógico, uma vez que a leitura é individual, mas a escrita do roteiro e a construção do filme é um processo coletivo, integrando os alunos. Contamos com novos recursos disponibilizados pela Secretaria Estadual de Educação do Paraná e o governo Federal - através do

Programa Ensino Médio Inovador - como: o laptop, a câmera fotográfica e o projetor e isso foi determinante no nosso trabalho.

O caderno Pedagógico produzido no decorrer do PDE foi um importante material de apoio ao professor no qual apresenta os pressupostos teóricos, como também demonstra objetivamente os conteúdos e o desenvolvimento metodológico do trabalho.

As atividades desenvolvidas com duas turmas do 1º ano do ensino Médio do Colégio Estadual Semiramis de Barros Braga, em Pinhais/PR. O projeto desenvolvido proporcionou aos alunos uma grande diversidade de experiências, com participação ativa, para que pudessem ampliar os conhecimentos na leitura, na escrita do texto como o gênero roteiro, e em toda a elaboração do filme, com a linguagem cinematográfica.

3.1 ETAPAS DA IMPLEMENTAÇÃO

Depois de explicitado o conteúdo do projeto, foi feita a divisão dos grupos de forma livre para que os alunos trabalhassem com quem eles se identificavam e tivessem entrosamento.

A seguir iniciamos a leitura de 22 crônicas e a projeção do *slide* sobre crônicas, com características, classificações de acordo com Afrânio Coutinho, conforme apresentadas no caderno pedagógico, que foi disponibilizado para cada grupo, no qual tivemos bons resultados nas classificações com poucos equívocos. As crônicas lidas foram: LIXO, de Luis Fernando Veríssimo; EMERGÊNCIA, de Luis Fernando Veríssimo; O PADEIRO, de Rubem Braga; O ANALISTA DE BAGÉ, de Luis Fernando Veríssimo; HERÓI DA LINGUA, de Ivan Ângelo; CAIXINHAS, de Luis Fernando Veríssimo; OUTRA DO ANALISTA DE BAGÉ, de Luis Fernando Veríssimo; JÁ NÃO SE FAZEM PAIS COMO ANTIGAMENTE, de Lourenço Diaféria; AMOR, de Luis Fernando Veríssimo; UM ASSALTO, de Carlos Drummond de Andrade; NUNCA DEIXE SEU FILHO MAIS

CONFUSO QUE VOCÊ, de Lourenço Diaféria; CHURRASQUINHO DE DOMINGO, de Mario Prata; O COELHO E O CACHORRO, de Mario Prata; ANTENA LIGADA, de Lourenço Diaféria; MEU IDEAL SERIA ESCREVER, de Ruben Braga; COMO O DIABO AS ARMA, de Artur de Azevedo; A LÍNGUA DE FORA, de Carlos Eduardo Novaes; O QUASE de Luis Fernando Veríssimo; CONSELHO DE MÃE, de Luiz Fernando Veríssimo; O HOMEM NU, de Fernando Sabino; RECADO AO SENHOR 903, de Rubem Braga; A BOLA, de Luis Fernando Veríssimo.

Depois de lerem as crônicas indicadas, os alunos foram orientados a outras leituras de crônicas. Fomos à biblioteca várias vezes, analisando os livros de crônicas para que os alunos pudessem escolher a crônica que seria adaptada. Quatro grupos optaram por utilizar as crônicas lidas para fazer o filme. Em *slide*, mostrou-se a história da animação e as técnicas utilizadas, para que os alunos aprofundassem o conhecimento de projeto.

Em outro momento foi programado a exibição de três filmes de animação: *A fuga das Galinhas*, *A noiva Cadáver*, *Coraline*. Conseguimos a exibição de um filme - *A Noiva Cadáver* - devido ao tempo. Antes da exibição foi solicitado que analisassem os efeitos e técnicas da animação. Em seguida foi mostrado o *making of* de *A fuga das galinhas*, para os alunos conhecerem os bastidores e como foi construído o filme. Esse vídeo foi de grande importância para o trabalho posterior dos grupos.

Em *slide*, todas as etapas para a produção do roteiro foi mostrada aos alunos e ainda foi distribuído aos alunos, uma apostila sobre roteiro para que aprendessem o processo de escrita e reescrita do texto. A transposição de um gênero para outro foi um processo trabalhoso e demorado. Utilizamos 5 aulas e trabalhos em casa como complementação do processo.

A construção das personagens é fundamental para a composição de uma narrativa. Os alunos responderam a várias perguntas para a elaboração das personagens. Essa etapa foi de muito conhecimento e construção. Levamos mais

tempo do que o pretendido. O cenário também despendeu bastante tempo. A etapa foi bastante criativa e mostrou que o trabalho em equipe é necessário.



Fig. 1 - Alunos construindo os personagens e cenários
Foto: Mirna Werner Fagundes

Captura de imagens – fotografar as ações. Realizamos essa ação em aula e contra-turno para viabilizar o projeto. Demoramos uma semana para a captura das imagens. Os alunos demonstraram muito interesse e criatividade no manuseio dos bonecos.



Fig. 2 - Alunos fotografando quadro a quadro e manipulando os personagens
Foto: Mirna Werner Fagundes

Gravação de vozes (se for o caso) ou colocação de áudio (músicas). A etapa foi realizada no tempo programado e não necessitou de muito trabalho, visto que, os programas de áudio são fáceis de manusear. Os alunos mostraram muita habilidade para a edição de áudio.

A pré-visualização das imagens foi importante para verificar se não haveria necessidade de novas fotos. Dois grupos precisaram complementar as fotos. No geral, foi realizada dentro do esperado.

As Atividades de edição iniciaram em sala de aula, e por necessitarmos de mais tempo, as atividades completaram-se no contraturno. Os alunos tiveram que aprender a manusear no programa de edição e depois realizar a edição do seu filme. Os alunos que tinham mais conhecimento colaboraram muito para mais essa etapa.



Fig. 3 - Alunos editando os filmes
Foto: Mirna Werner Fagundes

Todos os envolvidos nesse projeto demonstram grande expectativa para a finalização desse trabalho, que certamente serviu de base para incentivar outros professores a introduzirem práticas inovadoras no seu cotidiano escolar.

4 RESULTADOS

A produção de um filme de animação é resultado de muito trabalho, detalhes e criatividade dos alunos, requer tempo e detalhes minuciosos para a concretização do filme. Os alunos perceberam que, assim como escrever um texto, é preciso conhecimento e dedicação à produção do filme, também são necessários requisitos importantes, pois não se consegue fazer sozinho um filme,
Secretaria de Estado da Educação do Paraná – SEED

é um trabalho de equipe e colaboração. Tudo isso permitiu notar nos grupos um companheirismo que não era percebido antes. Ressaltar que essa ideia de socialização é muito importante para a vida em sociedade e desenvolver nos adolescentes isso ajuda a melhorar a convivência e estimula o companheirismo.

A escrita do roteiro foi um processo coletivo e muitos roteiros tiveram que ser reescritos. Os alunos condensavam muito os textos literários e, assim, houve a necessidade de releitura e assimilação da crônica para depois montar o roteiro. Isso fez com que os alunos aperfeiçoassem a leitura escrita do texto literário.

Notou-se também o envolvimento e a satisfação em construir o cenário e os personagens. No início, perdeu-se muito material por descuido, erro e inexperiência e, posteriormente, verificou-se a satisfação de ter conseguido fazer um personagem e o cenário. Alguns grupos demonstraram mais habilidades que outros, o que é natural, pois os grupos são heterogêneos.

No decorrer da implementação, um dos instrumentos de coleta de dados foi o registro das atividades desenvolvidas pelos alunos. Todas as etapas da construção do filme, foram registrados, como é possível perceber por algumas figuras acima, e nota-se o envolvimento dos alunos nesse projeto.

Deste modo, foi possível comprovar que o trabalho em grupo necessita de mais tempo e interação para possibilitar aos alunos o desenvolvimento estético do filme aluno potencializando a experiência de um projeto diferente e com um universo de possibilidades como é o filme de animação.

4.1 ANÁLISE DOS FILMES

Os alunos que participaram do projeto foram do 1ºB e 1ºD, num total de 38 alunos e que formaram oito grupos realizando um filme por grupo, relacionados abaixo e do qual faremos uma breve análise por filme. A intenção é apontar o processo de criação de cada grupo.

4.1.1 O Lixo

O filme *O lixo* foi uma adaptação da crônica homônima de Luiz Fernando Veríssimo. Resumidamente temos a história de um homem e uma mulher que se encontram no corredor do edifício e começam a conversar sobre o lixo de cada um. Os alunos foram orientados sobre a dificuldade de escolher um texto com muito diálogo, pois o mesmo teria que ter as falas gravadas e posteriormente anexado ao filme. Mesmo assim, decidiram adaptar o texto reduzindo as conversas do texto original. A confecção dos personagens e do cenário não apresentou muita dificuldade, uma vez que o cenário é um corredor e tinha somente dois personagens. A dificuldade foi na hora de mostrar a fala dos personagens. Os alunos sentiram como era difícil e o resultado do filme não agradou aos alunos.



Fig.4 - Filme de animação "O Lixo" adaptado da crônica de Luis Fernando Veríssimo.
Foto: Mirna Werner Fagundes

4 1.2 Rosamundo no Banheiro

O filme *Rosamundo no banheiro* conta a história de um homem muito distraído que, depois de comprar um livro, não consegue parar de ler e, ao chegar em casa, não percebe que entrou no apartamento errado. Toma banho e só então descobre que quem lhe entrega a toalha é a mulher do vizinho. Os alunos que montaram esse filme tiveram mais trabalho nos cenários. Foram

montados quatro cenários diferentes e o filme não teve gravações; a história é contada através de ações.



Fig.5 - Filme de animação "Rosamundo no banheiro" adaptado da crônica de Stanislaw Ponte Preta.

Foto: Mirna Werner Fagundes

4 1.3 O Agente

O filme *O agente* conta a história de um recenseador que vai fazer um levantamento de dados num escritório e acaba descobrindo que o dono do escritório pretende se suicidar. Tenta persuadi-lo a não fazer isso. O cenário é apenas um e o grupo resolveu escrever legenda no filme para indicar as falas. A articulação da boca foi inserida nas fotografias na edição do filme. A música de fundo é instrumental e dá leveza ao filme.



Fig. 6 - Filme de animação "O Agente".
Foto: Mirna Werner Fagundes

4 1.3 O Coelho e o Cachorro

O Filme *O Coelho e o Cachorro* conta a história de dois vizinhos que têm dois animais de estimação: um coelho e um cachorro. Os animais se tornam amigos, até que, um dia, o coelho morre. O vizinho enterra o coelho e vai viajar; o cachorro, inconformado, desenterra o amigo e leva-o até a casa. O outro vizinho, apavorado com a morte do coelho e pensando ter sido seu cachorro o responsável, lava-o no banheiro e devolve na casa de seu vizinho que volta de viagem e fica assombrado de ver o coelho na sua casa. O grupo fez quatro cenários para compor a história que também é contada só por ações. O desenvolvimento do filme foi trabalhoso, pois tiveram que fazer vários personagens e cenários. A música da animação é suave e instrumental.





Fig. 7 - Filme de animação "O coelho e o Cachorro" adaptado da crônica de Mario Prata.
Foto: Mirna Werner Fagundes

4 1.3 Fazendo a Barba

O filme *Fazendo a Barba* conta a história de um barbeiro que precisa fazer a barba de um defunto e fica incomodado com a tarefa. Conversa com o parente e depois de terminar o serviço, vai com o parente do defunto beber uma cachaça. Os alunos do grupo se esmeraram para fazer os personagens, com detalhes de fisionomia muito bem feitos. O cenário é de um ambiente só e as cores vivas chamam a atenção para essa animação. Não houve gravação de voz, mas sim a inserção de legendas. A animação foi escolhida para apresentação na escola e, posteriormente, no festival de curtas de Pinhais.



Fig. 8 - Filme de animação "Fazendo a Barba" adaptado da crônica de Luiz Vilela.
Foto: Mirna Werner Fagundes

4 1.3 A Bola

A animação *A Bola* conta a história de um garoto que só gosta de jogar videogame e não pratica nenhum esporte. Seu pai, preocupado com isso, compra-lhe uma bola para que ele se entusiasme em jogar. O menino agradece o presente e volta a jogar videogame. O pai, frustrado, faz algumas embaixadas com a bola. Os ângulos apresentados na animação foram muito bem compostos, e chamou a atenção na composição final. O cenário é um só e a história é contada por ações.



Fig. 9 - Filme de animação "A Bola" adaptado da crônica de Luis Fernando Veríssimo
Foto: Mirna Werner Fagundes

4 1.3 Garoto Linha Dura

O Filme *Garoto Linha Dura* foi feito a partir da construção de dois cenários e conta a história de um menino que estava jogando bola no jardim quando quebra o vidro de sua casa. Ao ser perguntado pelos pais nega e põe a culpa no filho do vizinho. O pai vai tirar satisfação com o vizinho. A composição do filme foi bem elaborada, principalmente a construção dos personagens e detalhes da casa. O filme é apresentado com ações.



Fig. 10 - Filme de animação "Garoto Linha Dura" adaptado da crônica de Stanislaw Ponte Preta.
Foto: Mirna Werner Fagundes

4 1.3 Emergência

A animação *Emergência* conta a história de um homem que tem medo de viajar de avião e chama ininterruptamente a aeromoça, que tenta lhe acalmar. O filme consiste em um cenário e os diálogos da história foram gravados. Na montagem, os alunos conseguiram adequar o tempo das falas com a narrativa. A música de fundo cria um clima de tensão. O filme foi escolhido para a exibição na escola e para a mostra de curtas de Pinhais.



Fig. 11 - Filme de animação "Emergência" adaptado da crônica de Luis Fernando Veríssimo
Foto: Mirna Werner Fagundes

Ao concluir este trabalho, percebemos a qualidade das animações e o empenho dos alunos em todo o processo. A parte em que eles mais demonstraram

conhecimento foi a tecnológica, ramo que quase todos dominam. Podemos atestar que, a partir das leituras de crônicas, construíram novas leituras na concepção da animação. Todo o projeto no contexto de sua produção revela que é possível superar as limitações e construir novos conhecimentos quando os alunos são estimulados por leituras, conhecimentos novos e reflexões em torno do projeto.

Por fim, o ápice de todo esse trabalho veio agora em abril de 2011, quando O Centro Cultural Wanda dos Santos Mallmann convidou-nos para participar da I Mostra de Curta - Metragem de Pinhais. Os alunos envolvidos selecionaram quatro filmes de animação. São eles: Emergência, A Bola, Fazendo a Barba e O Agente.



Fig. 12 - Imagem retirada do site <http://curtapinhaisparana.webnode.com.br/products/programa/> - acessado em 09/05/2011

Domingo 17/04/2011

Filme	Duração	Horário
Nonato Azul	05 min	15:00
Mil Vezes	05 min	15:10
O Ciclo	09 min	15:15
Entre Laços	10 min	15:25
Projeto PDE-Animações	12 min	15:40
Aborrecência	12 min	15:55
O Vírus do Amor	12 min	16:10
Caminhando Para a Vida	15 min	16:25
Café do Teatro	40 min	16:40
DocWoodyStock	09 min	19:00
Os Afogados	05 min	19:12
Coincidence	12 min	19:20
A Infância de Margot	04 min	19:35
Cores Urbanas	20 min	19:40
Uma Câmera na Mão e Uma Viagem na Cabeça	15 min	20:05
Nunca Desista de Seus Sonhos	16 min	20:25
23.11.1967 - Caso Clodimar Pereira Lô	40 min	20:45
Agradecimentos	10 min	21:10

Secretaria de Estado da Educação do Paraná – SEED

5 CONCLUSÃO

Diante dos resultados apresentados, ponderamos que a escola precisa urgentemente se adequar às novas propostas de ensino. O aluno pós-moderno não se contenta com o repasse de informações; ele precisa ser incentivado a construir seu próprio conhecimento, algo que é novo no ensino. A didática de projetos é adequada aos anseios dos adolescentes, pois seu pensamento está voltado para as tecnologias e imagens. O mundo hoje é imagético, e não cabe mais pensar como eram as relações de saber de outrora.

Nesse contexto de mundo globalização, individualizado, o adolescente está perdido e nada o atrai para buscar o conhecimento. A leitura é encarada como um sofrimento e, por isso, ele se afasta dela. Ao envolvermos os alunos no mundo da leitura em conjunto com as tecnologias, à imagem, conseguimos com que ele construa uma mudança na sua atual visão de mundo. Precisamos fortalecer os laços dos alunos para com a escola, percebemos uma descrença nos estudos, resumida no jargão: para quê estudar? Tudo o que eu quero saber eu encontro no google? A massificação do pensamento atingiu os alunos; verificamos uma espécie de inércia em relação ao aprendizado e o projeto de leitura aliado à construção dos filmes atraiu a atenção através da possibilidade de ver algo construído concretamente.

Dessa forma, conseguimos, através da leitura de crônicas, a atenção dos alunos para o texto literário, a descoberta da escrita do roteiro e de uma nova história, a construção dos personagens e suas características; o lugar na representação do cenário e a movimentação dos personagens registrados pelas câmeras digitais, e por último e mais envolvente, a edição dos filmes, tarefa prazerosa aos alunos e, mais que isso, dominado com uma facilidade sem precedentes.

O resultado final de todo esse trabalho é visto na satisfação dos alunos em apresentarem um projeto concluído e todo feito por eles, apenas acompanhado pelo professor, de forma que se verifica plenamente a construção do

conhecimento, a socialização quando do trabalho em grupo e os resultados obtidos. Alcançamos nossos objetivos uma vez que conseguimos aliar a leitura de crônicas na produção de filmes, oportunizando ao aluno o desenvolvimento das linguagens verbais e visuais e incentivando a criatividade e múltiplas leituras da realidade.

Portanto, a experiência se transformou num sucesso a partir do momento que o aluno se identificou com o agente construtor do conhecimento e trabalhou para alcançar os resultados e, por isso, estamos continuando a aplicação do projeto nas turmas de 2011. Através dos problemas apresentados, concluímos que todo o uso de tecnologias tem hoje uma contribuição excepcional na aprendizagem e também ajuda na construção do leitor, pois a formação do leitor é um processo longo e para muitos alunos terrível. Percebemos também que é possível adaptar as crônicas e transformá-las em filmes de animação assim como todo o texto literário. Na forma da adaptação, ele se transforma em outro texto e isso foi muito bem compreendido e assimilado pelos alunos. Percebemos que o cinema, em especial os filmes de animação, é um grande motivador de conhecimentos, quer seja cultural ou tecnológico, quando as palavras mágicas Luz, Câmera e ação desencadeiam um mundo mágico de possibilidades na educação.

6 REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

AMARAL, Sérgio Ferreira do. Internet: Novos valores e novos comportamentos. In: Silva, Ezequiel Theodoro da (org.) **A leitura nos oceanos da internet**. São Paulo: Cortez, 2003.

ARANTES, Priscila. **Arte e mídia: perspectivas da estética digital**. São Paulo: Ed.Senac/FAPESP, 2005.

ARRIGUCCI JÚNIOR, Davi. “Fragmentos sobre a crônica”. **Enigma e comentário: ensaios sobre literatura e experiência**. São Paulo: Companhia das Letras, 1987.

AVERBUCK, Lígia. **Literatura em tempos de cultura de massa**. São Paulo: Nobel, 1984.

BABIN, Pierre e KOULOUMDJIAN, Marie-France. **Os novos modos de compreender**: a geração do audiovisual e do computador. São Paulo: 7. ed. Edições Paulinas, 1989.

BAMBERGER, Richard. **Como incentivar o hábito de leitura**. São Paulo: 7. ed. Ática, 2002.

BAKHTIN, Mikhail. **Estética da Criação Verbal**. São Paulo: Martins Fontes, 2008.

_____. **Marxismo e Filosofia da Linguagem**. São Paulo, Editora Hucitec, 2004.

BARBOSA JÚNIOR, Alberto Lucena. **Arte da Animação - Técnica e Estética através da História**. 2. ed. São Paulo: Editora SENAC, 2005.

BRANDÃO, Helena H. Nagamine. Escrita, leitura, dialogicidade. In: BRAIT, B. **Bakhtin – dialogismo e construção do sentido**. São Paulo: Editora UNICAMP, 2005.

BORDINI, M. G.; AGUIAR, V. T. **Literatura – a formação do leitor: alternativas metodológicas**. 2.ed. Porto Alegre: Mercado Aberto, 1993.

CÂNDIDO, Antonio. **Vários escritos**. 3. ed. rev. ampl. São Paulo: Duas cidades, 1995.

_____.et al. A vida ao rés-do-chão. **A crônica: o gênero, sua fixação e suas transformações no Brasil**. Campinas: Ed. da UNICAMP, Rio de Janeiro: Fundação Casa de Rui Barbosa, 1992.

COUTINHO, Afrânio. Ensaio e crônica. In: **A literatura no Brasil**. São Paulo: Global, 2003. 6 v.

COUTINHO, Laura Maria. **Salto para o futuro: TV e Informática na Educação**, cap. Linguagem áudio-visual e televisão. Série de Estudos-Educação à distância. Brasília: SEED-MEC,1998.

DUARTE, Rosália. Imagem, linguagem audiovisual e conhecimento escolar. In: SILVA, Aida Maria Monteiro ET al. (Orgs.). **Encontro Nacional de Didática e Prática de Ensino**. Recife: ENDIPE, 2006. p. 227.

_____. **Cinema & Educação**. Belo Horizonte: Autêntica, 2002.

ECO, Umberto. **Obra aberta**. 8. ed. São Paulo, SP: Perspectiva, 1991.

FERRETI, Celso João. **O filme como elemento de socialização na escola**. São Paulo: FDE, 1992.

FONTANILLE, Jaques. **Semiótica do Discurso**. São Paulo: Contexto, 2007.

FOUCAMBERT, Jean. **A leitura em Questão**. Tradução Bruno Charles Magne
Porto Alegre: Artes Médicas, 1994.

FREIRE, Paulo. **A importância do ato de ler: em três artigos que se completam**. 47.ed. São Paulo: Cortez, 2006.

_____. Carta de Paulo Freire aos professores. **Estudos Avançados**. São Paulo, v. 15, n. 42, 2001. Disponível em: http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0103-40142001000200013

_____. **Pedagogia da autonomia: saberes necessários à prática educativa**. São Paulo: Paz e Terra, 2002. (Coleção Leitura).

GREEN, Bill; BIGUM, Chris. Alienígenas na sala de aula. In: SILVA, Tomaz Tadeu (org.). **Alienígenas na sala de aula: uma introdução aos estudos culturais em educação**. Petrópolis: Vozes, 1995. p. 208-243.

GUARANHA, Manoel Francisco. Literatura e Cinema: Da palavra à Imagem – Adaptação e recriação. In: HÖFFLER, Angélica (org.) **Cinema, Literatura e História**. Santo André: UniABC, 2007. p. 24-46.

GUINSBURG, J. e BARBOSA, A. M. **O pós-modernismo**. São Paulo: Perspectiva, 2005.

HARVEY, David. **A condição pós-moderna: uma pesquisa sobre as origens da mudança cultural**. Trad. Adail Ubirajara Sobral, Maria Stela Gonçalves. São Paulo : Loyola, 1992.

ISER, Wolfgang. **O ato de leitura: uma teoria do efeito estético**. Trad. Johannes Kretschmer. São Paulo: Ed. 34, 1999. vol. 1.

JAUSS, Hans Robert. **A História da literatura como Provocação à Teoria Literária**. 2. ed. São Paulo: Ed. Ática, 1994.

KELLNER, Douglas. Lendo imagens criticamente. In: SILVA, Tomaz Tadeu (org.). **Alienígenas na sala de aula: uma introdução aos estudos culturais em educação**. Petrópolis: Vozes, 1995. p. 104-131.

KLEIMAN, Angela. **Texto e leitor**. Campinas: Pontes, 1989.

_____. **Oficina de Leitura: Teoria e prática**. 10ª. ed. Campinas: Pontes, 2004.

LAMPERT, Ernani. **Pós-Modernidade e Conhecimento: Educação, Sociedade, Ambiente e Comportamento**. Porto Alegre: Ed. Sulina, 2005.

LÉVY, Pierre. **As tecnologia da inteligência**. Rio de Janeiro: Editora 34 Ltda, 1999.

_____. **O que é Virtual?** São Paulo: Ed.34 Ltda, 2005.

MORAN, José Manuel. Novas Tecnologias e o reencantamento do mundo. **Revista Tecnologia Educacional**. Rio de Janeiro: v. 23, n. 126, p. 24-26, set./out., 1995.

MORAN, José Manuel, MASETTO, Marcos T., BEHRENS, Marilda A. **Novas tecnologias e mediação pedagógica**. Campinas, SP: Papirus, 2000. 133p.

ORLANDI, Eni Pulcinelli. **Discurso & leitura**. 6ª ed. Campinas: Cortez: Editora da Unicamp, 2001.

PARANÁ. Secretaria de Estado da Educação. Superintendência da Educação. **Diretrizes Curriculares de Língua Portuguesa para os anos finais do ensino fundamental e ensino médio**. Curitiba: SEED, 2008.

ROMANOWSKI, Joana Paulin et al (Orgs). **Conhecimento local e conhecimento universal: Diversidade, mídias e tecnologias na educação**. Vol. 2. Curitiba, Champagnat, 2004.

SÁ, Jorge de. **A crônica**. 6. ed. São Paulo: Ática, 2002.

SILVA, Ezequiel T. **A leitura nos oceanos da Internet**. São Paulo: Cortez, 2003.

SMITH, Frank. **Leitura Significativa**. 3. ed. Trad. Beatriz Affonso Neves. Porto Alegre: Artes Médicas Sul Ltda, 1999.

STAM, Robert. **Bakhtin: da teoria literária a cultura de massa**. Trad. Heloisa Jahn. São Paulo : Ática, 1992

TORNAGHI, Alberto. Escola e tecnologia: uma conversa. In: **Salto Para o Futuro - Boletim 2004**. Rio de Janeiro: TV Escola, Secretaria de Educação a Distância - Ministério da Educação, 2004.

VIEIRA, Tatiana Cuberos. **O potencial educacional do cinema de animação: três experiências na sala de aula**. Dissertação de mestrado. PUC Campinas, 2008.

ZAPPONE, Mirian. H. Yaegashi. **Práticas de leitura no Brasil**. Tese de doutorado. Universidade Estadual de Campinas, 2001.

NOIVA-CADÁVER. **Direção:** Tim Burton, Mike Johnson. **Produção:** Allison Abbate e Tim Burton. **Distribuidora:** Warner Bros. DVD (78 min).