

## LITERATURA ANIMADA: A Contação de Histórias Por Meio de Animações Audiovisuais

### *ANIMATED LITERATURE: The Storytelling by Means of Audiovisual Animations*

Carla de Lima e Souza Campos<sup>1</sup>

Vanessa Gomes Franca<sup>2</sup>

**RESUMO:** Não são os átomos, as células ou a matéria que representam o que somos. O que nos faz, verdadeiramente, humanos são as histórias que nos contam, que nos contaram e as que escolhemos contar. Se “somos histórias em movimento” (SANT’ANNA, 2011), por que não usar o movimento para contá-las? Em meio à disponibilidade das novas tecnologias e do acesso que muitos têm a tais recursos, animamos a obra *Ofélia, a ovelha*, de Marina Colasanti, para que ela seja utilizada na hora da contação de histórias. A animação é uma forma de estender o incentivo à leitura ao público constantemente conectado.

**PALAVRAS-CHAVE:** Contação de histórias. Literatura animada. Animação audiovisual. *Ofélia, a ovelha*. Marina Colasanti.

**ABSTRACT:** *Atoms, cells or matter do not represent what we are. What makes us truly humans are the stories that tell us, told us, and those stories we choose to tell. If “we are stories in movement” (SANT’ANNA, 2011), why not use the movement to tell them? In the midst of the availability of new technologies and the access that many people have to these resources, we animate the work *Ofélia, a ovelha*, by Marina Colasanti, to use it at the moment of the storytelling. Animation is a way to extend the reading incentive to the constantly connected audience on web.*

**KEYWORDS:** *Storytelling. Animated literature. Audiovisual animation. *Ofélia, a ovelha*. Marina Colasanti.*

---

<sup>1</sup> Especialista em Literatura Infantil e Juvenil pela Universidade Estadual de Goiás – Câmpus Pires do Rio. Graduada em Letras Português/Inglês pela Universidade Estadual de Goiás – Câmpus Pires do Rio. É contadora de histórias e membro do Grupo de Estudo e Pesquisa em Literaturas de Língua Portuguesa/GEPELLP. Suas áreas de interesse e pesquisa são Literatura Infantil e Juvenil, Literatura brasileira contemporânea e contação de história. E-mail: carlacampos78@hotmail.com.

<sup>2</sup> Pós-doutora e Doutora em Estudos Literários pelo Programa de Pós-Graduação em Letras e Linguística da Faculdade de Letras, da Universidade Federal de Goiás. É professora de Literatura Infantil e Juvenil, Literatura Brasileira e Teoria Literária no Curso de Letras da UEG (Câmpus Pires do Rio). Também atua no curso de Pós-Graduação *Lato Sensu* em Literatura Infantil e Juvenil: práticas de leitura e ensino (UEG – Câmpus Pires do Rio). Desenvolve pesquisas, principalmente, nos seguintes temas: Literatura Infantil e Juvenil brasileira; Metaficção; Bestiário medieval; Cronística dos séculos XVI e XVII; Narrativa brasileira moderna e contemporânea; Tradução. É membro do Grupo de Pesquisa “Estudos sobre a narrativa brasileira contemporânea” (CNPq/UFG) e do Grupo de Estudo e Pesquisa em Literaturas de Língua Portuguesa/GEPELLP. E-mail: francavg@hotmail.com.

## Introdução

*Somos estórias em movimento. Parábolas vivas.  
E quem conta estórias vive várias vidas numa só.  
Affonso Romano de Sant'Anna*

Estáticas e passíveis? Longe disso! Gosto de pensar as histórias como seres encantados: palavras em constante mutação, adaptação, materialização e independentes a ponto de contrariar toda e qualquer previsão sobre elas.

Sob o prenúncio de alguns estudiosos, o ato de contar histórias logo faria parte do passado. Se extinguiria com várias outras artes. Ledo engano. Sejam nas narrativas orais ou nas páginas dos livros, a arte da contação perpetuou-se e mantém-se mais viva – e em voga – do que nunca! Dinâmica a ponto de não se segurar mais na voz e nos livros e saltar para muito além! Animada, embreando-se em luzes, cores sons e movimentos, nas telas da TV, dos computadores, e-books, smartphones e em tudo mais que engloba esse mundo modernizado, urgente, emergente e tecnológico.

Palavras são livres como passarinhos! E foi justamente um deles que sabiamente confidenciou a Eduardo Galeano o maior de todos os segredos acerca da matéria prima dos seres humanos: Não são os átomos que os formam, disse ele, a verdade é que eles são “feitos de histórias”. Acredito no passarinho.

Contar histórias é fundamental para a permanência da humanidade. Contadores são o acervo vivo de um povo, carregando em si lendas, causos, acontecimentos, canções, êxitos e fracassos, que trazem valores e lições de vida a sua comunidade, envoltos em uma magia, exclusiva àqueles que encantam todos a sua volta, seja pelo som da sua voz ou por meio da habilidade em transformar o tecnológico em lúdico. Esse encantamento provocado pela contação de história, em suas mais diversas formas, é o principal elemento de interesse para o desenvolvimento dessa pesquisa, que tem como objetivo animar a obra *Ofélia, a ovelha*, de Marina Colasanti, a fim de que ela seja utilizada na hora da contação de histórias. A animação é uma forma de estender o incentivo à leitura ao público constantemente conectado, conhecido como “nativos digitais”.

Para as discussões que serão tecidas ao longo do texto, fundamentamo-nos em Affonso Romano de Sant'Anna (2011); Bruno Bettelheim (2002); Raquel Coelho (2000),

CAMPOS, Carla de Lima e Souza; FRANCA, Vanessa Gomes. *Literatura Animada: a contação de histórias por meio de animações audiovisuais*.

Gislayne Avelar Matos (2014); Leilane Lima Sena de Andrade, Giovana Scareli e Laura Ramos Estrela (2012), Marina Colasanti (2004), Paula Ribeiro da Cruz (2006), entre outros.

## 1 A Volta dos Contadores de Histórias

Contar e ouvir histórias fazem parte de uma tradição tão antiga, que é quase impossível definir ao certo a sua origem. Há muito tempo atrás, quando a vida ainda amanhecia sobre a Terra, o homem já narrava. É provável que o berço dessa tradição seja as civilizações longínquas, onde o único recurso de comunicação era a linguagem oral, quando os caçadores, depois de longos períodos longe da aldeia, reuniam-se em volta do aconchego da fogueira para contar sobre suas aventuras na luta pela sobrevivência, sob os olhares atentos de seu povo, embevecido no deleite de cada palavra. Milhares de anos depois, algumas dessas histórias continuam registradas nas paredes das cavernas, resistindo às intempéries do tempo.

No que concerne à importância das narrativas para os seres humanos, Marina Colasanti (2004, p. 210) salienta que estes necessitam narrar, não “[...] para se distrair, não como uma forma lúdica de relacionamento, mas para alimentar e estruturar o espírito, assim como a comida alimenta e estrutura o corpo. Não existe nenhum povo sem a sua gênese. [...] É a repetição dessas narrativas que os mantém unidos”. Além disso, para a escritora, as histórias funcionam como mediadoras entre nós e o mundo e, principalmente entre nós e nós mesmos, aproximando-nos do que não conhecemos. Para Colasanti (2004, p. 213), “[...] a necessidade dessa aproximação faz de nós todos narradores e ouvintes”.

No entanto, o ser humano não é apenas um ser que conta e ouve histórias, mas particularmente é um ser que faz história. Como salienta Affonso Romano de Sant’Anna (2011, p. 14): “Fazer história é a suprema audácia dos humanos” e, talvez, por isso mesmo, enganaram-se os que pensaram que a contação de histórias se perderia na evolução do tempo. “Somos seres irremediavelmente históricos”, afirma Sant’Anna (2011, p. 14).

Por algum tempo, mais especificamente com a chegada das novas tecnologias, contar histórias tornou-se algo quase restrito a um conto de fadas, antes de dormir. A arte, esteve adormecida, negligenciada e quase completamente esquecida. Consoante Kelly Cristine Ribeiro (2010, p. 3-5), até

CAMPOS, Carla de Lima e Souza; FRANCA, Vanessa Gomes. *Literatura Animada: a contação de histórias por meio de animações audiovisuais.*

[...] meados do século XX, no Brasil, há notícias de longos serões realizados nas calçadas das casas ou à beira dos fogões, cujas horas eram gastas ouvindo e contando histórias. [...] A contemporaneidade, no entanto, assiste ao silenciamento dos contadores de histórias e ao surgimento de gerações que viriam a conhecer a Gata Borralheira, bruxas e príncipes através da Disney ou livros e não mais através das vozes familiares dos contadores de histórias próximos. [...] A televisão, por sua vez, inundará casas com imagens não mais mediadas por alguém próximo nem traduzidas para o viver local. É assim que, após a chegada dos centros comerciais e da televisão, o contador de histórias encontra-se só. Consideram-no morto, ninguém mais o enxerga (RIBEIRO, 2010, p. 3-5).

Felizmente, como já mencionado, contar histórias é inerente ao ser humano, portanto, logo fez-se imprescindível o surgimento de um novo personagem: o contador de histórias contemporâneo. Esse novo contador, possui roupagem e recursos atuais, mas ainda é fiel à sua narrativa e parece resgatar uma cultura popular de uma forma que seria impossível unicamente através das novas tecnologias e meios de comunicação. No entanto, esse não é aquele contador de histórias tradicional, nem tampouco seu sucessor.

Gislayne Avelar Matos, em sua obra *A palavra do contador de histórias*, explana que, por volta da década de 1970, em uma sociedade fundamentalmente tecnológica, diversos países testemunharam a volta dos contadores de histórias. Na Europa, o primeiro país a assistir tal fenômeno foi a Inglaterra.

Na França, também na década de 1970, Henri Gougoud, um estudante de letras modernas de Toulouse, apaixonado pelo folclore e compilador de lendas de todo mundo, foi um precursor, instituindo na rádio TSF quinze minutos diários dedicados aos contos.

Nessa mesma época, as associações de contadores de histórias floresceram em todo o mundo. Apenas nos Estados Unidos apareceram quarenta, segundo a revista francesa *Enfant d'abord* (nº 152, nov.-dez. 1991) (MATOS, 2014, p. XVII, XIX).

De acordo com Matos (2014, p. XIX), na década de 1980, na França, os contadores e a contação de história alcançam grande notabilidade. Nesse período, ocorrem espetáculos semanais para um público progressivamente maior e mais encantado; acontecem, em diversas cidades, festivais regionais e internacionais de contação de história; são ministradas oficinas de formação e de aperfeiçoamento. Além disso, são publicadas

[...] duas revistas especializadas: a *Ouïrdire*, Bulletin du collectif – contes des bibliothèques municipales de Grenoble, fundada em 1981, e a *Dire*, editada a partir de 1987 pela Association pour la Promotion de la Culture Orale e publicada pelo Centre National de Lettres – Paris (MATOS, 2014, p. XIX, grifo da autora).

CAMPOS, Carla de Lima e Souza; FRANCA, Vanessa Gomes. *Literatura Animada: a contação de histórias por meio de animações audiovisuais*.

O movimento dos contadores de histórias tornou-se tão evidente e intrigante, que fez com que inúmeros pesquisadores, especialistas no conto, investigassem e tentassem responder esse retorno à oralidade, que, na realidade, traduzia a profunda necessidade das sociedades. Desse modo, em

[...] fevereiro de 1989, um colóquio internacional foi realizado no Musée National des Arts et Traditions Populaires, de Paris, sob a iniciativa da Direction Régionale des Affaires d'Île de France (DRAC), da Association l'Âge d'Or de France e do próprio Museu. Trezentos e cinquenta participantes representaram catorze países. O objetivo do colóquio foi avaliar o impacto social e cultural da volta dos contadores de histórias nos países em que esse fenômeno se manifestara com mais vigor (MATOS, 2014, p. XVII).

No Brasil, “nos rincões profundos, onde a oralidade continua sendo o principal veículo de transmissão de conhecimentos, o conto e os contadores não chegaram a desaparecer por completo” (MATOS, 2014, p. XX). Ao contrário do que aconteceu nos grandes centros urbanos, onde o contador de histórias havia desaparecido. A volta deste à cena, ocorre por volta de 1990.

Nessa época, em Belo Horizonte [...], os primeiros contadores, isoladamente ou em grupos formados, inicialmente pela ou através da Biblioteca Pública Infantil e Juvenil, começaram a ficar conhecidos pela comunidade, por meio de suas apresentações realizadas com sucesso, em vários locais da cidade. Também um Festival de Contadores de Histórias, “Os melhores contadores de histórias”, com a primeira edição em 1992, promovido pela Biblioteca Pública Infantil e Juvenil, passou a ter lugar, uma vez por ano, com um número crescente de concorrentes (MATOS, 2014, p. XX).

Não é só o contador de histórias que mudou. As próprias narrativas tiveram que adaptar-se ao mundo contemporâneo e, ao contrário de algumas histórias contadas nos tempos de outrora, as narrativas do século XXI não têm, com tamanha intensidade, a intenção de moralizar. Segundo Schermack (2012, p. 1), “[...] a arte de contar histórias no século XXI, envolve o resgate da ludicidade, sem a qual não há lugar para espaços de encantamento e desenvolvimento de pessoas”.

Resgatar o lúdico é algo que se faz impreterivelmente necessário nos dias atuais. Vivemos tempos de absoluto materialismo em que a fantasia e a imaginação têm sido sistematicamente desvalorizadas e desestimuladas. Carecemos de fábulas, fadas, mitos e

CAMPOS, Carla de Lima e Souza; FRANCA, Vanessa Gomes. *Literatura Animada: a contação de histórias por meio de animações audiovisuais*.

narrativas fantásticas! Sentimos fome de tudo que esteja impregnado de maravilhoso! Coisa de criança? Certamente, porém, sem dúvida de gente grande também, afinal, “[q]ualquer que seja a nossa idade, apenas uma história que esteja conforme os princípios subjacentes a nossos processos é capaz de nos convencer” (BETTELHEIM, 2002, p. 67).

## 2 Contação de Histórias Versus Novas Tecnologias: aliados ou oponentes?

A vontade de contar histórias é algo que sempre esteve presente no homem, seja pela fala, seja pelo lápis e papel ou até pelo movimento e as narrativas são a representatividade desta vontade, promovendo a formação de comunidades em torno de um universo imaginário, formado pelas histórias criadas e contadas.

A forma mais antiga e tradicional de contar histórias, de transmitir narrativas, é aquela que não requer nenhum acessório e se processa unicamente por meio do corpo e da voz do contador. No entanto, em meio a nova configuração do mundo, tipificado pela globalização e pelas significativas mudanças que as novas tecnologias (da informação e da comunicação) vêm provocando no cotidiano das pessoas, a contação de histórias também se tecnologicizou. Para o escritor, jornalista, roteirista e diretor de institucionais e documentários Marcio Allemad (2011, p. 96), tal transformação ocorreu, pois

[h]oje está tudo diferente. Tudo mais rápido. Vivemos conectados numa vida cada vez mais segmentada, única. E é realmente preciso surfar nesta onda para acompanharmos a evolução humana e tudo o que envolve este processo. Porque como disse o poeta, “o tempo não para” e, com ele, os meios de comunicação, a linguagem, a oralidade, as palavras, as rimas, as histórias (ALLEMAD, 2011, p. 96, grifo do autor).

São tempos de *cibercultura*<sup>3</sup>. Qualquer informação pode ser obtida instantaneamente de qualquer parte do mundo, sendo possível ao indivíduo não só ter acesso ao conhecimento, mas também participar ativamente dele, interagindo ao mesmo tempo que o recebe. Por esse motivo,

<sup>3</sup> Conforme definição do filósofo Pierre Lévy (1999, p. 16, grifo do autor): “A ‘cibercultura’ é o conjunto de técnicas (materiais e intelectuais), de práticas, de atitudes, de modos de pensamento e de valores que se desenvolvem juntamente com o crescimento do ‘ciberespaço’, que especifica não apenas a infraestrutura material da comunicação digital, mas também o universo oceânico de informações que ela abriga, assim como os seres humanos que navegam e alimentam esse universo”.

[...] a tecnologia tornou-se parte essencial de nossas vidas. Desde que os computadores se popularizaram nos lares do mundo inteiro, as pessoas vêm utilizando cada vez mais as TICs. Com o advento da internet, isso muda de fato a vida contemporânea [...]. Essas tecnologias possibilitaram um território livre para o ser humano criar e se expressar [...]. (PANDOLFO, 2012, p. 15-16).

Consoante Bianca Lopes Bertuol (2015, p. 20), até as crianças têm tido “contato com os recursos tecnológicos cada vez mais cedo, considerando a expansão e acessibilidade dos mesmos, que estão adquirindo seu espaço na infância atual [...]”. Tendo isso em vista, a “geração atual está nascendo em um mundo avançado tecnologicamente, sendo conhecida como ‘nativo digital’, por estarem rodeados pelo acesso rápido às tecnologias e a informação (BERTUOL, 2015, p. 20, grifo da autora).

Diante de tamanha facilidade à informação imediata e, conseqüentemente, de tantos encantos e benefícios trazidos pelas TICs, pareceria improvável inserir uma “simples” narrativa em meio a tanta tecnologia. Um momento de pausa em um cenário tão dinâmico é algo quase impensado. Seriam, então, o computador e as novas tecnologias inimigos declarados dos livros e dos contadores de histórias? Janet H. Murray, em sua obra *Hamlet no Holodeck: o futuro da narrativa no ciberespaço*, afirma que o “[...] computador não é inimigo do livro. Ele é filho da cultura impressa, o resultado de cinco séculos de investigações e invenções organizadas e coletivas que o texto impresso tornou possíveis” (p. 23). Para Murray (2003, p. 255), o computador e as novas tecnologias podem ser vistos como aliados das narrativas.

Desse modo, partindo do interesse espontâneo dos “nativos digitais”, de jovens e de adultos pela tecnologia, os contadores de histórias contemporâneos apropriam-se das TICs e propõem ações que conectem tecnologicamente os leitores às histórias. A respeito desse assunto, Busatto (2011, p. 102) salienta que: “Pensar a narração oral de histórias no século XXI é pensar nos meios disponíveis para que se dê a fruição desse conto. Supõe a reflexão sobre novas mídias e sobre o conceito de arte interativa”. Assim, pensando nessa hibridização das linguagens é que propomos a contação de história por meio de animação.

Dispositivos, recursos digitais e estímulos sensoriais, como sons e movimentos, em geral causam interesse, entusiasmo ou, no mínimo, curiosidade, em todos quantos tenham

CAMPOS, Carla de Lima e Souza; FRANCA, Vanessa Gomes. *Literatura Animada: a contação de histórias por meio de animações audiovisuais*.

acesso a eles, portanto, a utilização destes meios torna-se extremamente útil como uma nova forma de interação com histórias contadas.

### **3 Luz, Câmera, AnimAÇÃO!**

Animar, segundo o dicionário Aurélio (2010), significa “dar alma” ou “dar ânimo”, dar “movimento e dinamismo”, dar vida àquele que não tem. Poucas definições retratam tão bem uma palavra como essas. A animação é realmente uma arte fascinante. Quem de nós, em algum momento da vida, ao brincar com bonecos, desenhos ou massas de modelar não sentiu vontade de ver essas figuras se movimentando, falando, rindo e brincando como se fossem reais? Pois foi dessa mesma vontade, aliada ao fascínio e, principalmente, a persistência de muitos estudiosos, que se tornou possível a tantos seres inanimados, ganharem vida e manifestarem emoções tão próximas às nossas.

Portanto, a animação não surgiu por acaso. Já foi dito anteriormente que, desde os primórdios da nossa história, é inevitável ao ser humano registrar de alguma forma o seu cotidiano – como faziam ao pintar as histórias nas paredes das cavernas. O que ainda não havia sido mencionado – até agora – é que essa mesma premência se estende à outra arte, tão antiga quanto a própria contação de histórias, emergente desde que o homem passou a se expressar por meio de símbolos: representar o movimento. Consoante Gombrich (1999, p. 40 apud CRUZ, 2006, p. 24), o desejo do homem de representar o movimento, por meio do desenho, pode ser observado nas pinturas rupestres da Pré-História (Figuras 1 e 2), “como comprovam pinturas de bisões, mamutes e renas com mais de quatro pernas, ilustradas em cavernas espanholas e francesas há mais de 30 mil anos”.

CAMPOS, Carla de Lima e Souza; FRANCA, Vanessa Gomes. *Literatura Animada: a contação de histórias por meio de animações audiovisuais.*

Figura 1 – Pintura rupestre	Figura 2 – Pintura animada de um bisão
	
<p>Fonte: <a href="http://www.allposters.com.br/-sp/Replica-of-Cave-Painting-of-Boar-from-Altamira-Cave-posters_i10555398_.htm">http://www.allposters.com.br/-sp/Replica-of-Cave-Painting-of-Boar-from-Altamira-Cave-posters_i10555398_.htm</a></p>	<p>Fonte: <a href="https://redhistoria.com/animacion-en-el-arte-de-la-edad-de-piedra-en-francia/#.WTS_wGjyIV">https://redhistoria.com/animacion-en-el-arte-de-la-edad-de-piedra-en-francia/#.WTS_wGjyIV</a></p>

Esse desejo de representação do movimento não acabou com o passar do tempo. Ao contrário, tornou-se uma obstinação para vários artistas durante muito tempo. Segundo Cruz (2006, p. 24), devido ao conhecimento anatômico de determinados artistas plásticos do Renascimento, houve tentativas de simulação de movimento por meio de imagens congeladas. No entanto, naquela época, ainda não se contava com a tecnologia acessível hoje em dia, o que fez com que “a ilusão da vida através da animação da imagem” não se transformasse realidade.

Um dos eventos que tornou isso possível foi o uso da **lanterna mágica**, pelo jesuíta romano Athanasius Kircher, em 1645, que também publicou um livro com o título *A grande arte da luz e da sombra*, no qual explicava sua invenção<sup>4</sup>. Tal dispositivo, que funcionava como um projetor de *slides*, consistia em

[...] uma caixa, contendo uma fonte de luz e uma lente que permitiam a projeção de imagens pintadas em vidro sobre uma determinada superfície. A intenção de Kircher, no entanto, passava longe de ser artística – ou mesmo científica. Ele usava o dispositivo como instrumento de catequização – fato que o levou a ser acusado de bruxaria, tamanho o espanto que causou na população. (LUCENA JÚNIOR, 2005 apud CRUZ, 2006, p. 24, grifo da autora).

<sup>4</sup> Não há um consenso a respeito de quem tenha inventado a lanterna mágica.

CAMPOS, Carla de Lima e Souza; FRANCA, Vanessa Gomes. *Literatura Animada: a contação de histórias por meio de animações audiovisuais.*

Se alguns viram a lanterna mágica com desconfiança e assombro, os contadores de histórias a enxergaram como uma grande oportunidade. Conforme Raquel Coelho (2000, p. 8), o livro de Kircher estimulou a imaginação de muitas pessoas e algumas delas

[...] tentaram criar um jeito de usar a lanterna mágica para contar histórias. Tiveram então a ideia de colocar um disco de vidro com desenhos dentro da caixa. A luz e o espelho faziam a imagem ser projetada na parede, como se fosse um *show de slides*. Naquela época, essas projeções representavam um avanço incrível, pois as máquinas de fotografia, as filmadoras e os projetores ainda estavam longe de ser inventados. A animação estava mesmo com vontade de nascer. No entanto, ainda não tinha nascido de fato, pois a lanterna mágica mostrava as figuras uma por uma, como em um livro.

Em 1824, o físico Peter Mark Roget, publicou o artigo *The Persistence of Vision with Regard to Moving Objects (A Persistência da Visão com Relação a Objetos em Movimento)*, por meio do qual esclarecia que as imagens “[...] eram retidas pela retina do olho humano por uma fração de segundo antes de serem substituídas pelas imagens seguintes. Se a sucessão fosse suficientemente rápida, o observador tinha a impressão de movimento, mesmo que estivesse olhando para imagens paradas” (BENDAZZI, 2003, p. 3 apud CRUZ, 2006, p. 25, tradução da autora). O estudo de Roget ficou conhecido como “lei da persistência da visão” que, aliada à ciência e à arte, propiciou a criação de uma gama de brinquedos e artefatos ópticos<sup>5</sup> em meados do século XIX, chegando àquele que marcaria o início da história da animação – e do cinema como um todo: o *praxinoscópio*.

Inventado pelo francês Émile Reynaud, em 1877, o *praxinoscópio* era composto por um sistema de espelhos e lentes, por meio do qual projetava em uma tela figuras desenhadas à mão sobre fitas transparentes (ARMES, 1999, p. 40). O sistema de espelhos ocasionava efeito de relevo e a luz da lanterna de projeção possibilitava “a realização de truques que dão a ilusão de movimento” (VILLAFRANCA, 2013, p. 19). Em 1892, Reynaud revolucionou a contação de histórias por meio das animações. Até aquele momento, todas as invenções e brinquedos criados davam movimento às imagens, porém não contavam histórias. Reynaud, então, através do desenho de histórias em longas tiras de papel, conseguiu desenvolver uma forma de entreter o público projetando histórias completas, além de acompanhamento musical ao vivo e com efeitos sonoros. Nascia, assim, o Teatro Óptico

<sup>5</sup> Muitos outros inventos e técnicas surgiram depois, tais como o *taumatoscópio* (1825), o *fenaquistoscópio* (1828), o *estroboscópio* (1832), o *zootrocópio* (1834) e o popular *flipbook* (1868), trazendo com eles grandes contribuições científicas para a animação (LUCENA JÚNIOR, 2005).

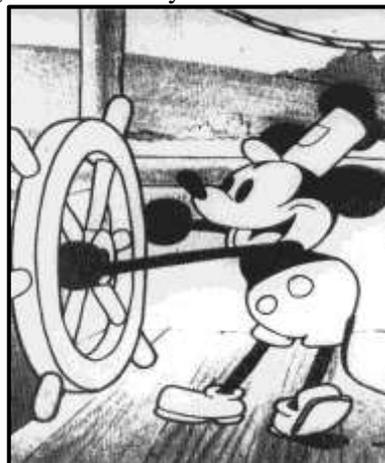
CAMPOS, Carla de Lima e Souza; FRANCA, Vanessa Gomes. *Literatura Animada: a contação de histórias por meio de animações audiovisuais.*

(COELHO, 2000, p. 18). Este, a partir de 1895, foi perdendo suas forças, ao concorrer com tecnologias mais modernas como o *cinematógrafo*, dispositivo criado pelos irmãos Lumière, que servia tanto para captar imagens quanto para projetá-las. Era o cinema que dava às boas vindas ao grande público.

Além dos dispositivos ópticos, contribuiu para o surgimento da Animação, a fotografia, especialmente a sequencial. Assim, em 1900, o francês Émile Cohl, desenhista e animador, constatou que poderia fotografar o mesmo desenho duas vezes sem evitar a sequência do movimento, o que permitiu a redução de cinquenta por cento do trabalho dos profissionais de animação. Essa descoberta permitiu que o artista lançasse, em 1908, *Fantasmagorie*<sup>6</sup>, o primeiro curta-metragem de animação realizado inteiramente *frame a frame*. Além de Cohl, o norte-americano Winsor McCay, que também era cartunista, contribuiu para o desenvolvimento da Animação, ao levar os seus personagens dos quadrinhos para o cinema (CRUZ, 2006, p. 28).

Na década de 1920, o trabalho desenvolvido pelos estúdios Walt Disney, que foi fundado em 1923, contribuiu para que a Animação fosse tratada como uma linguagem artística, pois, muito da arte da animação foi aperfeiçoado, descoberto ou inventado em tais estúdios. Em 1928, criam e exibem o curta-metragem *Steamboat Willie*, no qual estreia o personagem Mickey Mouse (Figura 3), que se tornaria um dos símbolos da Disney. Ademais, é considerado um marco na inserção do som no cinema animado.

Figura 3 – Mickey em *Steamboat Willie*



Fonte: <http://acervo.oglobo.globo.com/fotogalerias/mickey-mouse-10806707>

<sup>6</sup> Animação em vídeo disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=swh448fLd1g>.

CAMPOS, Carla de Lima e Souza; FRANCA, Vanessa Gomes. *Literatura Animada: a contação de histórias por meio de animações audiovisuais*.

No Brasil, conforme Coelho (2000), a primeira animação brasileira, “O Kaiser”, produzida pelo cartunista Álvaro Marins, também conhecido por Seth, foi exibida no cinema Pathé, em 22 de janeiro de 1917, no Rio de Janeiro. Segundo informações da ABCA (Associação Brasileira de Cinema de Animação), “O Kaiser” mostrava a caricatura do Imperador Guilherme II, que almejava dominar o mundo. Assim, para demonstrar todo o seu poder, tirava o capacete e o colocava sobre o globo terrestre. Este criava vida, revoltava-se e terminava por engolir o *kaiser* alemão. Infelizmente, tal filme não foi preservado e acabou se perdendo no tempo. Dele, há apenas um fotograma, por causa de uma matéria publicada em um jornal.

Figura 4 – “O Kaiser”, de Álvaro Marins



Fonte: <http://www.abca.org.br/notgerais/100-anos-da-animacao-brasileira/>

De acordo com Brandão (2010, p. 3), na década de 1940, são produzidos 11 filmes nacionais. Destes, sete são realizados em co-participação com Walt Disney, que também cria o personagem Zé Carioca. Nos anos 1950, mais precisamente em 1953, o Brasil lançou sua primeira animação de longa-metragem: “Sinfonia Amazônica”, de Anélio Lattini Filho. A obra, em preto e branco, que foi produzida em seis anos, “apresenta sete lendas nacionais protagonizadas pelos personagens Curumin e Boto, que viajam pelo Amazonas conectando todas as lendas” (ANDRADE; SCARELI; ESTRELA, 2012, p. 2). Somente duas décadas mais tarde é que o Brasil produziria seu primeiro desenho animado a cores, “Presente de Natal”, de Álvaro Henrique Gonçalves, que demandou três anos ininterruptos de trabalho até o seu lançamento (BRANDÃO, 2010).

Na década de 1980, o cartunista Mauricio de Sousa transportou suas famosas personagens da *Turma da Mônica*, das páginas dos quadrinhos, para as telas de cinema. No

CAMPOS, Carla de Lima e Souza; FRANCA, Vanessa Gomes. *Literatura Animada: a contação de histórias por meio de animações audiovisuais*.

entanto, “devido ao contexto nacional (inflação, falta de controle das bilheteiras, falta de patrocínio e incentivo ao cinema de animação, dentre outros aspectos), ele interrompe este projeto e só o retoma em 2004, com ‘Cinegibi – A Turma da Mônica’” (ANDRADE; SCARELI; ESTRELA, 2012, p. 8, grifo dos autores).

Os anos 90 ficaram marcados pelos avanços tecnológicos e da computação gráfica. Brandão (2010) destaca que muitos trabalhos mecânicos que profissionais enfrentavam com a técnica tradicional foram, então, solucionados. Foi nessa mesma década que surgiu o Anima Mundi, o segundo maior Festival Internacional de Cinema e Animação do mundo e o maior da América Latina, que acontece anualmente nas cidades do Rio de Janeiro e São Paulo. Em julho deste ano, o Anima Mundi completará sua 25ª edição.

#### **4 Histórias Animadas: a hora da contação**

Tendo em vista tudo que foi exposto até agora, é inegável que a linguagem audiovisual esteja presente em nosso cotidiano de forma acentuada e que o impacto das novas tecnologias seja imprescindível para ampliarmos nossa relação com o mundo e com nós mesmos. Conscientes ou não, somos constantemente bombardeados pelas mais diversas formas de informação e é necessário que saibamos nos aprofundar na “leitura” dessas informações, não importando a linguagem utilizada.

Paulo Freire (1989, p. 13) diz que “a leitura do mundo precede sempre a leitura da palavra e a leitura desta implica a continuidade da leitura daquele”, portanto, o ato de ler se dá através de um movimento esférico constante entre a palavra e o modo que lemos o mundo. Sobre a importância dos diferentes meios de leitura, Márcio Pandolfo (2012, p. 14) afirma que

[...] ler não deve estar somente atribuído a leitura de um texto, deve ser compreendido que a leitura estende-se a ler o mundo que está ao nosso redor. Com isso, cores, formas, texturas, sons, palavras, movimento, corpo, compõem a gramática destas linguagens que fazem os diversos meios de comunicação. Assim, realizar a leitura de diferentes textos, estudando suas gramáticas, contribui para desenvolver a sensibilidade e o senso estético, formando leitores mais críticos.

Pandolfo (2012, p. 10) acresce outro elemento de suma importância à formação de leitores plenos, quando menciona que “a animação pode contribuir com o desenvolvimento de

CAMPOS, Carla de Lima e Souza; FRANCA, Vanessa Gomes. *Literatura Animada: a contação de histórias por meio de animações audiovisuais*.

formação intelectual do ser humano, promovendo a expressão, comunicação e interdisciplinaridade, às diversas inteligências e a fortalecer o relacionamento”.

E por falar em animação, e contação, em 2004, através da parceria entre o Canal Futura, o CIDAN – Centro de Informação e Documentação do Artista Negro, a SEPPIR – Secretaria Especial de Políticas de Promoção da Igualdade Racial, a TV Globo, a TV Educativa e a Petrobrás, nasceu o projeto “A Cor da Cultura”, que encerrava como um dos seus objetivos, “[c]riar materiais audiovisuais sobre história e cultura afro-brasileiras; valorizar iniciativas de inclusão, dando visibilidade a ações afirmativas já promovidas pela sociedade e contribuir para a criação de práticas pedagógicas inclusivas” (SANT’ANNA, 2005, p. 7).

Entre uma série de ações culturais e educativas, o projeto “A Cor da Cultura”, que teve sua terceira e última edição em 2015, possuía dois grandes componentes: a produção audiovisual e a formação de professores. O primeiro, contava com cinco grades de programação, uma delas era o programa *Livros Animados*, exibido na TV Globo e no Canal Futura.

O programa tinha duração aproximada de 26 minutos e era uma atração de incentivo à leitura, direcionada ao público infantil, “com formato que mistura documental e a animação de livros através de computação gráfica” (SANT’ANNA, 2005, p. 7). A abertura era feita pela apresentadora Vanessa Pascale que, ao lado de um grupo de crianças, realizava atividades lúdicas e dinâmicas que serviam como introdução para as histórias dos livros. Antes de começar a narrativa, Vanessa Pascale fazia uma apresentação do autor e de sua obra, já em forma de animação. Em seguida, narrava o texto, enquanto as ilustrações da obra eram exibidas através de computação gráfica. Todas as obras exibidas no programa eram aquelas que possuíam pessoas negras como personagens centrais, na maior parte das vezes com referências e elementos voltados à cultura africana, como propõe o projeto “A Cor da Cultura”.

Como aludido anteriormente, não localizamos muitos trabalhos voltados à animação literária, assim, o programa *Livros Animados* é a principal referência para nosso estudo. Desse modo, utilizando o formato do programa como inspiração, animamos uma obra literária, a fim de que ela seja utilizada na hora da contação de histórias. A animação é uma

CAMPOS, Carla de Lima e Souza; FRANCA, Vanessa Gomes. *Literatura Animada: a contação de histórias por meio de animações audiovisuais*.

forma de estender o incentivo à leitura ao público constantemente conectado, conhecido como “nativos digitais”.

Para nosso projeto, selecionamos animar o livro *Ofélia, a ovelha*, de Marina Colasanti (Figura 5). A autora que nasceu na África, morou na Itália e se mudou para o Brasil, considera-se “brasileira (por escolha), italiana (por natureza) e eritréia (por acaso)” (COLASANTI, 2003, p. 87). Talentosa por essência, sua pluralidade não é limitada apenas à sua nacionalidade. A carreira como autora começou em 1968 e, desde então, são mais de quatro décadas escrevendo para adultos, “crianças e jovens, sendo considerada uma das mais significativas escritoras de literatura infantil e juvenil brasileira” (OLIVEIRA; FRANCA, 2009, p. 11), tendo publicado minicontos, contos, contos de fadas, crônicas, ensaios e poemas.

A opção por *Ofélia, a ovelha* se deu, principalmente, pela instantânea empatia com a personagem e a história de modo geral. Quem nunca sentiu um súbito desejo de transformar-se em outra pessoa? Alguém mais inteligente, mais bem-sucedido ou simplesmente mais bonito? Autoimagem, autoestima, atitude: temas delicados que Marina Colasanti aborda com muita sutileza e maestria na obra *Ofélia, a ovelha* (Figura 5).

Figura 5 – Capa do livro *Ofélia, a ovelha*



Fonte: COLASANTI, Marina. *Ofélia, a ovelha*. São Paulo: Global, 2000.

Para a criação da “história animada”, decidimos empregar o *software Windows Movie Maker*, cuja sigla é WMM. Este, de acordo com Gracinda Souza de Carvalho (2008, p. 89, grifo da autora), consiste em uma ferramenta

[...] de edição de vídeo que permite transformar filmes longos em pequenos vídeos dinâmicos e interessantes, bem como fazer um *clipe* a partir de fotografias/imagens. Além disso, pode tornar-se uma ferramenta muito útil no processo ensino-aprendizagem, uma vez que consegue aliar movimento, imagem e som, tornando a sua utilização muito interessante na construção de, por exemplo, um contexto para Webquest e histórias digitais entre outras (CARVALHO, 2008, p. 89, grifo da autora).

O WMM é uma aplicação fácil e gratuita de edição de filmes que surgiu em 2004, na ocasião do lançamento do *Windows ME*, sendo, desde então, regularmente atualizado. Neste projeto, utilizamos a versão 2012 incluída no sistema operacional *Windows Live*. A simplicidade de manuseio do WMM foi um fator decisivo para sua escolha, uma vez que não sentimos dificuldades significativas na elaboração dos nossos vídeos (teste e final).

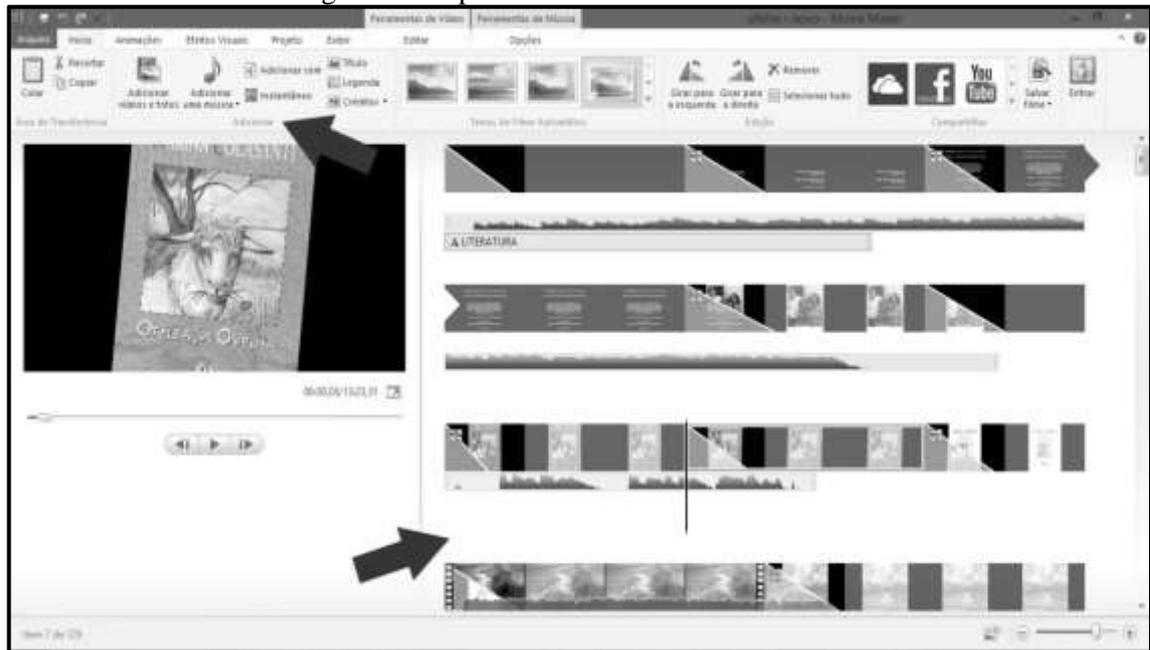
Embora simples no manuseio, o WMM 2012 possibilita ao utilizador a importação de “ficheiros” (imagens, fragmentos de vídeo analógico ou digital ou fotos) existentes no computador ou em dispositivos móveis e a combinação e ordenação desses elementos em cenas. Permite ainda a criação de títulos, legendas e fichas técnicas, a colocação de efeitos especiais, sons, vozes e ruídos, e, finalmente, a gravação do resultado final em diversos suportes.

A fim de animarmos o livro *Ofélia, a ovelha*, de Marina Colasanti, no aplicativo *Movie Maker*, seguimos, basicamente, cinco passos. Em primeiro lugar, antes de começarmos a edição, criamos uma pasta com todo material que pretendíamos utilizar, ou seja: fotos, fragmentos de vídeos, efeitos sonoros, músicas, áudios contendo as narrações e imagens digitalizadas da obra. Em segundo, abrimos o aplicativo *Windows Movie Maker* e salvamos o nosso projeto, através da aba “Arquivo” / “Salvar projeto como”. Uma vez salvo, este é considerado o arquivo fonte, pois, por meio dele acontece todo o processo de criação, como a inclusão ou exclusão de novas mídias e a alteração da ordem dos elementos.

Em terceiro lugar, transferimos uma cópia de todo o material selecionado anteriormente para o arquivo fonte, por meio das opções “Adicionar Vídeos e Fotos”, “Adicionar uma música” (para áudio da narração) ou “Adicionar som” (para efeitos sonoros em geral). Automaticamente forma-se a *Linha do Tempo*.

CAMPOS, Carla de Lima e Souza; FRANCA, Vanessa Gomes. *Literatura Animada: a contação de histórias por meio de animações audiovisuais.*

Figura 6 – Captura de tela referente ao Passo 03



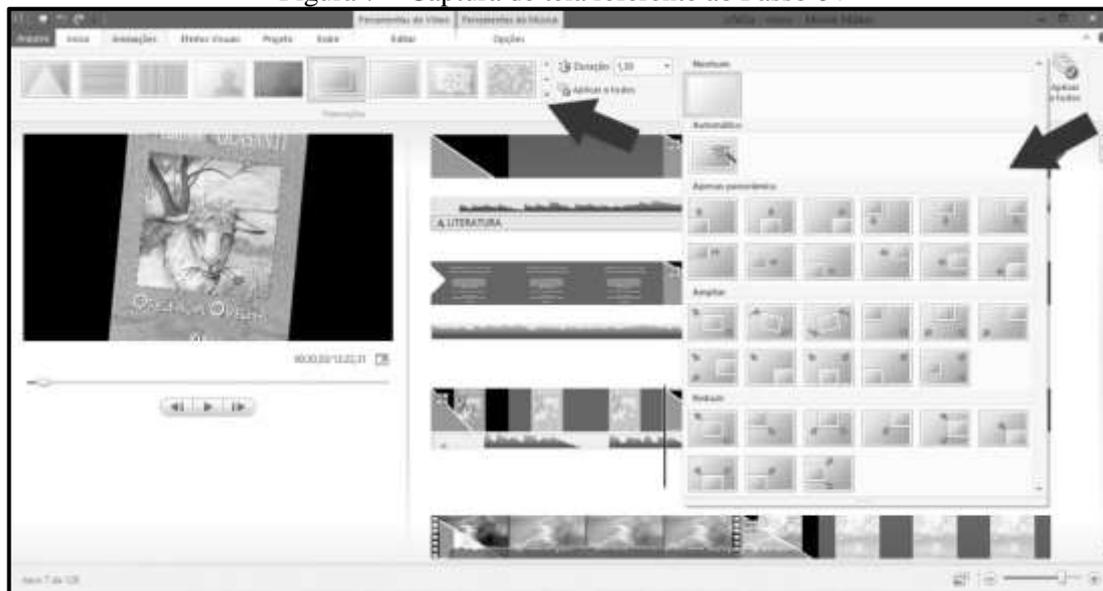
Fonte: Arquivo pessoal.

Em quarto, para adicionar efeitos de vídeo ou transição, clicamos na aba “Animações”, onde obtivemos várias opções e efeitos. O desenvolvimento do processo de animação pode ser acompanhado o tempo todo, através da *Storyboard* no canto esquerdo da tela. Para visualizar como está o andamento em tela cheia, basta clicar, a qualquer momento, no ícone do canto inferior direito do *Storyboard* ou na tecla F11.

Caso haja pane no sistema ou qualquer outro imprevisto, como falta de energia, pode-se perder todas as modificações, por isso entendemos como muito importante salvar o projeto com frequência.

CAMPOS, Carla de Lima e Souza; FRANCA, Vanessa Gomes. *Literatura Animada: a contação de histórias por meio de animações audiovisuais.*

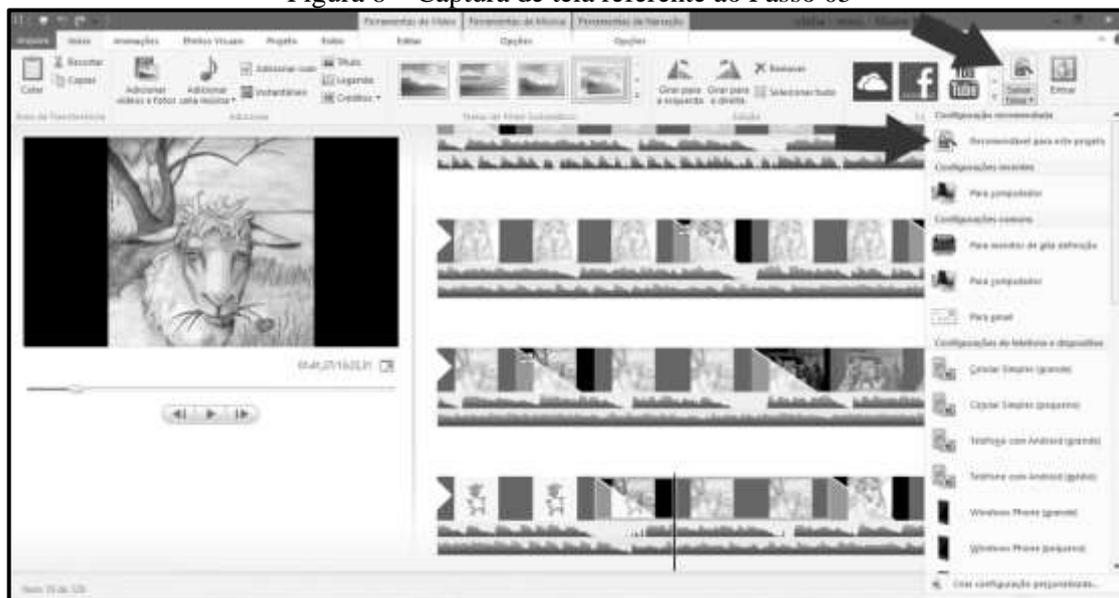
Figura 7 – Captura de tela referente ao Passo 04



Fonte: Arquivo pessoal.

Em quinto, para finalizar, clicamos em “Salvar Filme” e escolhemos a configuração “Recomendável para este projeto”, em formato mp4. Também poderíamos salvá-lo em “Para computador”, sem qualquer perda de qualidade de imagem e som.

Figura 8 – Captura de tela referente ao Passo 05



Fonte: Arquivo pessoal.

CAMPOS, Carla de Lima e Souza; FRANCA, Vanessa Gomes. *Literatura Animada: a contação de histórias por meio de animações audiovisuais*.

O resultado final da “história animada” *Ofélia, a ovelha*, de Marina Colasanti, produzida durante este projeto, está disponível no site YouTube e pode ser acessada por meio do endereço: <https://www.youtube.com/watch?v=jOtX4Of2pOM&feature=youtu.be>.

Como as histórias, por si só, encantam olhos e ouvidos, sem distinção de raça, credo, gênero ou idade, todo o processo de criação de uma “história animada”, traz em si seu prazer e contentamento. Cada detalhe de som, movimento ou imagem, é pensado para que a história consiga despertar o melhor dos sentidos em seu interlocutor, onde quer que ele esteja. É a democratização da contação de histórias, que se expande muito além do espaço físico, como cita Busatto (2011, p. 11): “clica, arrasta, minimiza, maximiza, e de repente surge outra forma de se contar histórias. Imagem no tempo presente – multimídia colorindo a tela anuncia a chegada de uma contadora virtual”.

### **Considerações Finais**

A contação de histórias apresenta-se como uma temática fascinante e as possibilidades de trabalho mostram-se infinitas.

São tantos os cenários, tantos suportes para um texto literário se materializar. Do primeiro movimento, ao redor da fogueira, onde soou pela primeira vez a voz de um contador de histórias, até a imersão no ciberespaço, onde pode soar a voz de um contador do tempo de agora, se passaram séculos. Porém, o que sustenta essas ações é a história que, enquanto sujeito, engendra o encantamento necessário para nos emocionar. E na essência, a palavra que desperta a memória, reaviva lembranças e afetos, propõe, instiga, efetiva vivências (BUSATTO, 2011, p. 101-102).

Torna-se inegável a relevância que o ato de contar histórias tem para a continuidade da raça humana. Independentemente da forma como se apresenta, é do contador de histórias a responsabilidade de disseminar, por meio de suas narrativas, todo o saber agregado ao longo de sua vida e, mesmo ante a modernidade de tecnologias cada dia mais complexas, o narrar possui seu encantamento único.

As novas tecnologias, notadamente as animações audiovisuais, sem dúvida, ampliam a possibilidade de leitura, da palavra e do mundo. Ao tornarmos acessível ao interlocutor/leitor/ouvinte a contação de história por meio da animação de determinada obra literária, possibilitamos a ele não somente conhecê-la mas interagir com ela, através do outro,

CAMPOS, Carla de Lima e Souza; FRANCA, Vanessa Gomes. *Literatura Animada: a contação de histórias por meio de animações audiovisuais*.

por meio da voz do contador de histórias. Nuances diferentes, inesperadas sutilezas, sons e movimentos. Além disso, com o suporte da tecnologia da internet, viabilizamos a disseminação infinita da arte e da obra, de forma democrática e totalmente gratuita.

Através da apresentação do presente projeto de “Literatura animada: a contação de histórias por meio de animações audiovisuais”, em que utilizamos a obra *Ofélia, a ovelha*, de Marina Colasanti, esperamos ter podido trazer uma parcela de contribuição, enquanto validamos o que já não deixa qualquer dúvida: as histórias – e a contação delas – são uma inesgotável fonte de emoção, prazer e conhecimento, sendo que não conseguimos encontrar melhor representante de fascínio e sedução, inclusive no universo digital, uma vez que

se durante a contação presencial, o espectador se vê envolvido pelos sentimentos suscitados pelo sujeito-contador, na contação digital há um distanciamento que permite ao sujeito-ouvinte comentar a ação e senti-la sob outro ângulo, não menos envolvente, apenas distinto (BUSATTO, 2011, p. 102).

Inserimo-nos em um novo tempo, formado por um público “nativo digital” urgente, que aguarda respostas às suas expectativas, no contexto do conhecimento ao qual está habituado. Que espera ser surpreendido, mas que não abre mão de ser seduzido. Portanto, ao ampliar suas possibilidades comunicativas, o novo contador de histórias, potencializa sua inserção e posiciona-se de forma mais ampla e efetiva na sociedade.

## REFERÊNCIAS

ABCA. Associação Brasileira de Cinema de animação. Disponível em: <[www.abca.org.br](http://www.abca.org.br)>. Acesso em: 6 fev. 2017.

ANDRADE, Leilane Lima Sena de; SCARELI, Giovana; ESTRELA, Laura Ramos. *As animações no processo educativo: um panorama da História da animação no Brasil*. In: VI Colóquio Internacional “Educação e Contemporaneidade”, 2012, Sergipe. Anais. São Cristóvão: Universidade Federal de Sergipe, 2012. p. 1-15. Disponível em: <[http://educonse.com.br/2012/eixo\\_08/PDF/52.pdf](http://educonse.com.br/2012/eixo_08/PDF/52.pdf)>. Acesso em: 6 fev. 2017.

ARMES, Roy. *On video: o significado do vídeo nos meios de comunicação*. Tradução de George Schlesinger. 2. ed. São Paulo: Summus, 1999.

BRANDÃO, Diego Gomes. O contraste entre animação e academicismo no Brasil. *Revista Eletrônica Temática*, Paraíba, ano VI, n. 11, p. 1-11, novembro de 2010. Disponível em:

CAMPOS, Carla de Lima e Souza; FRANCA, Vanessa Gomes. *Literatura Animada: a contação de histórias por meio de animações audiovisuais*.

<[http://www.insite.pro.br/2010/Novembro/animacao\\_academicismo\\_brandao.pdf](http://www.insite.pro.br/2010/Novembro/animacao_academicismo_brandao.pdf)>. Acesso em: 4 fev. 2017.

BETTELHEIM, Bruno. *A psicanálise dos contos de fadas*. Tradução de Arlene Caetano. 16. ed. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 2002.

BERTUOL, Bianca Lopes. *Contribuições das tecnologias visuais, na contação de histórias, no processo de percepção das crianças*. 2015. 47 f. Trabalho de Conclusão de Curso (Especialização em mídias na educação) – Centro Interdisciplinar de Novas Tecnologias na Educação, Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2015.

BUSATTO, Cleo. *Arte de contar histórias no século XXI: tradição e ciberespaço*. Petrópolis: Vozes, 2006.

\_\_\_\_\_. Paiquerê Piquiri Fietó, um experimento com as linguagens. In: PRIETO, Benita (Org.). *Contação de histórias: um exercício para muitas vozes*. Rio de Janeiro: 2011. p. 100-103.

CARVALHO, Gracinda Souza de. *Histórias Digitais: narrativas no século XXI – O software Movie Maker como recurso procedimental para construção de narrações*. 2008. 197 f. Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Educação – Universidade de São Paulo, São Paulo, 2008.

COELHO, Raquel. *A arte da animação*. Ilustrações da autora. Belo Horizonte: Formato Editorial, 2000.

COLASANTI, Marina. *Ofélia, a ovelha*. São Paulo: Global, 2000.

\_\_\_\_\_. *Fragatas para terras distantes*. Rio de Janeiro: Record, 2004.

\_\_\_\_\_. *O homem que não parava de crescer*. São Paulo: Global, 2005.

CRUZ, Paula Ribeiro da. *Do desenho animado à computação gráfica: A Estética da Animação à Luz das Novas Tecnologias*. 2006. 150 f. Monografia apresentada ao Curso de graduação em Produção em Comunicação e Cultura, Faculdade de Comunicação – Universidade Federal da Bahia, Salvador, 2006.

FERREIRA, Aurélio Buarque de Holanda. *Mini Aurélio: o dicionário da língua portuguesa*. 8. ed. rev. atual. Curitiba: Positivo, 2010. p. 47.

FREIRE, Paulo. *A importância do ato de ler*. São Paulo: Cortez, 1989.

LÉVY, Pierre. *Cibercultura*. São Paulo: Editora 34, 1999.

MURRAY, Janet H. *Hamlet no holodeck: o futuro da narrativa no ciberespaço*. São Paulo: Itaú Cultural/UNESP, 2003.

CAMPOS, Carla de Lima e Souza; FRANCA, Vanessa Gomes. *Literatura Animada: a contação de histórias por meio de animações audiovisuais*.

OLIVEIRA, Alexandra Almeida de; FRANCA, Vanessa Gomes. A condição feminina e os intertextos presentes em *O leopardo é um animal delicado*, de Marina Colasanti. In: CAMARGO, Flávio Pereira; CARDOSO, João Batista (Org.). *Percursos da narrativa brasileira contemporânea: coletânea de ensaios*. João Pessoa: Editora Universitária da UFPB, 2009. p. 11-33.

PANDOLFO, Márcio. *Anima Curtas: desenho animado na escola*. 2012. f. 61. Monografia apresentada ao Curso de Especialista em Mídias na Educação, Cento Interdisciplinar de Novas Tecnologias na Educação – Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2012.

RIBEIRO, Kelly Cristine. *O contador de histórias tradicional: memória e esquecimento*. In: \_\_\_\_\_. VI ENECULT Encontro de estudos multidisciplinares em cultura. Salvador: Facom-UFBA, 2010.

SANT'ANNA, Affonso Romano de. Contação de estória: vida e realidade. In: PRIETO, Benita (Org.). *Contação de histórias: um exercício para muitas vozes*. Rio de Janeiro: 2011. p. 12-16.

SANT'ANNA, Wânia. *Marco conceitual do projeto A Cor da Cultura*. fev. 2005. Disponível em:  
<<http://www.acordacultura.org.br/sites/default/files/documentos/Marco%20Conceitual.pdf>>. Acesso em: 15 dez. 2016.

SCHERMACK, Keila de Quadros. *A contação de histórias como arte performática na era digital: convivência em mundos de encantamento*. Disponível em: <http://ebooks.pucrs.br/edipucrs/anais/IIICILLIJ/Trabalhos/Trabalhos/S10/keilaschermack.pdf>. Acesso em 19 dezembro 2016.

VILLAFRANCA, Fernando C. *Do Cinema ao Blu-Ray e 3D*. São Paulo: Biblioteca24horas: 2013.

Recebido em 16/06/2017

Aprovado em 02/07/2017