



UNIVERSIDADE FEDERAL DE PERNAMBUCO
CAMPUS AGRESTE
NÚCLEO DE DESIGN E COMUNICAÇÃO
CURSO DE DESIGN

BRUNA RAFAELY NOGUEIRA VIEIRA

LUTA E CORES: Mulheres que mantêm acesa a cultura de Pernambuco

Caruaru
2024

BRUNA RAFAELY NOGUEIRA VIEIRA

LUTA E CORES: Mulheres que mantêm acesa a cultura de Pernambuco

Memorial Descritivo de Projeto
apresentado ao Curso de Design do
Campus Agreste da Universidade Federal
de Pernambuco – UFPE, como requisito
parcial para a obtenção do grau de
bacharel em Design.

Orientador (a): Prof^a. Dr^a. Camila Brito de Vasconcelos

Caruaru

2024

Ficha de identificação da obra elaborada pelo autor,
através do programa de geração automática do SIB/UFPE

Vieira, Bruna Rafaely Nogueira.

Luta e Cores: Mulheres que mantêm acesa a cultura de Pernambuco /
Bruna Rafaely Nogueira Vieira. - Caruaru, 2024.

51 p. : il., tab.

Orientador(a): Camila Brito de Vasconcelos

Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação) - Universidade Federal de
Pernambuco, Centro Acadêmico do Agreste, Design, 2024.

Inclui referências, apêndices.

1. Ana das Carrancas. 2. Cultura. 3. Colagem digital. 4. Animação colagem.
I. Vasconcelos, Camila Brito de. (Orientação). II. Título.

760 CDD (22.ed.)

BRUNA RAFAELY NOGUEIRA VIEIRA

LUTA E CORES: Mulheres que mantêm acesa a cultura de Pernambuco

Memorial Descritivo de Projeto apresentado ao Curso de Design do Campus Agreste da Universidade Federal de Pernambuco – UFPE, como requisito parcial para a obtenção do grau de bacharel em Design.

Aprovada em: 19/03/2024

BANCA EXAMINADORA

Prof^a. Dr^a. Camila Brito de Vasconcelos (Orientadora)
Universidade Federal de Pernambuco

Prof^a. Dr^a. Maria Teresa Lopes (Examinadora Interna)
Universidade Federal de Pernambuco

Prof^a.M^a. Maria Angélica Pedrosa de Lima Silva (Examinadora Externa)
Colégio Vera Cruz

Dedico esse trabalho à minha família, que nunca mediram esforços para me proporcionar educação. Tudo o que sou hoje, devo a vocês.
Obrigada por serem o alicerce que me sustenta.

RESUMO

O presente trabalho “Luta e Cores: mulheres que mantêm acesa a cultura de Pernambuco” tem por objetivo valorizar a luta e a força das mulheres pernambucanas através da sua arte, tendo este como foco a artesã Ana das Carrancas. Obteve como resultado final o primeiro episódio do projeto que continuará além do âmbito acadêmico. Aborda através da colagem digital e animação uma imersão na história de resiliência da personagem durante a seca no Sertão pernambucano e a sua busca incansável pela dignidade da sua família.

Palavras-chave: Ana das Carrancas; Cultura; Carrancas; Colagem digital; Animação colagem.

ABSTRACT

This present work, titled "Struggle and Colors: Women Who Keep Pernambuco's Culture Alive," aims to celebrate the resilience and strength of women from Pernambuco through their art, with a focus on the craftswoman Ana das Carrancas. The final outcome resulted in the first episode of the project, which will extend beyond the academic realm. Using digital collage and animation, it delves into her story of resilience during the drought in the Pernambuco hinterlands and her tireless pursuit of dignity for her family.

Keywords: Ana das Carrancas; Culture; Carrancas; Digital Collage; Collage animation.

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO.....	9
1.1	Justificativa.....	10
1.1.1	<i>Ana Leopoldina dos Santos.....</i>	11
1.1.2	<i>A arte e a busca pela sobrevivência.....</i>	11
1.1.3	<i>A criadora e a criatura.....</i>	12
1.1.4	<i>Ana das Carrancas.....</i>	14
1.1.5	<i>O legado nacional e internacional.....</i>	15
1.2	Objetivo geral.....	16
1.3	Objetivos específicos.....	16
2	METODOLOGIA.....	17
3	DESENVOLVIMENTO PROJETUAL.....	21
3.1	Pré-produção.....	21
3.1.1	<i>Escrita de narração.....</i>	21
3.1.2	<i>Roteiro.....</i>	22
3.1.3	<i>Moodboard ou painel semântico.....</i>	25
3.1.4	<i>Storyboard e/ou styleframe.....</i>	26
3.1.5	<i>Animatic.....</i>	29
3.2	Produção.....	30
3.2.1	<i>Animação.....</i>	30
3.3	Pós-produção.....	33
3.3.1	<i>Sound design.....</i>	33
3.3.2	<i>Finalização/edição.....</i>	34
4	DETALHAMENTO TÉCNICO E ESPECIFICAÇÕES.....	35
4.1	Softwares.....	36
4.2	Técnicas de colagem digital.....	36
4.2.1	<i>Recorte.....</i>	36
4.2.2	<i>Manipulação de cores e tons.....</i>	37
4.2.3	<i>Modos de mesclagem.....</i>	37
4.2.4	<i>Tipografia.....</i>	38
4.2.5	<i>Brushes e pinceis.....</i>	38
4.2.6	<i>Máscaras.....</i>	39

4.3	Resolução e formato.....	39
4.4	Animação e movimento.....	40
4.5	Legendas e interpretação em Libras.....	40
4.6	Áudio.....	40
4.7	Recursos necessários.....	40
4.8	Testes e validação.....	41
5	CONCLUSÃO.....	42
	REFERÊNCIAS.....	43
	APÊNDICE A - TEXTO PARA LOCUÇÃO.....	45
	APÊNDICE B - COMPOSIÇÕES CRIADAS.....	46

1 INTRODUÇÃO

Pernambuco é um estado brasileiro que se destaca por sua rica diversidade cultural. Tylor (1871) descreveu a Cultura como um conjunto complexo que abrange os conhecimentos, as crenças, a arte, a lei, a moral, os costumes e todas as demais habilidades e práticas adquiridas pelos indivíduos enquanto participantes de uma sociedade. Diante da multiculturalidade presente por toda a história de Pernambuco, a diversidade é uma resposta às influências adquiridas ao longo do tempo. Com diferentes tipos de manifestações culturais e artísticas, como a música, dança, teatro, literatura e o artesanato, Pernambuco é um berço de artistas renomados e fonte de inspiração para o Brasil e o mundo.

A figura feminina está presente e consolidada na cultura de Pernambuco. Grandes nomes como Ana das Carrancas, Arary Marrocos, Lia de Itamaracá e tantas outras mulheres que fazem parte e contribuem para uma cultura mais diversa e justa. No entanto, apesar do feminino está frequentemente presente, é importante destacar que a diferença de gênero no meio cultural ainda é algo visto com certa frequência. Muitas vezes, as contribuições femininas para a cultura não recebem seu devido valor, sendo diminuídas ou até mesmo ignoradas. Para Ammu Joseph:

Ainda existe uma desigualdade de gênero multifacetada em quase todos os campos culturais de grande parte do mundo. As mulheres não apenas sofrem com a sub-representação no ambiente de trabalho, particularmente nos principais papéis criativos e cargos de tomada de decisão, mas também têm menos acesso a recursos e enfrentam grandes diferenças salariais. (Unesco, 2005, p. 33)

Além disso, é importante considerar que em consequência da autonomia encontrada no setor cultural, a mulher é altamente afetada devido à necessidade de dividir-se entre práticas domésticas e familiares. Sendo necessário conciliar os afazeres rotineiros com a produção cultural, que por muitas vezes é a principal fonte de renda de uma família, assim, exigindo maior empenho. Donato destaca:

Tradicionalmente, o trabalho doméstico feminino não é reconhecido como trabalho e costuma ser desenvolvido de forma gratuita nos lares. Contudo, ele gera diversos benefícios aos demais membros da casa, especialmente para aqueles homens que se mantêm isentos desse tipo de tarefa, garantindo condições (alimentação, organização e manutenção dos pertences e do espaço doméstico, etc.) para que estes possam desenvolver suas atividades produtivas. (Donato, 2016, p. 17-18).

Com frequência, as expectativas de uma sociedade patriarcal impõem à mulher uma carga de responsabilidades elevada, o que pode representar um grande obstáculo na conciliação entre as atividades profissionais no campo cultural e as tarefas domésticas.

1.1 Justificativa

Portanto, o presente projeto faz-se necessário para exaltar a importância e a força da mulher pernambucana, dando visibilidade para as suas vivências, experiências e inúmeras contribuições para o setor cultural.

O título “Luta e Cores: Mulheres que mantêm acesa a cultura de Pernambuco” sugere uma narrativa centrada na luta constante da mulher fazedora de cultura, suas histórias e contribuições na preservação e valorização do campo cultural do estado. A palavra “Luta” refere-se aos desafios, esforços e dificuldades encontrados na busca pela preservação e promoção da cultura. “Cores” simboliza a riqueza e a diversidade cultural encontrada em Pernambuco, abrangendo várias expressões artísticas e tradições populares.

Foi feito um levantamento com vários nomes de mulheres, tais como Ana das Carrancas, Lia de Itamaracá, Arary Marrocos, Vitória do Pife, Duda Beat e Gabi da Pele Preta. Estas mulheres trabalham arduamente e diretamente com os diversos tipos de manifestações culturais e artísticas, cooperam e lutam para que a cultura do estado seja um lugar mais igualitário e justo.

O propósito é produzir diferentes tipos de animações utilizando a técnica de colagem digital para inúmeras mulheres. Um desejo da pesquisadora que acalentaria a alma. Sendo assim, para dar início a este projeto, um nome foi escolhido: Ana das Carrancas. Ela traz consigo toda a essência da força, determinação e empoderamento feminino no setor cultural, como também uma valiosa lição de vida e superação.

Assim, a proposta visa não apenas destacar a luta enfrentada por Ana neste longo processo, mas também a vivacidade e determinação que ela precisou para encarar as adversidades e manter viva a sua história na cultura.

O projeto é uma abordagem que reconhece a importância da mulher como agente ativo na preservação, utilizando suas experiências e esforços para manter a chama cultural acesa.

1.1.1 Ana Leopoldina dos Santos

Nascida em 18 de fevereiro de 1923 no distrito de Santa Filomena, na época pertencente à cidade de Ouricuri, no Sertão de Pernambuco, Ana Leopoldina dos Santos foi uma importante artesã ceramista. Marcou a história da arte pernambucana, sendo reconhecida nacionalmente e internacionalmente como a “Dama do Barro”. Porém, até alcançar o merecido reconhecimento, Ana precisou enfrentar grandes desafios e superar todas as adversidades sociais e econômicas que vieram a surgir em seu caminho.

Filha do agricultor Joaquim Inácio de Lima, e da artesã Maria Leopoldina dos Santos, Ana desde criança tinha contato com a arte. O barro sempre muito presente em sua vida, era o que ajudava a família a conseguir alguns trocados. Amorim (2014) conta que aos sete anos de idade, Ana já sabia manusear a matéria-prima natural extraída do solo. Sua mãe louceira, foi quem passou todos os ensinamentos, de como moldar o barro até o mesmo transformar-se em arte; no sustento da família. Sempre ajudando a mãe, Ana fazia e vendia louças e utensílios domésticos: potes, panelas, moringa, cuscuzeiro, jarros e também alguns brinquedos.

Andrade (2006) relata que vida de Ana e sua família sempre foi difícil, porém a situação piorou quando o seu pai faleceu. Sua mãe, viúva, precisou dedicar-se ainda mais para garantir o sustento da família. Algum tempo depois, Maria Leopoldina casou-se pela terceira vez. Decidiram se mudar, ir em busca de uma melhor qualidade de vida na cidade de Picos, no Piauí.

1.1.2 A arte e a busca pela sobrevivência

Assolada pela seca que afeta regiões nordestinas no Brasil, Ana e sua família enfrentaram uma jornada árdua pela frente. Inspirados pelo caminho dos retirantes, levaram tudo o que tinham em busca de uma vida melhor. Andrade (2006) conta que foram vários dias lutando contra a fome, sede, exaustão e adversidades, com a

família contando unicamente com a solidariedade das pessoas que encontravam pelo caminho.

Já em Picos, a cidade que pra eles representavam uma possível fonte de esperança, a dificuldade persistia. No entanto, gradualmente, a família começou a encontrar maneiras de driblar os problemas e superar a dificuldade. Isso aconteceu ao conquistar um espaço na feira livre da cidade, o que proporcionou para eles uma fonte de sustento. Ana como sempre, com sua exímia habilidade continuou a fazer e vender utensílios domésticos, contribuindo ativamente com os ganhos da família.

Tempo depois, aos vinte e dois anos de idade, agora conhecida como “Ana Louceira” casou-se com Luiz Frutuoso, resultando no nascimento de duas filhas, Ana Maria e Maria da Cruz. Alguns anos depois Ana ficou viúva, no entanto, não se rendeu ao sofrimento; ao contrário, entregou-se ainda mais ao trabalho, e se reergueu mais uma vez.

O trabalho que sempre esteve tão presente na vida de Ana, a presenteou com um novo amor. Andrade (2006) relata que, na feira, em um dia como todos os outros, a artesã conheceu José Vicente de Barros, um homem simples e humilde. Era deficiente visual, vivia cantarolando enquanto pedia esmolas. Ao lado de José Vicente, Ana passou a ser conhecida como a “Ana do Cego”. Com Zé, Ana viveu a felicidade de ter um amor recíproco e bondoso, onde os dois lutaram juntos para conquistar uma vida tranquila.

Em 1954, Ana e sua família decidiram mudar de cidade mais uma vez. Agora sem muita dificuldade, Petrolina foi o novo destino. Nas águas do Velho Chico Ana procurava pela tão aguardada prosperidade. Neste tempo, a família aumentou, Ana e José Vicente adotaram uma filha, a Ângela.

Na nova cidade a artesã continuou vendendo louças e outros utensílios de barro. Entretanto, na década de 60 Ana viu mais uma dificuldade surgir; a escassez de barro no município, o que preocupou mais uma vez a artesã.

1.1.3 A criadora e a criatura

Ana sempre dizia que a arte era uma síntese e um reflexo do seu amor, amor pela arte e também ao seu segundo marido José Vicente, com quem dividiu as adversidades da vida. Era uma mulher de muita fé; pediu a São Francisco das Chagas e ao Padre Cícero do Juazeiro que mostrassem uma forma de conseguir

dinheiro pois havia uma grande concorrência entre as louceiras na feira da cidade. Determinada para que Zé parasse de pedir esmola, foi ao Rio São Francisco e rezou em busca de uma luz para dar dignidade a sua família e tirar Zé de vez da mendicância.

Figura 1: Ana das Carrancas e seu marido José Vicente



Fonte: Denise Adams.

Foi então, embaixo de um pé de mussambê, planta típica do Sertão, que a história de Ana começou. Nas margens do Velho Chico, ao avistar o mussambê, Ana pensou que ali poderia existir barro. Após cavar com uma picareta, e a mesma bater numa pedra e gerar algumas faíscas, Ana agradeceu: “Obrigada, São Francisco. É a luz da fé. Tenho certeza que Zé, meu marido, vai deixar de pedir esmolas.” (Fuly, 2008, 00:04:38).

Embaixo de uma pedra, Ana encontrou barro em abundância e de vários tipos. “De um lado, Pernambuco. Do outro lado, a Bahia. No meio, o jorro inspirador. Nas margens, a lama sagrada.” (Amorim, 2014, p. 143). Inspirada nos barcos que navegavam no rio São Francisco e em suas proas com esculturas zoomorfas¹, antropomorfas² e multicoloridas, ali mesmo Ana confeccionou sua primeira carranca enquanto agradecia aos santos pelo barro encontrado, sendo a precursora da carranca em barro.

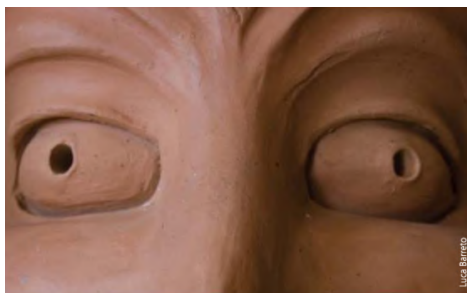
Nas margens do Velho Chico e embaixo do pé de mussambê, deixou de ser Ana do Cego e virou Ana das Carrancas. Prometeu que se Zé deixasse de pedir esmolas, iria furar todos os olhos de todas as carrancas por ela produzidas. Ela cumpriu a promessa, passou a homenageá-lo furando os olhos das suas peças, como uma marca do seu amor por ele.

¹ Representações, formas ou características que se assemelham a animais. Seja na arte, mitologia ou em outras manifestações culturais.

² Representações, formas ou características que se assemelham a seres humanos.

Se Zé, meu marido, deixasse de pedir esmolas, eu fazia homenagem a ele, furando os olhos das carrancas. Não desfazendo porque ele é cego, mas entendendo que ele precisa de ser homenageado, porque ele é quem me ajuda, é quem pisa o barro, ele tira a pedra do barro, ele pisa no pilão pra fazer o chamote daí por diante. Ele me ajuda em tudo. (Fuly, 2008, 00:05:05).

Figura 2: Carranca com olhos furados em homenagem a José Vicente



Fonte: Luca Barreto

“Ana das Carrancas costumava dizer que sua arte era a síntese de seu amor por um cego que via o mundo, mas não era visto por ele. Entre ela e Zé dos Barros nunca se soube quem era criador, quem era criatura” (Brum, 2008, p. 1).

1.1.4 Ana das Carrancas

De acordo com Giudice (2015), as carrancas são um tipo de arte única do povo nordestino, fruto do homem do São Francisco e eram feitas originalmente de madeira. Com características zoomórficas e antropomórficas, segundo a crença, possuíam o poder de afastar espíritos, protegendo as embarcações e seus barqueiros.

Figura 3: Carranca de madeira em proa de barco



Fonte: Acervo Instituto Moreira-Salles

Andrade (2006) conta que Ana produziu as primeiras peças, porém, ao levar para a feira de Petrolina, sua arte obteve zombarias e comentários maldosos.

Mesmo assim, Ana não desistiu e continuou com a produção das carrancas em barro, até que caiu na graça dos turistas pela sua originalidade e identidade. Mesmo produzindo em grandes quantidades, cada peça era única, num misto perfeito entre o amor e a melancolia.

Ao se fazer a carranca de barro, quebra-se essa harmonia de material, uma vez que o barro vindo do leito do próprio rio agora mantém não com o barco, mas com o próprio rio sua identificação. Nesse sentido, a carranca de barro como que se distancia da função de protetora do barco para ser a representação do espírito do rio que pode proteger ou não a embarcação em função da intenção do navegador ser aceita pelo rio ou não. (Giudice, 2015, p. 554)

Em 1970, Ana foi descoberta pelos técnicos em turismo da Empetur (Empresa Pernambucana de Turismo) Olímpio Bonald Neto e Francisco Bandeira de Mello. Foi conquistando espaço no cenário pernambucano, no país e no mundo.

1.1.5 O legado nacional e internacional

Tornou-se “A Dama do Barro”. Levou o nome de Petrolina para feiras nacionais e internacionais. Suas carrancas podem ser encontradas em galerias e museus no Canadá, Estados Unidos e Alemanha. Nas palavras de Aquino e Epiphanyo:

Embora o dom artístico tenha despertado desde cedo, o percurso para tornar-se a “Dama do Barro”, codinome ganho pela sua excelência na arte em modelar o barro, é marcado pela luta por sobrevivência e reconhecimento. A vida de Ana é calcada em histórias sofridas, porém acompanhadas de muita fé, trabalho e resistência. (Aquino; Epiphanyo, 2022, p. 106)

Figura 4: Ana das Carrancas recebendo o título da OMC

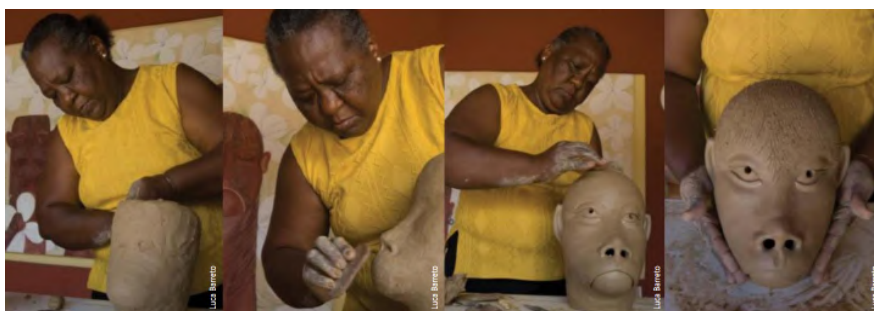


Fonte: Acervo Ana das Carrancas

Foi convidada a Brasília e entrou para a ordem do Mérito Cultural ao lado de diversos artistas. Realizou a inauguração do Centro Cultural Ana das Carrancas, um sonho antigo de ter um espaço para receber visitantes e ensinar sua arte para as crianças. Ainda em vida, em 2006, Ana recebeu o título de Patrimônio Vivo de Pernambuco, homenageada com o título de cidadã de Petrolina. Sua arte é lembrada pela força, superação e determinação. Uma mulher resiliente, que enfrentou as adversidades da vida com coragem, sem permitir que a tristeza dominasse sua jornada.

Em 2008, com 85 anos, Ana das Carrancas faleceu. Deixou um legado de conhecimento que foi transmitido às suas filhas. Elas agora dão continuidade à marca “Dama do Barro” com dedicação, representação e amor.

Figura 5: Maria da Cruz dá continuidade ao estilo da mãe, Ana das Carrancas.



Fonte: Luca Barreto

1.2 Objetivo geral

O projeto apresentado tem como objetivo geral desenvolver uma animação que narra a história e a luta de Ana das Carrancas em busca pelo reconhecimento dentro do cenário cultural de Pernambuco. Uma maneira de valorizar a figura feminina e todas conquistas e ensinamentos adquiridos, mesmo em um ambiente desigualitário.

1.3 Objetivos específicos

- Escrever texto para narração sobre a vida e a arte da personagem;
- Criar *moodboard* para auxílio na concepção de ideias;

- Desenvolver *styleframe* utilizando a técnica de colagem digital com base no texto narrativo criado;
- Produzir a locução que será utilizada para a criação da animação;
- Animar o *styleframe* utilizando a locução como guia;
- Selecionar trilhas e efeitos sonoros para a construção de um sound design cativante e imersivo.

2 METODOLOGIA

Diante de todo o conteúdo exposto, torna-se necessário a utilização de procedimentos metodológicos capazes de facilitar a concepção do presente projeto, a fim de gerar resultados que posteriormente, serão discutidos. Deste modo, por se tratar de um trabalho projetual, será utilizada a metodologia de Dhyan Shanasa (2020) encontrada no livro Manual de Sobrevivência para Motion Designers, onde existe uma sequência de etapas eficazes para a elaboração do projeto.

Dhyan Shanasa é *motion designer*³, diretor criativo e fundador da Layer Lemonade, plataforma criada em 2016, inicialmente com o intuito de trazer conteúdo original e em português sobre o campo do *Motion Design*. O projeto deu tão certo que em pouco tempo virou referência entre a comunidade, passou a oferecer cursos online, trazendo conteúdos exclusivos. Hoje, o Layer Lemonade é referência no setor do *Motion Design* e animação.

Para produzir seus projetos, Shanasa segue uma metodologia desenvolvida para facilitar e otimizar o tempo, processos que podem ser facilmente utilizados na animação e no audiovisual. De acordo com Shanasa:

Os processos são a prova de que todas essas técnicas criadas e atualizadas ao longo do tempo, funcionam e estão a serviço de uma obra bem acabada. Sobre tudo, durante a pré-produção, quando ainda não começamos a animar. Pois, uma pré-produção bem feita deixará todo o trabalho mais fácil. (Shanasa, 2020, p.37)

A seguir, a tabela esclarece quais são as etapas principais e os subtópicos para o desenvolvimento de um projeto com base na metodologia de Dhyan

³ Profissional especializado na criação de elementos gráficos em movimento para vários meios de comunicação, tais como vídeos, animações, comerciais, etc.

Shanasa. Visto que o projeto foi inteiramente desenvolvido pela autora, torna-se necessário a inclusão de um subtópico na fase de “pré-produção”, chamado “escrita de narração”. Sua inclusão é crucial para realizar o projeto, pois é nesse momento que o texto da personagem é escrito, para em seguida ser encaminhado para a gravação.

Abaixo, a tabela consta a metodologia de Shanasa, com a implementação do tópico “escrita da narração” inserido pela autora.

Tabela 1 – Etapas da metodologia de Dhyhan Shanasa

Pré-produção	Escrita de narração; Roteiro; Moodboard ou painel semântico; Storyboard e/ou styleframe; Animatic
Produção	Animação;
Pós-produção	Sound design; Finalização/edição

Fonte: A autora (2024).

A pré-produção é a fase inicial da produção, onde é determinado todos os recursos necessários para o desenvolvimento do projeto. É o momento em que as decisões são tomadas e alinhadas, a fim de organizar ideias e evitar empecilhos, para posteriormente seguir em direção a etapa da produção.

A escrita de narração é o momento em que o texto é desenvolvido para posteriormente ser encaminhado para o(a) narrador(a) gravar. A narração possui um papel importante na comunicação eficaz de uma mensagem visual. Servirá como guia para o espectador compreender a mensagem principal do vídeo.

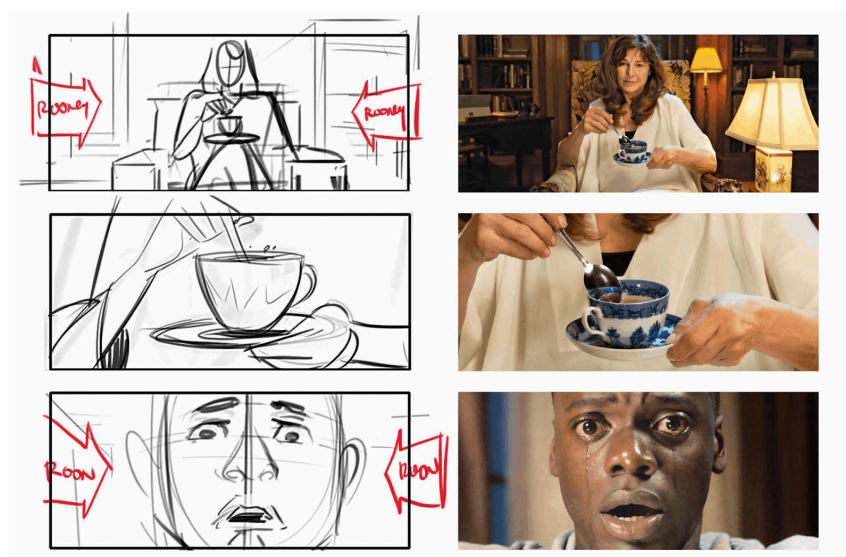
É durante a pré-produção que o roteiro é desenvolvido, um tipo de estruturação com descrições, textos e informações detalhadas que irão auxiliar durante a construção do projeto.

O *moodboard*, mais conhecido como painel semântico, é uma importante ferramenta para mesclar inspirações e referências a serem seguidas ou desejadas. Como o próprio nome já diz, é um painel com um compilado de ideias traduzidas em

elementos gráficos que ajudam a expressar o que é desejado alcançar com o projeto em questão. No *moodboard* pode conter imagens, paleta de cores, texturas, tipografia, formas e estilos. Tudo aquilo que vem para contribuir, neste caso, com a criação do projeto.

O *storyboard* é um guia visual transmitido por esboços sequenciais. Se no roteiro existem descrições e informações detalhadas sobre um projeto, é no *storyboard* que essas informações estarão ainda mais explicadas, o que pode claramente ser considerado como um "roteiro desenhado". É nesta etapa que as cenas do projeto aparecem em forma de esboço, desenhos a mão livre ou ilustrações mais caprichadas, uma espécie de histórias em quadrinhos, seguindo a sequência lógica e correta do material.

Figura 6: Parte do storyboard do filme Get Out (2017)



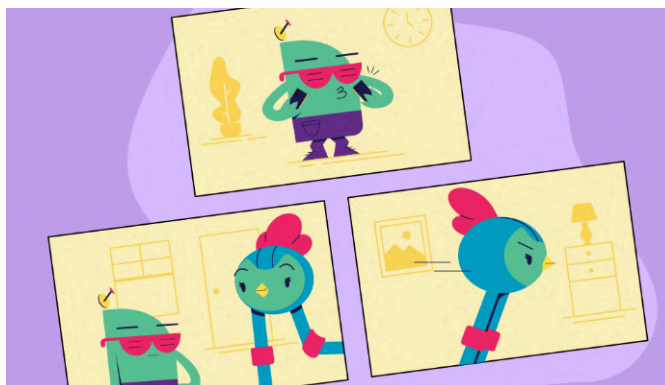
Fonte: Studio Binder.

O intuito é detalhar como cada cena deve se comportar e seguir, em relação a enquadramentos, ângulos e composições das cenas. Para isso, são adicionadas informações juntamente aos desenhos, deixando o esboço ainda mais explicativo. Um bom exemplo de tais informações, são as inserções de técnicas de movimentos, zooms e planos de câmeras para uma melhor compreensão da ideia inicial, como também uma forma de auxiliar durante a captação e edição. É nesse momento em que pode-se ter uma maior compreensão de como ficará o material final.

Já a etapa do *styleframe* é dedicada à concepção visual de cada cena, seguindo as descrições fornecidas no *storyboard*. Este processo não apenas

estabelece a estética e estilo gráfico desejado, mas também proporciona uma representação visual sólida, sendo a versão final pronta para animar, ou o mais próximo disso.

Figura 7: Styleframe: Quadros estáticos do vídeo final.



Fonte: Arte Juliana Polastri.

Sabe o momento em que o projeto começa a ganhar forma? É na construção do *animatic* que essa sensação é afluída. Se o *storyboard* são "histórias em quadrinhos", o *animatic* pode ser considerado um "*storyboard* animado", podendo conter trilha, efeitos sonoros ou até mesmo um guia da narração que será utilizada. É nesta etapa que pode-se observar se o projeto está seguindo no ritmo planejado.

A produção é a etapa da animação ao pé da letra, onde se organizam as camadas e composições, realização da animação e criação e suavização de *keyframes*⁴. Também é feita a montagem individual de cada cena, que posteriormente passará pelo processo de pós-produção.

O processo para a entrega final acontece na pós-produção, que divide-se em *sound design* e a finalização/edição. Se o *motion design* entrega uma explosão de cores e imagens, o *sound design* é responsável pela experiência imersiva que o produto causará. "Uma animação muda pode continuar esteticamente linda, mas é o som que preenche e dá forma; e não me refiro apenas a trilha sonora, mas a todos os ruídos e etc" (Shanasa, 2020, p.43) Esse processo envolve a seleção - em alguns casos específicos a gravação - de sons para criar efeitos únicos e realistas, enriquecendo a narrativa.

⁴ Keyframes (quadro-chaves) são pontos específicos em uma linha do tempo que ocorre uma alteração no valor da propriedade de animação, usados para definir parâmetros para movimento, efeitos, áudio e outras propriedades.

Já o processo de finalização/edição consiste em muito mais que apenas juntar as imagens, nela também é possível cortar sobras, *frames* errados. Esta etapa também certifica se terá uma boa qualidade de imagem e som, adicionando fluxo e ritmo, verificando se o propósito do material está claro. Após todos os subtópicos da pós-produção estarem devidamente concluídos, é realizada a renderização, ato de exportar todo o conteúdo editado, finalizando o material que passou por uma longa lapidação.

3 DESENVOLVIMENTO PROJETUAL

O desenvolvimento deste projeto seguirá pontos específicos de acordo com o método de Shanasa (2020), no qual serve de base para atingir o objetivo final do *motion design* através de processos bem divididos e que fazem diferença no acabamento e entrega final.

A técnica escolhida para a criação das composições foi a colagem digital, uma combinação de diversos elementos visuais capazes de criar uma nova representação visual. É uma ferramenta valiosa para estimular a criatividade de designers e artistas, proporcionando um vasto mundo de possibilidades, experimentações e desenvolvimento de habilidades.

3.1 Pré-produção

3.1.1 Escrita de narração

O primeiro passo dado foi a escrita do texto que transformou-se em narração para compor o vídeo animado. A ideia principal era contar a história de Ana das Carrancas de forma descomplicada, objetiva e sucinta, utilizando palavras de fácil compreensão para quem for assistir. Foi adotado o tipo de texto narrativo, contendo desenvolvimento, clímax e desfecho.

A escolha da voz para este projeto foi realizada com cautela, era necessário uma voz feminina, madura, com sotaque pernambucano e que conseguisse passar sentimentos e cativar o espectador. A voz escolhida foi da jornalista e radialista

Risoni Santos, a mesma tinha todas as características que eram buscadas. O texto escrito referente a narração para o projeto pode ser lido no anexo A, no final deste documento.

3.1.2 Roteiro

O roteiro é uma peça fundamental que serve como base e caminho para o desenvolvimento da produção. Nesta etapa as ideias foram organizadas e descritas, o que iria aparecer na tela durante toda a narração. Foi definido qual seria a duração de cada cena e quais os momentos de entrada dos letterings.

Tabela 2 – Roteiro Luta e Cores: Mulheres que mantêm acesa a cultura de Pernambuco

CENA	LOC OFF	LETTERING	DESCRIÇÃO	DURAÇÃO
01	Conheça a história fascinante de Ana das Carrancas, a Dama do Barro de Pernambuco.	Conheça a história fascinante de Ana das Carrancas, a Dama do Barro de Pernambuco	Colagem de Ana com cactos, passáros, carrancas de barro. Utilizar o rio São Francisco como BG	5"
02	Nascida no sertão de Ouricuri,	Sertão de Ouricuri	Mapa de Pernambuco com pin marcando a cidade de Ouricuri. Utilizar foto da cidade ao fundo.	2"
03	foi uma talentosa artesã ceramista	Talentosa artesã ceramista - Artista	Fotos de Ana modelando o barro Lettering "Artista" aparecendo em cima da foto	2"
04	que deixou um legado cultural extraordinário.	Legado cultural extraordinário	Única foto de Ana, centralizada, com carrancas e cactos	2"

05	Marcada por uma constante luta pela sobrevivência, desde muito nova tinha o barro como o principal sustento de sua família.	Constante luta pela sobrevivência - O barro era o principal sustento da família	BG com painelas de barro Mãos mexendo com barro Um pedaço de barro surgindo	6"
06	Anos depois, viúva e com duas filhas, tornou-se conhecida pela	Sobrevivência	caminho de terra, Ana e suas duas filhas andando por esse caminho. Ao redor casas de barro e cactos, representando o sertão	6"
07	produção de painelas e outros utensílios de cerâmica. Mas a vida de Ana louceira continuava difícil...	Produção de painelas e utensílios de cerâmica - Mas a vida de Ana Louceira continuava difícil	bg com painelas de barro mãos manuseando o barro	8"
08	Foi então em seu segundo casamento que a vida da artesã tomou um rumo diferente.	A vida da artesã tomou um rumo diferente	Rio São Francisco de fundo	5"
09	Decidida a dar uma vida melhor para sua família, se mudou para Petrolina.	Petrolina	ônibus e estrada surgindo. O nome "Petrolina" aparece logo em seguida	7"
10	A vida de Ana nunca foi fácil, mas ela sempre foi uma mulher de muita fé. Devota de Padre Cícero e São Francisco das Chagas, rezou pedindo uma luz.	São Francisco - Meu "padim" Ciço do Juazeiro	Quadros dos santos surgindo. Ana ao canto rezando	12"

11	E o pedido foi atendido: Debaixo de um pé de mussambê, nas margens do velho Chico, sua história se transformou.	Nas margens do Velho Chico - Sua história se transformou	Galhos de mussambê nos cantos Ana com carranca e flores no centro BG com águas do Rio.	10"
12	Ao avistar embarcações com carrancas de madeira,		transição com um barco com carranca de madeira	2"
13	decidiu esculpir suas próprias carrancas de barro. Ali mesmo, debaixo do mussambê, Ana encontrou sua identidade.	Debaixo do mussambê, Ana encontrou sua identidade - identidade	Ana sentada no chão, com carrancas ao lado. Nos cantos árvores de mussambê Águas do rio no fundo	10"
14	Movida pelo amor,		transição com uma carranca com os olhos furados	2"
15	passou a inserir furos nos olhos de todas as carrancas que esculpia,	Movida pelo amor - Furos nos olhos de todas as carrancas	carrancas de barro no BG foto de José Vicente	5"
16	Um tributo a José Vicente, segundo marido que era deficiente visual.		surge uma mão que arrasta fotos do casal	6"
17	Ainda em vida, A Dama do Barro recebeu o título de Patrimônio Vivo de Pernambuco. Tornou-se símbolo da força e determinação feminina.	Patrimônio Vivo de Pernambuco - Força - Determinação	Ana das carrancas no centro com flores e cactos, dentro de um elemento simbolizando o sol da bandeira de Pernambuco. No fundo a cidade	10"

			de Petrolina, com um arco-íris, também simbolizando a bandeira	
18	Deixou um legado nacional e internacional. Suas obras cheias de afeto continuam a encantar e inspirar, transmitindo a essência do artesanato pernambucano.	Encantar e inspirar - Artesanato pernambucano	Mão arrastando fotos do museu de Ana	12"
19	Ana das Carrancas, é apenas uma das várias mulheres que mantêm acesa a cultura de Pernambuco.	Ana das Carrancas mantém acesa a cultura de Pernambuco - O meu sangue é negro, mas minha alma é de barro - A Dama do Barro	Colagem de Ana no centro, com flores, pássaros, cactos e carrancas No fundo, foto de Ana e o rio São Francisco	12"
20	Luta e cores: Resista como uma mulher pernambucana.	Luta e Cores Mulheres que mantêm acesa a cultura de Pernambuco	Encerramento com o título do projeto surgindo	enc 10"

Fonte: A autora (2024).

3.1.3 Moodboard ou painel semântico

Para criar e definir a estética da animação a ser seguida, foi necessário a criação de um *moodboard* contendo referências visuais, técnicas de animação, texturas e padrões, elementos gráficos, paleta de cores, estilos de composições e tipografia para inspiração.

Figura 8: Moodboard



Fonte: A autora (2024).

Analisando o *moodboard* criado, foram observadas algumas características semelhantes, são elas: mistura de diferentes imagens e elementos gráficos; adição de texturas para gerar uma aparência mais atrativa para a composição; grande uso da característica de papel rasgado e papel amassado; cores com bastante contraste para criar uma harmonia e destacar ainda mais elementos específicos; inserção de textos para complementar a mensagem que tal colagem queira passar; e o uso de máscaras para fazer recortes e sobreposições mais precisas.

Todas as técnicas citadas acima foram utilizadas para a criação deste projeto. Algumas mais exploradas e trabalhadas, sempre ajustando de acordo com a necessidade.

3.1.4 Storyboard e/ou styleframe

Por se tratar da criação de uma animação, não foi necessário realizar a etapa do *storyboard*, indo diretamente para o *styleframe*. Nessa etapa foram criadas todas as composições de acordo com o texto escrito. O *software* escolhido foi o Adobe Photoshop.

Figura 9: Criação do Styleframe



Fonte: A autora (2024).

Foi utilizado a ferramenta de prancheta, para que cada composição ficasse uma ao lado da outra, gerando uma melhor visualização do projeto como um todo. Para criar cada cena foram utilizadas ferramentas nativas do *software*, como a ferramenta de laço, laço poligonal e varinha mágica para fazer recortes ou máscaras de todas as imagens necessárias. Os elementos gráficos foram organizados de acordo com a hierarquia visual. As famílias tipográficas escolhidas para os textos no decorrer do projeto foi Ed's Market, por Laura Worthington; Vintage Mohai, por Nirmana Visual; Alamrose, por Fanny Coulez; e Trashhand, por Luce Avérours;

Figura 10: Composição da cena 01



Fonte: A autora (2024).

Uma função importante e bastante utilizada durante todo o processo foi a função de máscara. Ela permite ocultar e revelar uma parte específica ou toda a imagem. A máscara foi muito utilizada tanto na criação das composições como

também no processo de animação, que será detalhado posteriormente. Na imagem abaixo, foi feita uma máscara na elipse, onde é possível ver algumas placas de barro.

Figura 11: Utilização da função Máscara



Fonte: A autora (2024).

Na figura acima, além das técnicas citadas anteriormente, foi utilizado a inteligência artificial do Bing. Um gerador de imagens com base em comandos de texto. Abaixo, a imagem que foi gerada:

Figura 12: Imagem criada utilizando a inteligência artificial



Fonte: Copilot Microsoft Bing (2024).

O “modo de mesclagem” é uma ferramenta muito poderosa que também foi bastante utilizada no decorrer da criação. Ele afeta o modo como as cores de uma imagem interagem com a imagem que está na camada debaixo. Ao alterar o modo de mesclagem dessa camada, é possível visualizar uma variedade de efeitos visuais e combinações de cores.

Figura 13: Ferramenta Modo de Mesclagem



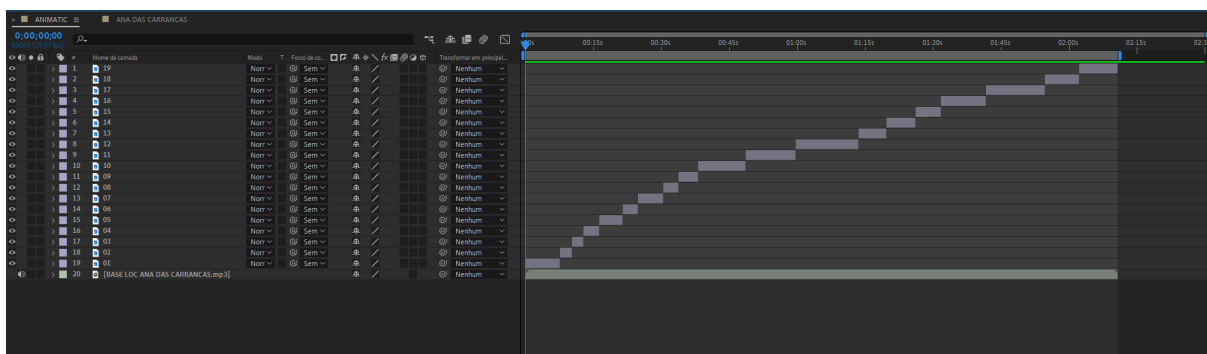
Fonte: A autora (2024).

Após a criação de todo *styleframe*, foram renomeadas todas as camadas, para facilitar no processo de animação. Em seguida, com todo o projeto finalizado, o mesmo foi salvo com todas as camadas separadas, cada prancheta um psd diferente. Houve também a exportação final das composições em PNG para a criação da próxima etapa, o *animatic*. Todas as cenas no *styleframe* estão disponíveis no anexo B.

3.1.5 Animatic

O desenvolvimento do *animatic* aconteceu no *software* Adobe After Effects. Desempenhou um papel significativo na concepção e evolução do projeto. Ele proporcionou uma representação preliminar essencial da animação, permitindo observar de forma antecipada a narrativa, as composições, quais animações e transições poderiam ser desenvolvidas.

Figura 14: Timeline do Adobe After Effects



Fonte: A autora (2024).

Todas as composições foram ajustadas de acordo com a locução. Etapa muito importante para organizar e refinar a ideia antes de investir tempo na animação em si. Após a montagem do *animatic*, foi feita a renderização utilizando o software Adobe Media Encoder, foi ajustado as configurações de exportação, incluindo o formato do vídeo e resolução antes de iniciar o “*render*”. Disponível no link: [ANIMATIC - LUTA E CORES - ANA DAS CARRANCAS.mp4](#).

3.2 Produção

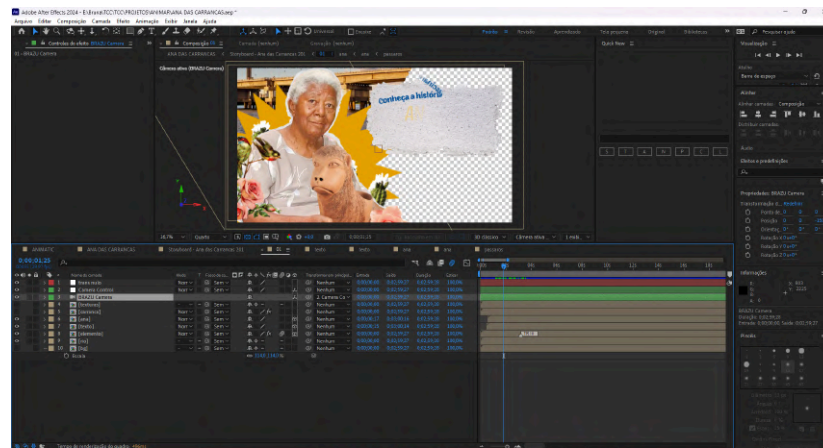
3.2.1 Animação

Etapa para animar tudo o que foi criado. O *software* escolhido foi o Adobe After Effects, um dos mais utilizados na indústria do Design, animação e produção de vídeo.

Na animação da primeira cena foram utilizados os parâmetros de escala, que serve para controlar o tamanho da camada ao longo do tempo escolhido, aumentando ou diminuindo; a rotação, serve para criar rotações suaves e controladas; e o parâmetro de posição, utilizado para mover a camada de um ponto para o outro na composição. A animação de máscaras, envolve a alteração dos parâmetros, possibilitando ocultar ou revelar determinado elemento; o efeito *CC page turn*, que simula o movimento de “virar a página”, imitando o ato de folhear um livro; animação de texto; para deixar o texto esteticamente mais atrativo; e a ferramenta *puppet pin tool* (ferramenta de marionete) que serve para criar pontos de

pino numa imagem/elemento. Esses pinos podem ser animados, deformando a camada com o intuito de criar movimentos suaves.

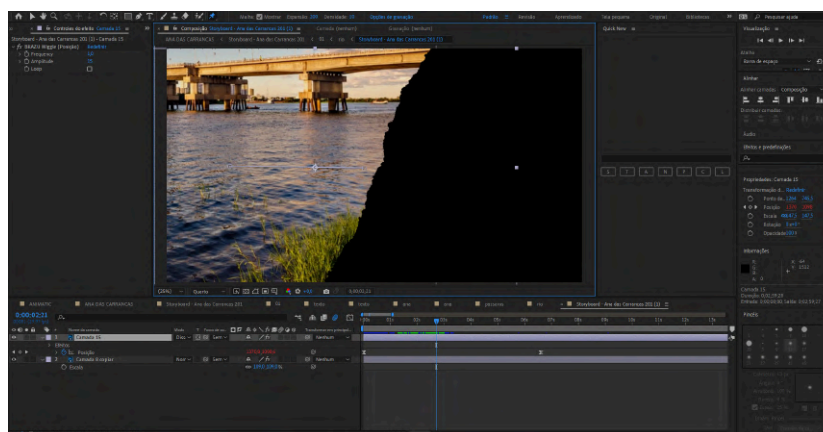
Figura 15: Cena 01 dentro do After Effects



Fonte: A autora (2024).

Todos os efeitos e parâmetros utilizados contaram com adições de *keyframes*. Lembrando que *keyframes* são quadros-chave que possibilitam mudanças em uma propriedade durante a produção, gerando uma animação.

Figura 16: Keyframes no parâmetro de posição, no After Effects



Fonte: A autora (2024).

Para adicionar *keyframe*, foi selecionada a propriedade de posição e clicado no cronômetro que surgiu abaixo da camada escolhida, no lado esquerdo. Ao clicar no cronômetro surge um *keyframe*. Para gerar o movimento, foi arrastado a agulha da *timeline* para o tempo desejado e adicionado os valores desejados. Todos esses

parâmetros e efeitos citados foram usados para as animações das demais composições.

Na passagem da cena 12 para a 13 foi utilizado um barco com uma carranca para construir a transição de cena. Foi feita com animação de máscara na cena 12, o barco animado com a propriedade de posição, enquanto se movimentava, a cena 13 surge. Utilizar transições de cenas quando possível faz com que a animação crie uma narrativa visual fluida e envolvente, criando conexão de uma cena a outra.

Figura 17: Transição de cena, no After Effects



Fonte: A autora (2024).

Mais uma transição foi feita utilizando o furo do olho de uma carranca. Nesta em específico, foi ativada a função camada 3D, onde permite que a camada seja manipulada em 3 dimensões. Ao ativar essa função, permite realizar a movimentação nos eixos x, y e z. A manipulação da posição de uma camada tridimensional dá uma ilusão de profundidade.

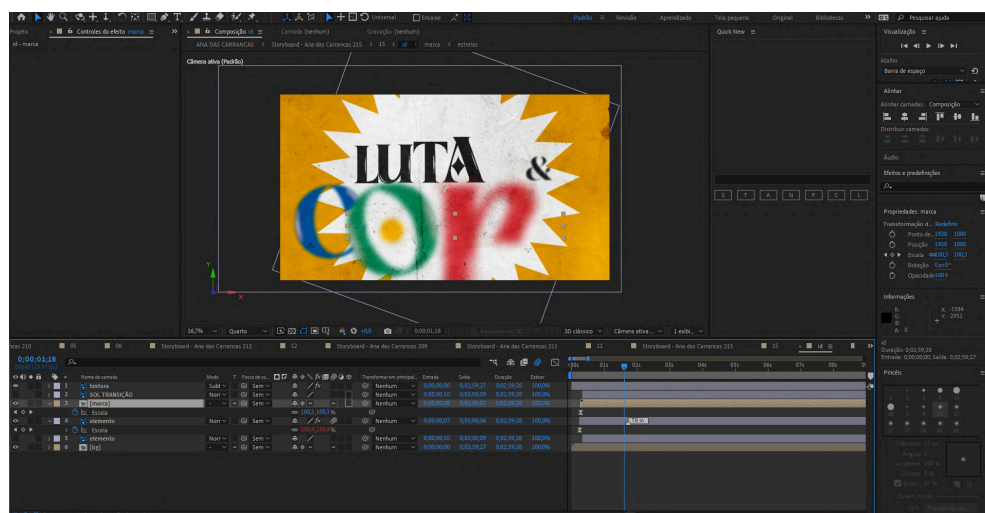
Figura 18: Transição de cena, no After Effects



Fonte: A autora (2024).

Para a criação da cena final foram separadas todas as letras do título e animadas individualmente. Foram ativadas as funções de camada 3D e animação a propriedade de posição. Também foi inserido desfoque no início de cada letra.

Figura 19: Construção da cena final, no After Effects



Fonte: A autora (2024).

Para o subtítulo foi animado com propriedade de posição. O elemento ao fundo animado com rotação, e a textura com posição e rotação.

Após todas as composições animadas, foi criado uma camada e aplicado o efeito “posterizar tempo”, capaz de controlar a taxa de quadros, criando um efeito estilo *stop-motion*. Foi alterada toda a animação para 12fps (quadros por segundo).

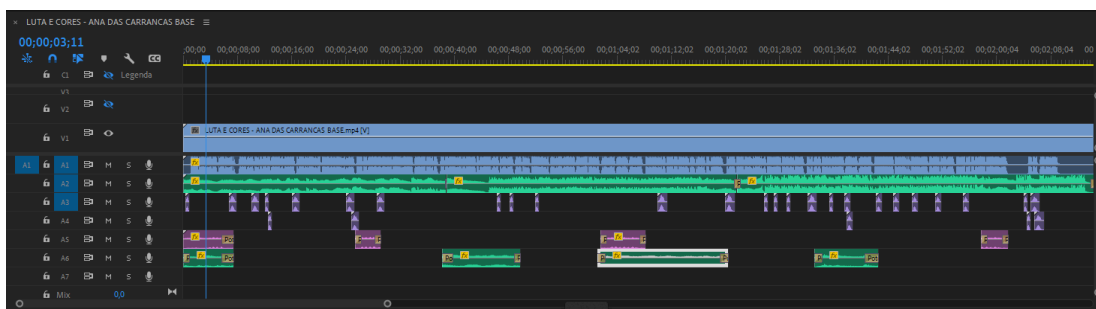
Em seguida foi adicionado todo o projeto na fila do Adobe Media Encoder para ser renderizado. Após o “render” pronto, foi adicionado a trilha e efeitos sonoros no Adobe Premiere.

3.3 Pós-produção

3.3.1 Sound Design

Realizado no Adobe Premiere, foram utilizados vários efeitos e trilhas sonoras baixados na internet para criar uma experiência imersiva.

Figura 20: Sound design, Timeline Adobe Premiere.



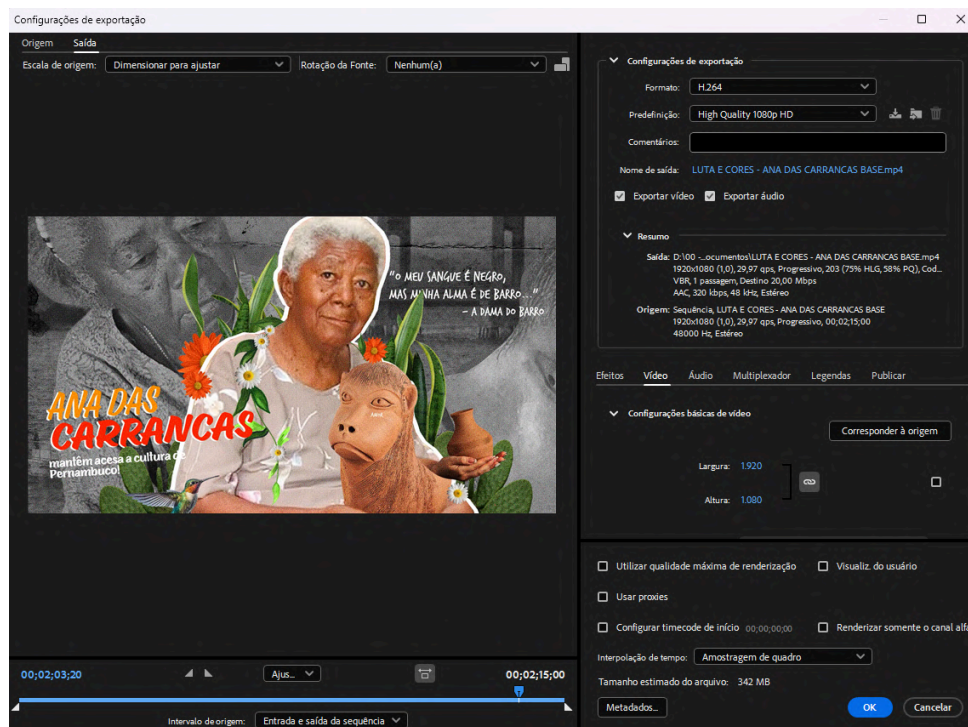
Fonte: A autora (2024).

A primeira faixa de áudio consta a locução. Foi ajustado o volume para uma melhor compreensão da voz. Na segunda faixa está a trilha sonora, junção de dois instrumentais para influenciar o ritmo que o vídeo precisa tomar. A trilha sonora pode causar emoção no espectador, exaltando ainda mais a experiência auditiva. Os efeitos sonoros estão na terceira e quarta faixa de áudio, os efeitos são usados para gerar uma experiência sonora mais realista e imersiva. Os efeitos utilizados foram sons de *swoosh* (transição), frequentemente utilizados entre cenas, adicionando um dinamismo ao vídeo. Efeitos sonoros de pássaros, água, ondas do mar, e vento foram utilizados para intensificar o que a animação mostra. Todos os efeitos tiveram o volume ajustado.

3.3.2 Finalização/edição

É nesta etapa que acontecem os últimos ajustes antes da renderização final. Após assistir todo o vídeo, foi necessário a retirada de alguns “respiros” da locução. Foram adicionadas também legenda e uma intérprete de libras, chamada Bia Silva. Após tudo finalizado e correto, chegou o momento de fazer a última renderização utilizando o Adobe Media Encoder.

Figura 21: Renderização no Adobe Media Encoder



Fonte: A autora (2024).

Foram ajustados o formato do arquivo, renomeação do arquivo, a resolução em *high quality* 1080p e configurado o formato do áudio. Após todos esses processos, o vídeo está pronto para ser assistido e compartilhado.

4 DETALHAMENTO TÉCNICO E ESPECIFICAÇÕES

Para detalhar as técnicas e especificações utilizadas para o desenvolvimento do projeto foi necessário a criação de tópicos para uma melhor compreensão.

4.1 Softwares

Os softwares necessários para o desenvolvimento são encontrados no Adobe Creative Cloud. O Photoshop (Beta), para edição e manipulação das imagens e elementos gráficos, montagem de todas as composições; After Effects, ferramenta de composição e animação, usado para criação do *motion design* e efeitos visuais necessários; Premiere, editor de vídeo, utilizado para realizar a pós-produção,

inserção do *sound design*, sincronização de áudio e trilha sonora, cortes necessários, legendas e interpretação em Libras; e Media Encoder, ferramenta para exportação otimizada que se adequa em diferentes plataformas.

Figura 22: Softwares Adobe Creative Cloud



Fonte: A autora (2024).

4.2 Técnicas de colagem digital

4.2.1 Recorte

Utilizado para remover os “fundos” das imagens possibilitando a transformação destas em formatos PNG, para em seguida agrupá-las, criando novas opções visuais.

Figura 23: Colagem digital criada e elementos separados



Fonte: A autora (2024).

4.2.2 Manipulação de cores e tons

Usado para modificar e ajustar as cores, visando a uniformização de elementos e a criação de uma maior harmonia visual.

Figura 24: Manipulação de cores no Photoshop

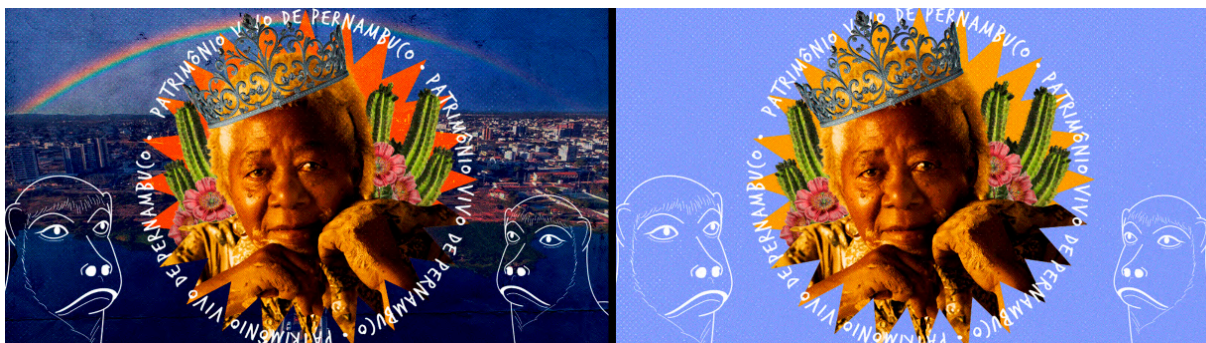


Fonte: A autora (2024).

4.2.3 Modos de mesclagem

Para combinar os elementos e como as cores irão interagir entre si, existem vários modos de mesclagem no Photoshop e cada um deles produz um efeito diferente. Na imagem, foi utilizado o modo de mesclagem “superexposição de cores”, revelando e alterando as cores da camada abaixo.

Figura 25: Modo de mesclagem no Photoshop



Fonte: A autora (2024).

4.2.4 Tipografia

Aplicação de textos que interagem com as composições criadas, foram utilizadas fontes de estilos diferentes. São elas: Vintage Mohai, por Nirmana Visual; Almarose Extrabold, por Fanny Coulez; Trashhand, por Luce Avérous; Ed's Market Regular e Ed's Market Regular Slant Regular, por Laura Worthington.

Figura 26: Fontes utilizadas

VINTAGE MOHAI
 ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

Almarose Extrabold
 abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

Eds Market Regular
 abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

EDS MARKET NARROW SLANT
 ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

TRASHHAND
 ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

Fonte: A autora (2024).

4.2.5 Brushes e pinceis

Ferramenta útil para dar destaque e detalhes em determinados momentos, usado principalmente combinado à textos.

Figura 27: Brush utilizado para fazer a elipse

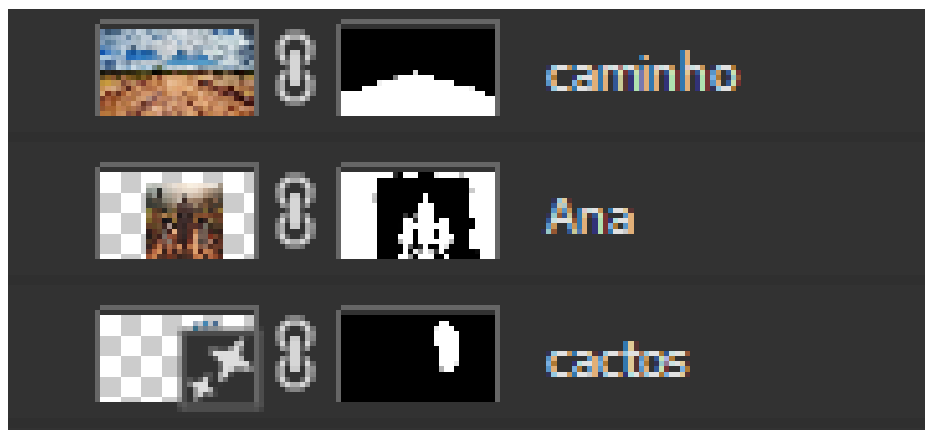


Fonte: A autora (2024).

4.2.6 Máscaras

Importante para controlar a visibilidade dos elementos, para revelar ou ocultar determinadas áreas das imagens.

Figura 28: Algumas máscaras utilizadas no Photoshop



Fonte: A autora (2024).

4.3 Resolução e formato

Animação criada com uma taxa de quadros de 29,97 PFS. Ao concluir toda animação, foi utilizado o efeito “Posterizar Tempo” para reduzir a taxa para 12 FPS. A resolução recomendada é a *Full HD*, uma das resoluções mais populares, com

1920x1080 pixels. Possui uma boa qualidade de imagem e nitidez. O formato escolhido foi o MP4, amplamente utilizado e considerado um dos formatos mais eficientes para produções audiovisuais. Suporta a compressão de vídeo, áudio e legendas, sendo compatível com diferentes dispositivos e plataformas.

4.4 Animação e movimento

As animações necessitam evidenciar ainda mais a técnica de colagem digital. Foi utilizado o princípio do quadro a quadro no stop motion. A técnica de Paralaxe também é importante para gerar uma sensação de profundidade e movimento ao mover camadas. Essas técnicas juntas trouxeram mais dinamismo à animação.

4.5 Legendas e interpretação em Libras

A implantação de legenda e interpretação em Língua Brasileira de Sinais (Libras) é fundamental para garantir a acessibilidade e inclusão de pessoas surdas ou com deficiência auditiva. Com a inserção desses dois recursos é possível tornar o material acessível e mais amplo, promovendo a inclusão e outros meios de compreensão do conteúdo.

4.6 Áudio

A trilha sonora e os efeitos sonoros foram adquiridos nos sites Artlist e Envato Elements, todos os áudios necessitam ser isentos de royalties. É necessário fazer a sincronização de todos os efeitos sonoros com o vídeo (animação) e ajustar os volumes de cada áudio para manter todos lineares e suaves.

4.7 Recursos necessários

Para a produção da animação foi utilizada a seguinte configuração hardware: processador AMD Ryzen 5600G, 64GB de memória RAM e placa de vídeo NVIDIA Geforce RTX 3060 Twin 12GB. Para baixar as imagens e elementos gráficos foi utilizado o Google Imagens e o FreePik premium. Já para fazer downloads de áudios

foi necessário ter assinaturas no Artlist e Envato Elements para fazer os downloads isentos de royalties.

4.8 Testes e validação

Após concluir a exportação final do projeto, foram realizados testes utilizando dispositivos móveis, como celulares e notebooks, para avaliar a qualidade do áudio e garantir que o volume estivesse adequado. Após os testes, foi identificado a necessidade de ajustar o volume da trilha sonora, pois, ao reproduzir no celular, percebeu-se que estava um pouco baixo. Os ajustes foram feitos. A animação encontra-se disponível no link [📁 LUTA E CORES - ANA DAS CARRANCAS.mp4](#) .

5 CONCLUSÃO

Conforme o que foi apresentado, a história enquanto em vida de Ana das Carrancas foi, e continua sendo inspiradora. Todos os seus feitos para alcançar o reconhecimento e conseguir proporcionar uma vida melhor para a família é sinônimo de força e determinação. História essa que se assemelha a de muitas mulheres fazedoras de cultura que lutam em busca de condições melhores por meio da arte, superando toda a desigualdade de gênero, adversidades sociais e econômicas.

A conclusão satisfatória do projeto gera a possibilidade de proporcionar maior visibilidade e reconhecimento para a história e a arte da personagem. Um projeto que pode disseminar o nome Ana das Carrancas para mais longe. Muitas vezes, as contribuições das mulheres para o campo cultural não recebem determinado valor e importância, então é fundamental destacar essa luta e valorizar as contribuições para a cultura. Além de uma inspiração para outras mulheres que vivem na busca por reconhecimento e uma força para persistir e enfrentar todos os desafios que venham a surgir, despertando atenção para a necessidade de estimular a diversidade e inclusão no cenário cultural não só de Pernambuco, mas de todo o país.

O conteúdo produzido além de estar presente no seguinte [link](#), também estará acessível ao público por meio das plataformas de vídeos [Vimeo](#) e [YouTube](#). Para ter acesso ao material basta pesquisar “Luta e Cores: Ana das Carrancas” no campo de busca de cada plataforma. Além de passar uma mensagem de forma simples e de fácil compreensão, conta com legenda e interpretação em Libras. Dessa forma, o projeto tem a capacidade de alcançar uma audiência mais ampla, tornando-se acessível para um público diversificado. O episódio Ana das Carrancas é o primeiro do projeto Luta e Cores, que será continuado em projetos futuros pela autora.

REFERÊNCIAS

AMORIM, Maria Alice, 2014, **Patrimônios Vivos de Pernambuco**; 2. ed. rev. e amp – Recife: FUNDARPE. Disponível em:

https://issuu.com/cultura.pe/docs/livro_patrim_nios_vivos_2_edicao. Acesso em: 05 fev 2024

ANDRADE, Emanuel. **A Dama do Barro**. Petrolina: Gráfica e Editora Franciscana, 2006

Ana das Carrancas. **Guia das Artes**. Disponível em:

<https://www.guiadasartes.com.br/ana-leopoldina-santos/obras-e-biografia>.

Acesso em: 07 fev 2024

BRUM, Eliane. **Ana das carrancas deu adeus a Zé dos Barros**. Revista Época, Rio de Janeiro. 09 out. 2008. Disponível em:

<https://revistaepoca.globo.com/Revista/Epoca/0,,ERT14415-15228-14415-3934,00.html>. Acesso em: 05 fev 2023.

COELHO DE AQUINO, S. M.; HOFLING EPIPHANIO, E. **Vida e arte de Ana das Carrancas: uma análise sob o olhar da logoterapia**. Travessias, Cascavel, v. 16, n. 2, p. 104–117, 2022. DOI: 10.48075/rt.v16i2.28941. Disponível em:

<https://e-revista.unioeste.br/index.php/travessias/article/view/28941>. Acesso em: 21 abr. 2023.

COELHO, Tamires Ferreira. **Ana das Carrancas: de Dama do Barro à Mito Cultural**. In: Congresso de Ciências da Comunicação na Região Nordeste, XI, 2009, Teresina. Local: Universidade Federal do Piauí 2009, p.1-9. Disponível em:

<http://www.intercom.org.br/papers/regionais/nordeste2009/resumos/R15-0005-1.pdf> Acesso em: 07 de fev 2024

DONATO, Cássia Reis. **Proteção, Promoção e Reparação dos Direitos das Mulheres**. 1. ed. Belo Horizonte: Marginália Comunicação, p. 17-18. 2016.

Disponível em:

https://social.mg.gov.br/images/Direitos_humanos/Cadernos_Direitos_Humanos/Livro%2008.pdf. Acesso em: 25 mar 2024.

FULY, André. **Carrancas do São Francisco (3)**, Youtube, 2008. Disponível em:

<https://www.youtube.com/watch?v=vgvCHDxVAbl>. Acesso em: 04 fev 2024.

GIUDICE, Danilo S. **História cultura turismo e desenvolvimento em Juazeiro - BA**. Revista de Desenvolvimento Econômico - RDE. Salvador, Bahia. 2015.

Disponível em: <https://revistas.unifacs.br/index.php/rde/issue/view/226> Acesso em: 05 fev 2024.

SHANASA, DHYAN. **Manual de sobrevivência para Motion Designers**. São Paulo: [s. n.], 2020. Disponível em:

<https://www.layerlemonade.com/wp-content/uploads/2020/08/Manual-Sobrevivencia-para-Motion-Designer-DhyanShanasa-2.0.pdf>. Acesso em: 3 mar. 2023.

TYLOR, Edward Burnett. **Primitive Culture**. Inglaterra: Gordon Press, 1871.

UNESCO, 2005, Paris. **Repensar as políticas culturais: criatividade para o desenvolvimento** [...]. [S. l.: s. n.], 2018. DOI CLT-2017/WS/27. Disponível em: https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000260678_por. Acesso em: 14 abr. 2023.

APÊNDICE A - TEXTO PARA LOCUÇÃO**TEXTO 2'15": ANA DAS CARRANCAS****VOZ: RISONI SANTOS****ESCRITO POR: BRUNA NOGUEIRA**

Conheça a história fascinante de Ana das Carrancas, a Dama do Barro de Pernambuco.

Nascida no sertão de Ouricuri, foi uma talentosa artesã ceramista que deixou um legado cultural extraordinário.

Marcada por uma constante luta pela sobrevivência, desde muito nova tinha o barro como o principal sustento de sua família.

Anos depois, viúva e com duas filhas, tornou-se conhecida pela produção de panelas e outros utensílios de cerâmica, mas a vida de Ana louceira continuava difícil...

Foi então em seu segundo casamento que a vida da artesã tomou um rumo diferente. Decidida a dar uma vida melhor para sua família, se mudou para Petrolina.

A vida de Ana nunca foi fácil, mas ela sempre foi uma mulher de muita fé. Devota de Padre Cícero e São Francisco das Chagas, rezou pedindo uma luz. E o pedido foi atendido: Debaixo de um pé de mussambê, nas margens do velho Chico, sua história se transformou. Ao avistar embarcações com carrancas de madeira, decidiu esculpir suas próprias carrancas de barro. Ali mesmo, debaixo do mussambê, Ana encontrou sua identidade.

Movida pelo amor, passou a inserir furos nos olhos de todas as carrancas que esculpia, um tributo a José Vicente, segundo marido que era deficiente visual.

Ainda em vida, A Dama do Barro recebeu o título de Patrimônio Vivo de Pernambuco. Tornou-se símbolo da força e determinação feminina. Deixou um legado nacional e internacional. Suas obras cheias de afeto continuam a encantar e inspirar, transmitindo a essência do artesanato pernambucano.

Ana das Carrancas, é apenas uma das várias mulheres que mantêm acesa a cultura de Pernambuco.

Luta e cores:

Resista como uma mulher pernambucana.

APÊNDICE B - COMPOSIÇÕES CRIADAS











