

CENTRO UNIVERSITÁRIO DE FORMIGA – UNIFOR- MG

CURSO DE ARQUITETURA E URBANISMO

CRISTHIAN CARLOS FERNANDES

A ANIMAÇÃO 2D COMO FERRAMENTA PARA A EDUCAÇÃO PATRIMONIAL

FORMIGA – MG

2022

CRISTHIAN CARLOS FERNANDES

A ANIMAÇÃO 2D COMO FERRAMENTA PARA A EDUCAÇÃO PATRIMONIAL

Trabalho de conclusão de curso apresentado ao Curso de Arquitetura e Urbanismo do UNIFOR-MG, como requisito parcial para obtenção do título de bacharel em Arquitetura e Urbanismo.

Orientadora: Karla Cristina G. de Carvalho

FORMIGA – MG

2022

CRISTHIAN CARLOS FERNANDES

A ANIMAÇÃO 2D COMO FERRAMENTA PARA A EDUCAÇÃO PATRIMONIAL

Trabalho de conclusão de curso apresentado ao Curso de Arquitetura e Urbanismo do UNIFOR-MG, como requisito parcial para obtenção do título de bacharel em Arquitetura e Urbanismo.

Orientadora: Karla Cristina G. de Carvalho

BANCA EXAMINADORA

Prof^a. Ms. Karla Cristina G. de Carvalho

Orientadora

Prof^a. Ms. Aline Matos Leonel Assis

UNIFOR-MG

Prof^a. Ms. Marianna Costa Mattos

UNIFOR-MG

FORMIGA – MG

2022

AGRADECIMENTOS

O desenvolvimento deste trabalho contou com a ajuda de diversas pessoas das quais quero agradecer imensamente:

A Deus, em primeiro lugar e mais importante, pois sem Ele nada seria possível.

Aos melhores pais do mundo pais Elaine e Emerson e à melhor irmã do mundo Elise que muito me ajudaram e deram total apoio durante o desenvolvimento do trabalho e em todo o período acadêmico. Ao meu amor, minha princesa Kéren que me incentivou nos momentos difíceis e compreendeu a minha ausência enquanto eu me dedicava à realização deste trabalho.

A minha grande e querida amiga Bruna Goulart e Pauline Diniz que me auxiliaram com suas vozes na execução deste projeto como também aos meus outros colegas de toda a faculdade que fizeram esses 5 anos serem os melhores.

Aos meus professores e especialmente à minha orientadora Karla, seus ensinamentos permitiram que eu pudesse hoje estar concluindo este trabalho.

Dedico este trabalho a todos vocês!

RESUMO

O patrimônio histórico e cultural de uma cidade é uma parte essencial da mesma, visto que ele representa a memória viva da população e por isso deve ser cuidado e valorizado. Dessa forma é extremamente necessário para o crescimento e desenvolvimento da cidade que a preservação dos bens culturais seja um elemento presente no cotidiano da população o que, algumas vezes e por diversos fatores, não acontece. Diante disso o foco central desse trabalho é discorrer sobre os patrimônios culturais apontando para a Educação Patrimonial como um grande agente de conscientização e de conhecimento, haja vista que, só se protege o que se ama, só se ama o que se conhece. Logo, é nesse contexto que a proposta de uma Animação 2D surge como um meio criativo de informar, principalmente o público infantil, sobre o tema, proporcionando um sentimento de pertencimento e conseqüentemente a preservação e cuidado com os patrimônios da cidade.

Palavras Chave: Patrimônio Cultural. Educação Patrimonial. Animação 2D.

ABSTRACT

The historical and cultural heritage of a city is an essential part of it since it represents the living memory of the population and therefore must be cared for and valued. Thus, it is extremely necessary for the growth and development of the city that the preservation of cultural assets is an element present in the daily life of the population, which sometimes, and due to several factors, does not happen. Therefore, the main focus of this work is to discuss cultural heritage, pointing to Heritage Education as a great agent for awareness and knowledge, considering that you can only protect what you love, and only love what you know. Therefore, it is in this context that the proposal of a 2D Animation emerges as a creative way to inform, especially the children, about the theme, providing a sense of belonging and consequently the preservation and care of the city's heritage.

Key Words: Cultural Heritage. Heritage Education. 2D Animation.

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	9
2 PRÉ-TEXTUAL	10
2.1 Justificativa.....	10
2.2 Objetivos.....	10
2.2.1 Objetivos Gerais	10
2.2.2 Objetivos Específicos	10
2.3 Metodologia	11
3 REFERENCIAL TEÓRICO.....	12
3.1 Patrimônio Cultural ao longo do tempo	12
3.1.1 Histórico Mundial	12
3.1.2 Histórico Nacional	15
3.2 Educação Patrimonial	17
3.2.1 Educação Patrimonial e preservação	18
4 ESTUDO DE CASO	20
4.1 Educação para o Patrimônio: Conhecer para Preservar	20
4.1.1 Estrutura	21
4.2 Memória João Pessoa.....	22
4.2.1 Estrutura	23
4.2.2 Resultados	24
5 A ANIMAÇÃO 2D COMO FORMA DE EDUCAÇÃO PATRIMONIAL	26
5.1 Animação 2D.....	26
5.2 Programas Utilizados.....	28
5.3 Etapas de Projeto	29
5.3.1 Briefing.....	29
5.3.2 Roteiro.....	29
5.3.3 Locução.....	30

5.3.4 Storyboard	30
5.3.5 Definição dos Elementos	30
5.3.6 Animação das cenas	31
5.3.7 Pós-produção	32
5.4 Sinopse	32
6 CONSIDERAÇÕES FINAIS	33
7 REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS	34
ANEXO A - Roteiro	37

1 INTRODUÇÃO

Conhecer a história de uma cidade é um importante fator para a compreensão do contexto social e econômico atual no qual ela se encontra, é se tornar parte da cultura e memória da população, como também determinar os caminhos que devem ser tomados para o crescimento e desenvolvimento da mesma. E não há como falar de história da cidade sem mencionar seus patrimônios históricos e culturais, visto que, são o registro dos acontecimentos de um local ao longo do tempo e carregam toda a simbologia e valores de uma época passada. Por isso, é necessário que a preservação desses patrimônios seja um elemento presente no cotidiano da cidade.

Deste modo, ao levar em consideração o âmbito local da cidade de Campo Belo, no estado de Minas Gerais, é possível notar, por parte da prefeitura e órgãos responsáveis, uma preocupação a respeito da preservação e cuidado do patrimônio histórico, valendo como exemplo as periódicas manutenções feitas nas praças principais como a Praça Cônego Ulisses, a Praça Menotti D'Aurea, entre outras, a fim de mantê-los limpos e bem cuidados.

Em contrapartida, alguns patrimônios acabam perdendo, com o tempo, o seu valor na visão popular, muitas vezes em decorrência da falta de incentivo e conhecimento ou pela interferência do mundo globalizado na identidade da comunidade, e viram alvo de indiferença por parte da população que não contribui na sua preservação e, em alguns casos, ainda vandaliza o ambiente.

Diante destes fatores, tem-se o seguinte questionamento: Qual a melhor forma de despertar a consciência da população, principalmente das novas gerações, sobre a preservação dos bens históricos? Portanto o presente trabalho pretende discorrer sobre os patrimônios históricos e culturais ao longo do tempo, a Educação Patrimonial e a sua relação com a preservação e a melhor solução para proporcionar tal ação.

2 PRÉ-TEXTUAL

2.1 Justificativa

A escolha do tema se deu ao notar a necessidade de conscientização da população de Campo Belo a respeito da preservação dos patrimônios históricos e culturais da cidade, haja vista que foram observados alguns casos de vandalismos e desvalorização que assolam esses bens, tantos os já considerados tombados quanto aqueles que não são, mas que fazem parte da história da cidade.

Diante disso o presente trabalho contribuirá com a difusão das informações por parte dos patrimônios históricos da cidade educando e promovendo a valorização, principalmente para as novas gerações, que representam o futuro da sociedade.

2.2 Objetivos

2.2.1 Objetivos Gerais

- Informar a respeito da importância da valorização dos patrimônios culturais e históricos da cidade de Campo Belo

2.2.2 Objetivos Específicos

- Desenvolver uma animação 2D falando sobre os patrimônios históricos de Campo Belo
- Explorar a o recurso da animação como forma de Educação Patrimonial para crianças de 6 a 13 anos.
- Despertar o sentimento de pertencimento e, com isso, possibilitar maior preservação dos bens.

2.3 Metodologia

Para obter os resultados e respostas em relação a problematização apresentada neste trabalho foi utilizado o método de pesquisa... com a finalidade de analisar os possíveis fatores que acarretam a problemática e propor uma solução criativa, fazendo uso de um recurso, mesmo que comum como a animação, para contribuir na resolução.

Para isso, a pesquisa se baseia em estudos de autores como Françoise Choay (1925 – Atualmente), Antônio Rosa Mendes (1954 – 2013), Pedro Paulo Funari (1959 – Atualmente), entre outros pensadores que elaboraram trabalhos pertinentes ao assunto. Já a proposta tem como referência os conhecimentos de animadores como Ollie Johnston (1912 – 2008), Richard Willians (1933 – 2019) entre vários outros, além de princípios técnicos envolvendo animação, desenho e arquitetura.

Desse modo, partir dos conceitos desses autores, foi feita, primeiramente, uma breve análise histórica acerca do patrimônio cultural e seus significados, logo após se expôs os conceitos de Educação Patrimonial e sua influência na preservação seguido de um estudo de caso apresentando diferentes metodologias de trabalho da mesma. Por fim, se propôs a solução para o problema através de um roteiro geral de trabalho mostrando como será desenvolvido cada etapa até o resultado final.

3 REFERENCIAL TEÓRICO

3.1 Patrimônio Cultural ao longo do tempo

De acordo com a Organização das Nações Unidas para a Educação, a Ciência e a Cultura (UNESCO) o patrimônio cultural e natural é definido como “o legado que recebemos do passado, vivemos no presente e transmitimos às futuras gerações. [...] é fonte insubstituível de vida e inspiração” (UNESCO,2017). Afirmção que também Mendes (2012) concorda ao declarar que o patrimônio cultural é a base sobre a qual se construiu a sociedade contemporânea.

Diante desses pensamentos pode-se afirmar que não são poucos os autores que afirmam e defendem a importância do patrimônio cultural para a sociedade, entretanto, é necessária uma breve recapitulação ao longo da história ocidental a fim compreender o real valor desse termo e os vários significados já atribuídos a ele.

3.1.1 Histórico Mundial

De acordo com Walber Angeline da Silva Neto e Tiago Leal Catunda Martins em seu artigo “Trajetória do Conceito de Patrimônio Cultural: História e Reflexão”, nas sociedades antigas como Grécia e Roma os grandes monumentos eram edificados de forma a representar suas crenças, sediar acontecimentos importantes, entre outras razões e tornavam-se marcos na vida e na memória da população adquirindo o significado de memória coletiva. Todavia esses monumentos possuíam caráter privado e aristocrático, visto que o conceito de patrimônio público não existia na época, e eram considerados *Patrimoniun*, palavra de origem latina derivada de *pater* ou pai que, segundo Mendes (2012, p. 11) “aplicava-se ao conjunto dos bens pertencentes ao *paterfamilias* e por este transmitidos aos seus sucessores”. Desse modo, além dos valores familiares atribuídos e passados de geração em geração, os monumentos também eram alvo de interesses políticos diversos o que influenciava significativamente na preservação.

Essa ideia se manteve durante a Idade Média onde, devido à grande difusão do cristianismo, foi acrescido ao caráter aristocrático um significado religioso aos monumentos que, de certo modo, “elevaram-se à categoria de valores sociais compartilhados os sentimentos religiosos, em uma pletera de formas materiais e espirituais.” (FUNARI e PELEGRINI, 2006, p. 11). Diante disso, motivada por esse novo sentido, a população comum adquiriu um sentimento de patrimônio próprio em relação aos monumentos e conseqüentemente passou a preservá-los

Com a chegada do Renascimento o foco na religião diminuiu drasticamente e o antropocentrismo reinou na Europa. Mendes (2012) afirma que, essa mudança ideológica provocou um forte impacto na concepção de patrimônio da sociedade, uma vez que os humanistas, em busca de uma nova inspiração, voltaram seus olhos para as antigas culturas greco-romanas e logo “começaram a se preocupar com a catalogação e coleta de tudo que viesse dos antigos: moedas, inscrições em pedra, vasos de cerâmica, estatuária em mármore e em metal.” (FUNARI e PELEGRINI, 2006, p. 13). Nesse período os monumentos remanescentes da antiguidade possuíam grande valorização assumindo um significado estético e antropocêntrico em antagonismo à desvalorização dos monumentos da Idade Média, considerada pelos humanistas a Idade das Trevas.

Os anos que se decorreram foram marcados por diversas mudanças religiosas e políticas fazendo com que o foco na preservação dos monumentos históricos fosse deixado de lado. Conseqüentemente esses bens passaram a sofrer várias formas de vandalismo e degradação. Nesse viés um dos piores cenários registrados aconteceu durante o início da Revolução Francesa, como atesta Kühl (2007) ao afirmar que

[...] o período que se seguiu à Revolução foi desastroso pelas devastações e saques praticados contra obras de arte, no intuito de destruir e apagar os símbolos das antigas classes dominantes, nobreza e clero. Os edifícios medievais foram as principais vítimas,[...] (Kühl, 2007, p.112)

Ao mesmo tempo Martins e Neto (2017) apontam que:

[...]o surgimento do sentimento de nação, durante esta mesma revolução era o que faltava para uma radical transformação no conceito de patrimônio, uma vez que, começaram a se entender os monumentos como bens de todos, heranças dos povos.(Martins e Neto, 2017, p.763)

Foi a partir desse momento, portanto, que o termo Patrimônio foi utilizado da forma como se conhece atualmente, além de contar, pela primeira vez, com o apoio jurídico e institucional ao criar a Comissão dos Monumentos Históricos que tinha por

principal objetivo restaurar, estudar e preservar os edifícios advindos da Idade Média como igrejas e castelos.

Aproximadamente um século mais tarde o mundo foi marcado pela Primeira Guerra Mundial (1914-1918) onde muitos dos patrimônios históricos da Europa sofreram perdas consideráveis com os ataques e bombardeios vindos de ambos os lados. Como reflexo disso, após o final da guerra, foi apresentado durante o IV Congresso Internacional de Arquitetura Moderna (CIAM), em 1933, um manifesto urbanístico conhecido como Carta de Atenas. Martins e Neto (2017, p. 763) declaram que “Esse manifesto é um marco na história da salvaguarda do Patrimônio Histórico mundial, porque define o patrimônio como representação das gerações passadas e, portanto, merecedor de cuidado.” Entretanto a Segunda Guerra Mundial (1939-1945) já estava às portas e apenas 6 anos depois uma enorme destruição tomou conta das cidades, principalmente na Europa Central. Essa destruição evidenciou a necessidade de reconsiderar as diretrizes de conservação dos bens e em 1954, a UNESCO, criada no período pós-guerra, elaborou uma convenção internacional na cidade de Haia, na Holanda, conhecida como Convenção de Haia para a Proteção de Bens Culturais (CBC). No Brasil essa Convenção resultou na promulgação do Decreto nº 44.851/58 afirmando que “Dano a bens culturais pertencentes a qualquer povo constituem um dano ao patrimônio cultural de toda a humanidade” (BRASIL,1958). Além de definir Bens Culturais como: “bens, móveis ou imóveis, que tenham uma grande importância para o patrimônio cultural dos povos, tais como os monumentos de arquitetura, de arte, ou de história, religiosos ou seculares[...]” (BRASIL, 1958).

Vários outros documentos, conhecidos como Cartas Patrimoniais, foram redigidos desde a Carta de Atenas, sendo propostas, de acordo com dados do Instituto do Patrimônio Histórico e Artístico Nacional (IPAN), 45 cartas patrimoniais até 2010. Delas, é importante citar a carta redigida na Convenção para a Proteção do Patrimônio Mundial, Cultural e Natural realizada em Paris em 1972 pela qual foi estabelecida a criação do Comitê do Patrimônio Mundial. Esse comitê visava "mapear, reconhecer e divulgar sítios que, por sua excepcional importância, são considerados patrimônios da humanidade" e elaborou a Lista do Patrimônio Mundial.

Segundo o site da UNESCO, atualmente constam na Lista de Patrimônio Mundial 1154 sítios situados em 167 países e classificados dentro dos critérios estabelecidos na Convenção onde 897 são de interesse cultural, 218 de interesse

Natural e 39 de interesse misto. No Brasil estão localizados 23 desses sítios podendo se utilizar como exemplo a Cidade Histórica de Ouro Preto, Brasília, Parque Nacional do Iguaçu, as paisagens cariocas entre a serra e o mar no Rio de Janeiro entre vários outros.

3.1.2 Histórico Nacional

A preocupação com a preservação do patrimônio cultural no Brasil, segundo Cecilia Maria Londres Fonseca (1997), começou a ter um significado mais relevante a partir da década de 1920, principalmente para os bens imóveis fora do âmbito dos museus. A autora, em seu livro “O patrimônio em processo: trajetória da política federal de preservação no Brasil”, afirma que:

A partir de denúncias de intelectuais sobre o abandono das cidades históricas e sobre a dilapidação do que seria o “tesouro” da Nação, perda irreparável para as gerações futuras [...] o tema passou a ser objeto de debate nas instituições culturais, no Congresso nacional, nos governos Estaduais e na imprensa.(FONSECA, 2005, p. 85)

Como resultado desses debates há a primeira noção jurídica em relação a preservação que se dá na Constituição de 1934, mais precisamente no Artigo 10 onde atribui ao poder público, entre outras coisas, “proteger as belezas naturais e os monumentos de valor histórico ou artístico, podendo impedir a evasão de obras de arte.”(BRASIL,1934) É pertinente salientar que, nos anos anteriores a 1934, vários projetos de preservação do patrimônio nacional já haviam sido propostos ao Governo Federal, no entanto, como afirma Pinheiro (2006), a maior parte fracassou.

Apenas três anos mais tarde, em 1937, o então presidente Getúlio Vargas implementa o Estado Novo onde foi elaborada uma nova constituição e com ela o Decreto-Lei nº25 de 30 de novembro de 1937, também chamada Lei do Tombamento, na qual se “organiza a proteção do patrimônio histórico e artístico nacional”, definindo os critérios necessários para ocorrer o tombamento de um monumento. Ela estabelecia Patrimônio Histórico como:

O conjunto dos bens móveis e imóveis existentes no país e cuja conservação seja de interesse público, quer por sua vinculação a fatos memoráveis da história do Brasil, quer por seu excepcional valor arqueológico ou etnográfico, bibliográfico ou artístico. (BRASIL, 1937)

Conforme Funari e Pelegrine (2006) declaram, esse decreto foi o principal instrumento jurídico utilizado para a consolidação do Serviço do Patrimônio Histórico e Artístico Nacional (SPHAN), proposto em uma primeira versão no ano anterior pelo anteprojeto do poeta Mário de Andrade e passou a integrar, de acordo com Fonseca, o Ministério da Educação e Saúde (MES). Em 1946 o SPHAM tem seu nome alterado para Departamento do Patrimônio Histórico e Artístico Nacional (DPHAN) o que dura até a década de 1970 onde é transformado em Instituto do Patrimônio Histórico e Artístico Nacional (IPHAN) no qual se matem até a atualidade.

É preciso mencionar a deficiência, nos primeiros anos e funcionamento da SPRAM em determinar alguns critérios técnicos em relação os patrimônios, conforme atesta Fonseca ao afirmar:

[...] a constituição do patrimônio no Brasil foi realizada a partir de uma perspectiva predominante estética. Inclusive, praticamente não havia historiadores no quadro de funcionários do Sphan, tendo ficado a Seção de História entregue a pessoas, como Carlos Drummond de Andrade, que, apesar de seu inegável valor intelectual, não era um especialista na matéria. (FONSECA, 2005, p. 114)

Nesse viés é somente partir do ano de 1968 que, segundo Pinheiro (2006), os monumentos arquitetônicos e Urbanísticos ganharam um novo significado sendo vistos não só como elementos de valor artístico e histórico, mas como portadores de um papel dinâmico e mutável numa trajetória histórica.

Todavia, como aponta Funari e Pelegrini (2006) e também Paulo Cezar Tomaz (2010), o conceito de preservação, até a década de 1970, era voltado apenas para os bens móveis e imóveis de natureza material, sendo somente repensado nos próximos anos ao englobar outras áreas da dinâmica cultural brasileira e fixado pela Constituição de 1988 onde, no artigo 216, afirma:

Constituem patrimônio cultural brasileiro os bens de natureza material e imaterial, tomados individualmente ou em conjunto, portadores de referência à identidade, à ação, à memória dos diferentes grupos formadores da sociedade brasileira, nos quais se incluem: as formas de expressão; os modos de criar, fazer e viver; as criações científicas, artísticas e tecnológicas; as obras, objetos, documentos, edificações e demais espaços destinados às manifestações artístico-culturais; os conjuntos urbanos e sítios de valor histórico, paisagístico, artístico, arqueológico, paleontológico, ecológico e científico. (BRASIL, 1988)

Atualmente o IPHAN desenvolveu iniciativas públicas e privadas a fim de proporcionar a proteção e recuperação dos bens culturais brasileiros. De acordo com o website oficial do Instituto “Essas ações vão além do financiamento de obras, e

visam à integração da sociedade nas ações que possibilitem valorizar e disseminar o conhecimento sobre o Patrimônio Cultural Brasileiro”. Além disso o IPHAM promove premiações a iniciativas voltadas a salvaguarda do patrimônio cultural com o objetivo de incentivar e dar visibilidade às ações da sociedade civil e organizações governamentais.

Diante dos fatos apresentados, tanto do Brasil quanto do mundo, é possível notar que, embora vários significados foram atribuídos ao patrimônio cultural ao longo do tempo, um se mostra presente, mesmo que em algumas vezes de forma implícita, em todos os casos, que é o sentimento de pertencimento. Pode-se dizer que esse sentimento é o principal motivador da preservação, visto que, quando o indivíduo considera algo como próprio, além de valoriza-lo mais, as chances de preservá-lo se mostram extremamente altas. Nesse viés, sentimento de pertencimento pode ser alcançado através de um termo conhecido como “Educação Patrimonial”.

3.2 Educação Patrimonial

O “Guia Básico da Educação Patrimonial” de Maria de Lourdes Parreiras Horta, Evelina Grunberg e Adriane Queiroz Monteiro, proposto pelo Instituto do Patrimônio Histórico e Artístico Nacional (IPHAN) define Educação Patrimonial como:

[...] um processo permanente e sistemático de trabalho educacional centrado no Patrimônio Cultural como fonte primária de conhecimento e enriquecimento individual e coletivo.” e busca, segundo ele, proporcionar, tanto às crianças como aos adultos, o conhecimento, apropriação e valorização dos patrimônios culturais. (HORTA, GRUMBERG e MONTEIRO, 1999, p. 4)

Sua origem parte do termo inglês “*Heritage Education*” e, segundo Silva (2015), foi usada inicialmente, quanto modalidade de intervenção pedagógica, na Europa do Século XIX. Já no Brasil o termo Educação Patrimonial foi proposto pela primeira vez em 1983 no “1º Seminário sobre o Uso Educacional de Museus e Monumentos”, promovido pelo Museu Imperial de Petrópolis – RJ e se baseou na metodologia inglesa. No entanto vale apontar que a relação entre educação e patrimônio já está presente muito antes dessa época, como atesta Florêncio, Clerot, Bezerra e Ramassote (2014, p. 2) ao afirmar que a IPHAN, desde sua criação no final da década de 1930, “já manifestou em documentos, iniciativas e projetos a importância da

realização de ações educativas como estratégia de proteção e preservação do patrimônio.”

Diante dos fatos pode-se dizer que o papel de proporcionar a Educação Patrimonial recai principalmente sobre dois vetores, a escola, que “é um poderoso agente de socialização dos jovens e [...] marca de uma forma decisiva o seu modo de vida e os seus comportamentos” (PEREIRA; CARDOSO 2010, p.8) o que a torna um instrumento indispensável nesse processo e os órgãos e instituições responsáveis, tanto no âmbito local, no caso das prefeituras, quanto no âmbito nacional, como o IPHAN, o que confirma Fratini (2009, p. 2, apud Fonseca 2005) ao declarar que “a iniciativa da Educação Patrimonial pode e deve partir também das instituições detentoras do patrimônio histórico-cultural”. Entretanto, ações de Educação Patrimonial não se limitam apenas por esses dois vetores podendo também partir de iniciativas sociais da própria população.

Demarchi (2018) afirma que há diversos tipos de metodologia para a Educação Patrimonial e o Guia apresenta uma delas. De acordo com ele o trabalho com a Educação se baseia em 4 etapas metodológicas: Observação, pela qual se identifica o objeto e se desenvolve a percepção visual e simbólica; Registro, onde há a fixação do conhecimento, observação e análise crítica; Exploração, na qual se desenvolve as capacidades de análise e interpretação; e Apropriação, parte em quem ocorre o envolvimento afetivo e valorização do bem cultural. Desse modo, embora alguns autores não concordem completamente com todas as ideias apresentadas no Guia, ele foi bem sucedido, segundo Cléo Oliveira (2019), em “apresentar uma metodologia básica que proporciona liberdade no que se refere às proposições de atividades.”

3.2.1 Educação Patrimonial e preservação

A preservação dos patrimônios culturais por parte da população é uma consequência direta de uma Educação Patrimonial eficaz. Nas palavras de Magalhães (1997, p. 190), “A comunidade é a melhor guardiã do patrimônio. [...] Só se protege o que se ama, só se ama o que se conhece.” No entanto esse conhecimento sozinho não garante a preservação. Segundo FONSECA (2001) o conhecer é apenas o primeiro passo para a proteção, é necessário atribuir um valor simbólico, significativo

e acrescido do senso coletivo de pertencimento moldado com o passar do tempo e se tornando a materialização do passado no presente através, principalmente, da arquitetura que corrobora a identidade do local no tempo e no espaço. Nesse sentido, pode-se observar que, de acordo com Tarcisio Dorn de Oliveira (2019, p. 580), “Grande parte da memória urbana da cidade pode ser visualizada na arquitetura, transmitindo às novas gerações os episódios históricos que neles tiveram lugar.”

Dar-se, então, o reconhecimento desse sentido de preservação como algo de responsabilidade coletiva e histórica, visto que, de acordo com Oliveira e Lopes (2018, p. 14-15)

Preservar [...] não é só guardar recordações dos velhos tempos, é possibilitar que outras gerações possam estudá-los, observá-los e tirar suas conclusões sobre a evolução que ali se sucedeu, além de se encantarem com suas formas e ter uma prova concreta de que aquilo que lhes falam realmente existiu. A construção da memória social urbana implica na referência ao que não foi presenciado, onde representa processos e estruturas sociais que já se transformam (OLIVEIRA; LOPES, 2018, p. 14-15).

4 ESTUDO DE CASO

São diversos os desafios para estabelecer uma Educação Patrimonial de qualidade e esse processo, seja pela gestão dos recursos a serem explorados ou pela metodologia escolhida, demanda bastante atenção e planejamento. Visando isso, foi feita uma análise de dois projetos já existentes, um voltado para Campo Belo - MG e outro para João Pessoa - PB, que apresentam a Educação Patrimonial como foco principal do seu trabalho. Dessa forma pretende-se observar sua estrutura e como cada um aborda o tema proposto, além de apresentar o impacto desses projetos na sociedade.

4.1 Educação para o Patrimônio: Conhecer para Preservar

Desenvolvido pela Fundação Museu de Campo Belo, o Projeto “Educação para o Patrimônio: Conhecer para Preservar” (FIG.1) é um grande exemplo de instrumento para a Educação Patrimonial. Ele é uma cartilha, elaborada pela coordenadora do Museu de Campo Belo Júlia de Sá Carvalho, que tem o objetivo de envolver as escolas e a comunidade na gestão do patrimônio cultural e promover uma mudança de percepção da realidade cotidiana, valorizando cada detalhe e elemento dos produtos culturais.

Esse projeto teve início no ano de 2003 e, com o apoio da Secretaria Municipal de Educação, é renovado todos os anos mantendo-se sempre atualizado em relação às informações importantes dos Patrimônios de Campo Belo. Sua distribuição ocorre no 4º ano do Ensino Fundamental I das escolas municipais, tendo como público alvo crianças na faixa-etária de 9 e 10 anos.

Figura 1 – Capa da cartilha frente e verso



Fonte: Fundação Museu do Município de Campo Belo, 2022

4.1.1 Estrutura

Além da Apresentação, na qual são mostradas informações a respeito do projeto, a cartilha é dividida em 4 capítulos: Introdução, Nossos Bens... Nossa Cultura, Referências Bibliográficas e Equipe Técnica, sendo o segundo dividido em 9 subcapítulos.

O capítulo 2, "Nossos Bens... Nossa Cultura", apresenta, de início, os principais conceitos de termos como Patrimônio Cultural, Patrimônio Natural, Bem Tombado, Bens Móveis e Bens imóveis que são necessários para entender o conteúdo da cartilha. Logo após, é dividido entre próximos subcapítulos os principais conjuntos arquitetônicos da cidade, que são: o Conjunto Arquitetônico e Paisagismo da Praça Cônego Ulisses, Conjunto Arquitetônico da Rede Ferroviária, Conjunto da Nascente de Água Potável, Conjunto Arquitetônico e Paisagismo da Praça Nossa Senhora Aparecida e Conjunto Histórico, Arquitetônico e Paisagístico da Usina Tólica.

Posteriormente são apresentados os bens móveis, imóveis e os bens imateriais da cidade especificando a história e características de cada um.

Por último se tem as Atividades voltadas para as crianças, incentivando-as em ações pelas quais os professores podem trabalhar a Educação Patrimonial como: montar uma árvore genealógica, escrever uma receita antiga, responder perguntas relacionadas ao conteúdo, caça-palavras, entre outros.

4.2 Memória João Pessoa

Diante do mundo globalizado onde, por meio da evolução tecnológica, o acesso à informação é feito de forma rápida e de qualquer lugar do mundo, a utilização de recursos tecnológicos como a internet e as mídias digitais para difundir o conhecimento a respeito dos patrimônios culturais se tornou mais do que só uma opção, e sim uma necessidade. A combinação da tecnologia da informação com a Educação Patrimonial pode trazer resultados expressivos para a preservação e valorização dos bens culturais, visto que, o alcance do seu conteúdo é muito maior em comparação a outras formas de divulgação. Nesse viés, o projeto do *website* memoriajoapessoa.com.br cumpre bem esse papel.

Segundo informações do *website*:

O portal Memória João Pessoa é resultado de um Projeto de Extensão vinculado ao Departamento de Arquitetura e Urbanismo da Universidade Federal da Paraíba. Tem por objetivo transmitir, de forma atrativa, informações sobre o patrimônio e a história da cidade, conscientizando sobre a necessária manutenção da sua memória e identidade e sobre a preservação deste legado cultural [...] (Memória João Pessoa, 2021)

De acordo com o artigo “Conhecer Para Preservar: A Informatização Como Ferramenta Para A Educação Patrimonial” referente ao próprio *website*, o projeto tem como objetivo “convidar toda a sociedade a se envolver com as questões patrimoniais” e por isso o organizou em links com diversas propostas para incluir as várias faixas-etárias do público alvo, como mostrado na FIG. 2, reunindo-os em 2 grupos: um voltado para uma parte mais acadêmica e outro voltado para o lúdico. Também foram selecionados alguns links para apresentar informações a respeito do próprio *website*, como suas redes sociais e seus realizadores.

Figura 2 - Home do website memoriajoapessoa.com.br



Fonte - <http://memoriajoapessoa.com.br/> Acesso em: 14 de Maio de 2022. Modificado pelo autor 2022

De acordo com o *Website*, de 2006 até 2021 já passaram pela sua equipe cerca 52 pessoas possuindo atualmente 9 integrantes.

4.2.1 Estrutura

O primeiro item que aparece depois de *Home* é o “Definições”. Nele são apresentados *links* com palavras-chave importantes para o assunto, como Patrimônio, Monumento, Conservação, Memória, entre outras que, quando selecionadas, levam a outra página contendo seus significados.

O segundo item é o “Centro Histórico” no qual expõe “conceitos básicos como: o que se entende por patrimônio, preservação e tombamento. [...], o que é o Centro Histórico, quais os órgãos que delimitaram esta área e são responsáveis pela sua gestão”

Já na “Formação e Evolução” é mostrado uma linha do tempo interativa destacando as principais datas que marcaram a história de João Pessoa, começando desde a sua fundação, no século XVI, até o século XX. São apresentados textos bem explicativos além de fotos antigas que ajudam a ilustra-los.

No “Acervo Patrimonial” o *website* disponibiliza informações sobre as edificações e espaços públicos tombados pelo IPHAN e o IPHAEP, além de outros

bens de valor patrimonial situados na cidade de João Pessoa. Eles podem ser filtrados pelo usuário por “Tipologia” ou “Nível de Proteção” e são organizados em fichas individuais com foto, localização, classificação tipológica e informações históricas.

O item “Vivências” é o primeiro com aspecto mais lúdico é apresentado uma série de curtas-metragens sobre alguns lugares de importância histórica da cidade que mostram as transformações ocorridas até os dias atuais. Proporcionando, segundo o *website*, “uma verdadeira viagem no tempo”. Em sequência está “Memórias Sociais” onde são exibidos registros sobre alguns hábitos e costumes que faziam parte das gerações passadas obtidos principalmente por depoimentos dos moradores da cidade.

Em “Postais” o website incentiva os usuários a fazerem uso da prática de enviar cartões postais para um amigo apresentando várias opções com cenários de importância histórica da cidade. Logo depois é apresentado na “Galeria” várias fotografias antigas de João Pessoa apresentando para navegação do usuário um mapa temático da cidade com os principais pontos históricos.

O penúltimo item da lista, “Jogos”, é voltado para o público infantil e apresenta várias atividades divertidas e educativas como Jogo da Memória, 7 erros, Desenhos para colorir, entre outros, todos com a temática dos patrimônios culturais.

O item “Concursos” tem o objetivo de incentivar a participação da população promovendo concursos de fotografias nas datas especiais da cidade. Nesse item são exibidos os registros dos concursos anuais desde o ano de 2016.

4.2.2 Resultados

Dessa forma é observado que, segundo o artigo, “o resultado obtido é perceptível através dos índices de visitação e suas origens, cuja estatística revela valores de 5.379 sessões, as quais acontecem em diversas cidades do Brasil, como também em outros países” dos quais podemos citar Reino Unido, Estados Unidos, Rússia, Portugal, China, Alemanha, Iraque e França. Além disso a interação nas redes sociais cresceu gradualmente à medida que se realizavam campanhas e concursos alcançando atualmente 1928 curtidas no *Facebook* e 1427 seguidores no *Instagram*.

Diante dos casos estudados é possível notar que cada um utiliza um meio diferente para proporcionar a Educação Patrimonial. Isso demonstra que as metodologias para se atingir um resultado satisfatório são diversas e podem ser usadas de forma criativa e diferenciada possibilitando novos jeitos de incentivar a preservação por parte da população. Baseada nessa ideia se encontra a proposta que rege o presente trabalho.

5 A ANIMAÇÃO 2D COMO FORMA DE EDUCAÇÃO PATRIMONIAL

Como proposta principal tem-se a utilização da Animação como forma de proporcionar a Educação Patrimonial às crianças de 6 a 13 anos e se dará através de vídeos animados diminutos falando sobre os principais patrimônios culturais de Campo Belo. Será feita uma narrativa criativa de personagens ficticiais com a mesma faixa-etária do público alvo a fim de possibilitar uma maior identificação das crianças. Os vídeos serão postados em um canal do *YouTube* específico.

Vale apontar que essa proposta tem como foco somente os bens imóveis da cidade de Campo Belo podendo ou não se ampliar para outras vertentes em ações futuras.

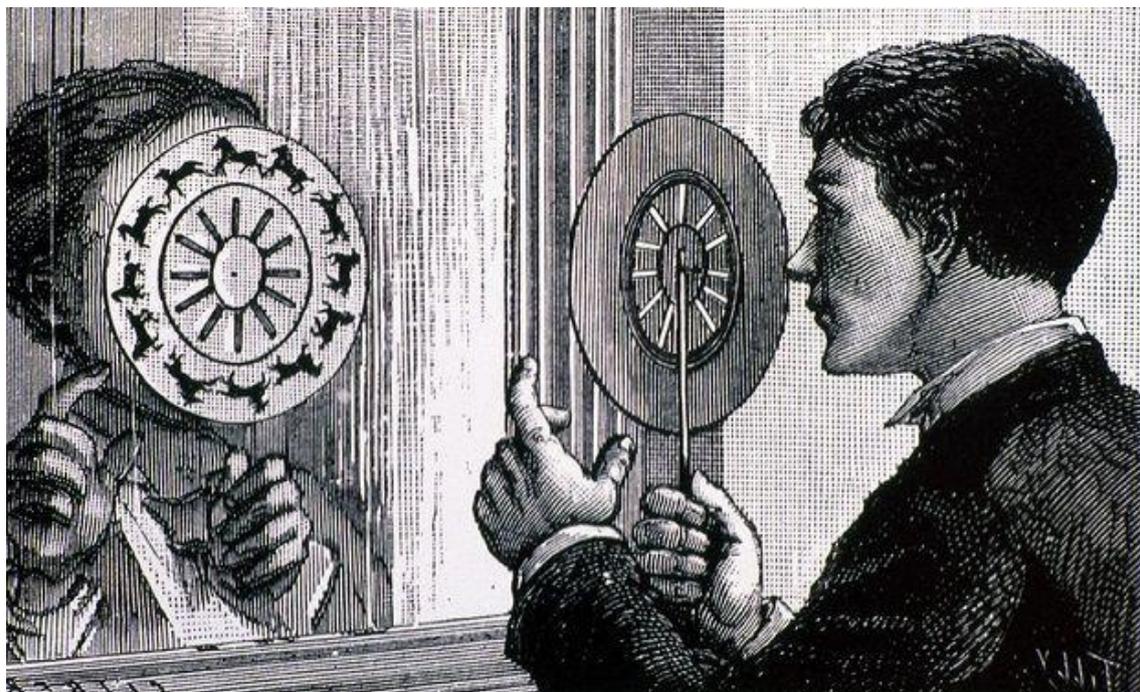
5.1 Animação 2D

É necessário, entretanto, entender melhor a trajetória da Animação 2D, também conhecida como Animação Tradicional. De acordo com Gomes (2008)

Animação é uma simulação de movimentos criados a partir da exposição de imagens, ou quadros. Como nossos olhos só conseguem registrar 12 imagens por segundo, sequências com mais de 12 imagens criam a ilusão de movimentos no desenho. (Gomes, 2008, p,3)

Sua origem se dá em meados de 1830 quando o cientista belga Joseph Plateau (1801 – 1883) inventou um instrumento chamado fenacístoscópio que consistia em dois discos de papel ligados por uma haste com desenhos em cada um e, quando os discos eram movimentados, dava-se a impressão de que as imagens estavam se movendo, como ilustra a FIG. 3:

Figura 3 – Ilustração Fenacístoscópio



Fonte: <https://projetoanimateria.blogspot.com/p/fenacistoscopio.html> (Acesso em: 20 de Maio de 2022)

Posteriormente outros instrumentos foram criados e aperfeiçoados, como o Zootropo de Willian Horner (1786 - 1837) ou o Praxinoscópio de Émile Reynaud(1844 – 1918). Nome que, segundo Gomes (2008, p,3), apresentou no museu Grevin de Paris, em 28 de outubro de 1892, “a primeira projeção do seu teatro óptico iniciando assim o desenho animado no mundo.” Sendo esse dia considerado como dia da Animação Internacional.

Nesse sentido, não se pode falar de animação sem mencionar a Disney. Fundada por Walter Elias Disney (1901 - 1966), essa empresa promoveu diversas revoluções, tanto no âmbito das animações quanto no mercado audiovisual, e possui personagens lembrados até os dias de hoje. Desse modo, foi dela que surgiu o primeiro longa-metragem de animação 2D “Branca de Neve e os Sete Anões”, lançado em 1937, que teve um sucesso estrondoso e alavancou a empresa na produção de diversos outros filmes, como também produtos e parques temáticos conhecidos no mundo todo.

A animação predominante até a década de 1990 era a 2D visto que a tecnologia ainda não possibilitava imagens 3D de boa qualidade. Foi então que em 1995 a Pixar,

em parceria com a Disney, lançou *Toy Story*, o primeiro longa-metragem da história do cinema a ter sido compilado inteiramente por ferramentas de computação gráfica. A partir daí as animações em 3D se tornaram tendência nessa área sendo a de maior predominância até os dias de hoje. No entanto, a Animação 2D ainda possui bastante espaço no mercado atual. Com várias técnicas aperfeiçoadas pela tecnologia, ela está presente em séries e filmes de sucesso como Os Simpsons, Futurama, *Gravity Falls*, Star vs as Forças do Mal, Hora de Aventura, entre outros.

Dentre os muitos nomes que marcaram o seguimento das animações pode-se citar: Winsor McCay (1869 - 1934), Pioneiro nas animações; Max Fleischer (1883 - 1972), nome que mais trouxe melhorias tecnológicas para esta área; Walt Disney (1901 — 1966), fundador da Disney; Ub Iwerks (1901 - 1971), Criador de personagens memoráveis como Patolino e Gaguinho (Looney Tunes); Walter Lantz (1899, 1994), criador de Wendy Panda e Pica-Pau; William Hanna (1910 - 2001) e Joseph Barbera (1911 - 2006), fundadores do estúdio Hanna Barbera, responsável por animações muito conhecidas como Tom e Jerry, Os Flintstones, Os Jetsons, Manda Chuva, entre outros; Richard Willians (1933 – 2019), ilustrador e escritor do livro *The Animator's Survival Kit*; e Hayao Miyazaki (1941 - Atualmente), fundador do Studio Ghibli, empresa responsável por muitas animações, dentre elas “A Viagem de Chihiro (2001)”, ganhadora do Oscar de Melhor Filme de Animação em 2003.

5.2 Programas Utilizados

Diferente de décadas passadas, quando a animação era feita a mão, quadro por quadro, essa área do mercado possui, atualmente, uma gama de programas e *softwares* que auxiliam e facilitam o trabalho do animador. Com isso, no projeto foram utilizados os seguintes programas:

- Corel Draw, – Desenho de personagem e plano de fundo.
- Adobe Photoshop – Desenho de personagem e plano de fundo.
- Adobe Illustrator CC – Desenho de personagem e plano de fundo.
- Toom Boom Harmony – Animação de cenas

- Adobe Premiere – Pós-produção

5.3 Etapas de Projeto

Uma animação, tanto 2D quanto 3D, demanda muito planejamento e trabalho, além de conhecimentos em diferentes áreas. Desse modo, é preciso conhecer as etapas necessárias para a realização do projeto. São Elas: *Briefing*, Roteiro, Locução, *Storyboard*, Definição de Elementos, Animação de cenas e Pós-produção.

5.3.1 *Briefing*

O primeiro passo para a realização de uma animação é o *Briefing*, palavra de origem inglesa que significa Resumo. Ele refere-se a um documento contendo todas as ideias, de forma detalhada, sobre o projeto, seus personagens e seu objetivo, levando em conta o público-alvo, o estilo gráfico, formato, duração e as mídias onde o projeto será inserido.

Primeiramente foi levado em consideração a melhor forma de se abordar a preservação dos patrimônios da cidade em uma história que fosse criativa e que atraísse a atenção do público alvo. Além disso pensou-se em um estilo de desenho de fácil desenvolvimento em detrimento do tempo de produção. Fator que também direcionou a duração dos vídeos de aproximadamente 1 a 2 minutos. Já os personagens principais escolhidos foram duas crianças de nome Helena e Gabriel com idades semelhantes ao público alvo a fim de possibilitar maior identificação.

5.3.2 Roteiro

Com as ideias já estruturadas e uma história formada partiu-se para o roteiro(ANEXO I). Ele consiste na sequência exata do vídeo definindo todos os elementos que farão parte da composição da animação como cenas, diálogos, trilha sonora, entre outros.

Para o projeto o roteiro foi dividido em cenas. Cada uma possui o detalhamento das características do plano de fundo e o ângulo do desenho. Também se encontram as ações, diálogos e expressões dos personagens, além de estabelecer alguns efeitos sonoros pensados para a cena. Tudo isso para de facilitar nas etapas posteriores.

5.3.3 Locução

Nessa etapa são gravados os diálogos e alguns efeitos sonoros presentes no roteiro. Sua função é facilitar a sincronização do áudio com o movimento da cena no momento de criação da animação. Foi utilizado para gravação o estúdio da própria instituição a fim de obter uma maior qualidade do áudio em razão do isolamento acústico do local. As vozes principais foram gravadas pelo autor, colegas da sala entre outras pessoas.

5.3.4 *Storyboard*

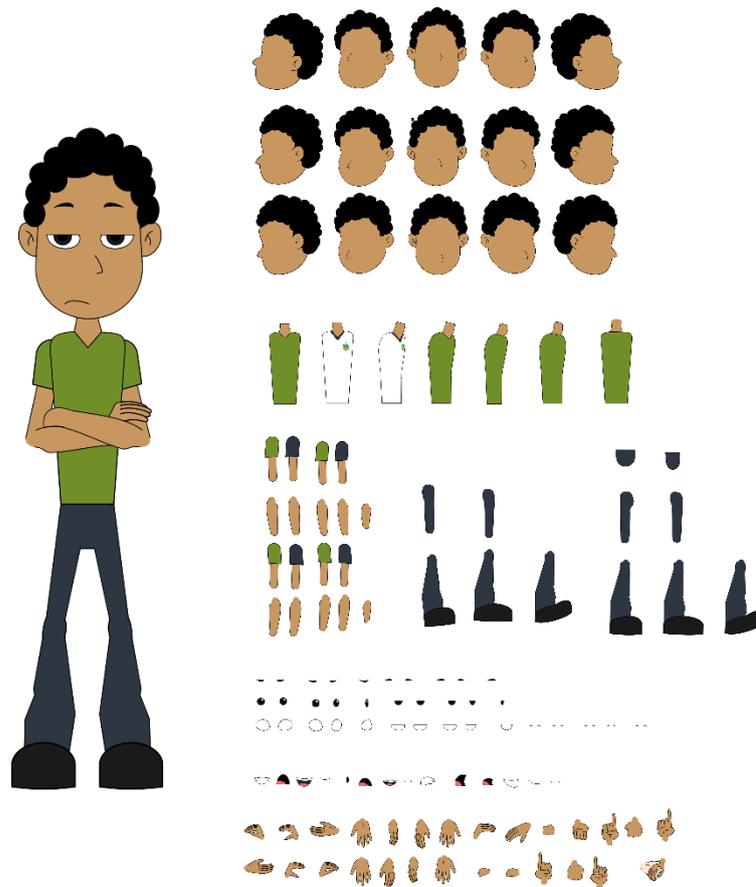
Depois do roteiro pronto e os áudios gravados, deu-se início aos primeiros rabiscos ou *Storyboard*. Esta etapa é caracterizada por desenhos genéricos das cenas, geralmente em forma de quadrinhos, visando compreender e visualizar o projeto como um todo. Os desenhos dessa etapa foram virtuais, feitos diretamente no computador através dos programas Adobe Photoshop e Toon Boom Harmony e também físicos usando folhas de papel sulfite para um melhor estudo das formas.

5.3.5 Definição dos Elementos

Essa é uma etapa intermediária entre o *Storyboard* e a Animação. Nela se define os elementos gráficos da cena. Desse modo, seguindo o Roteiro e o *Storyboard* desenhou-se os planos de fundo usando os programas Corel Draw, Adobe Photoshop e Adobe Illustrator com o intuito de serem utilizados no produto final.

Também foi nessa etapa que os personagens foram digitalizados e se iniciou o processo de *rigging* que consiste em desenhar o personagem em diversos ângulos e formas o separando em partes (FIG. 4) para que no programa *Toon Boom Harmony* possa adicionar, através das ferramentas, a estrutura que possibilite movimento. Foram feitos aproximadamente 200 desenhos para cada personagem além dos planos de fundo.

Figura 4 – Exemplo de desenho de personagem



Fonte - O Autor

5.3.6 Animação das cenas

Considerada a etapa mais trabalhosa e demorada do projeto a animação é o momento de dar movimento às cenas. Teve-se como base referências de movimento obtidas por vídeos reais e para uma melhor qualidade se utilizou os 12 princípios da animação do livro "*The Animator's Survival Kit*" escrito por Richad Williams(1933 – 2019).

A animação foi feita através do método de quadros-chave do programa Toom Boom Harmony. Esse método consiste em fazer os desenhos (quadros) principais do processo de movimento de um objeto na linha do tempo e os recursos do programa completam a lacuna entre eles, o que possibilita maior velocidade na produção, já que não é necessário fazer quadro por quadro.

5.3.7 Pós-produção

Por fim, depois de todas as cenas animadas teve-se a pós-produção. Nela é feita, através do programa de edição Adobe Premiere, a junção das cenas, locuções e elementos sonoros, copilando tudo no projeto completo.

Assim, com tudo pronto foi necessário executar um processo chamado renderização, no qual consiste em converter a sequência de clipes juntados no programa em um único arquivo com formato de vídeo que seja possível compartilhá-lo na internet. Para o *YouTube* e outras redes sociais se considera o MP4 o melhor formato. A renderização demanda um tempo considerável dependendo da potência do computador em que ela é feita e no projeto demorou de 3 a 4 horas.

5.4 Sinopse

Gabriel e Helena são alunos da mesma classe e foram colocados em dupla para fazerem um trabalho onde deviam pesquisar os patrimônios da cidade. Isso se torna um problema já que os dois possuem opiniões opostas a respeito da matéria. Enquanto Helena adorava história, Gabriel achava tudo muito chato.

Então, depois de uma visita ao museu e uma discussão a respeito da importância daquele local, Helena resolve revelar a Gabriel que ela possui uma habilidade peculiar. A menina pode “voltar” no tempo através das memórias do local possibilitando assim observar sua história, origem e características do passado. Desse modo Helena usa tais habilidades para levar Gabriel em uma viagem única visitando os principais patrimônios culturais de Campo Belo ao longo do tempo com o objetivo de mostrar sua importância para a história da cidade.

6 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Ao início do presente trabalho foi constatada a necessidade de conscientizar a população a respeito da preservação dos patrimônios históricos e culturais de Campo Belo e por isso se mostrou de grande importância apresentar uma ferramenta criativa e diferente que proporcionasse, principalmente às crianças, a Educação Patrimonial.

Desse modo, seu objetivo geral foi informar a respeito da importância da valorização dos patrimônios culturais e históricos da cidade, sendo atendido através da realização do projeto de animação 2D proposto. O mesmo ocorreu com os objetivos específicos de desenvolver uma animação 2D falando sobre os patrimônios históricos de Campo Belo, explorar esse recurso como forma de Educação Patrimonial para crianças de 6 a 13 anos e despertar o sentimento de pertencimento para maior preservação dos bens, considerando esse último como resultado direto do projeto.

Teve-se como embasamento teórico artigos de vários autores voltados para patrimônio histórico e Educação Patrimonial como Françoise Choay (1925 – Atualmente), Antônio Rosa Mendes (1954 – 2013), Pedro Paulo Funari (1959 – Atualmente), entre outros, sendo possível notar que muito já se fala sobre esse assunto e muito ainda pode ser falado.

Diante disso, no decorrer do projeto foram observadas algumas limitações que se deram em razão do tempo e da dificuldade de se realizar uma animação, visto que, uma obra audiovisual de animação possui, geralmente, uma grande equipe envolvida, além de vários outros profissionais da área, no entanto, a execução do projeto e seus resultados ainda se mostraram bastante satisfatórios.

Assim, vale observar que a Animação 2D é só uma das muitas formas de abordagem e incentivo da preservação dos patrimônios históricos, visto que, é um tema amplo e de extrema importância para a sociedade atual. Além disso, o ensinamento às crianças através da Educação Patrimonial possibilita o desenvolvimento de adultos culturalmente responsáveis que valorizam as raízes do passado. Desse modo, outros projetos também podem ser feitos abordando tal tema e utilizando os diversos recursos e metodologias, tanto no âmbito da animação quanto em outras áreas, que estão presentes nos dias de hoje, acrescentando conhecimentos cada vez mais sólidos a essa temática.

7 REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BRASIL. [Constituição (1934)]. **Constituição 1934**. Disponível em:

<http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/constituicao/constituicao34.htm>. Acesso em: 11 abr 2022.

BRASIL. [Constituição (1988)]. **Constituição da República Federativa do Brasil de 1988**. Brasília, DF: Presidente da República, [2016]. Disponível em:

<http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/constituicao/constituicao.htm>. Acesso em 10 mar. 2022.

BRASIL. **Decreto Lei nº 25 de 30 de novembro de 1937**. Organiza a proteção do patrimônio histórico e artístico nacional. Disponível em:

<http://portal.iphan.gov.br/uploads/legislacao/Decreto_no_25_de_30_de_novembro_de_1937.pdf>. Acesso em: 29 mar 2022.

BRASIL. **Decreto nº 44.851 de 11 de novembro de 1958**. Promulga a convenção e protocolo para a proteção de bens culturais em caso de conflito armado. Haia, 1954. Disponível em:

<https://en.unesco.org/sites/default/files/brazil_decreto_44851_11_11_1958_por_oro_f.pdf>. Acesso em 05 abr. 2022

DEMARCHI, João Lorandi. O que é, afinal, a Educação Patrimonial? uma análise do Guia Básico de Educação Patrimonial. **Revista CPC**, v. 13, n. 25, p. 140-162, 2018.

FILHA, Maria Berthilde Moura et al. **A informatização como ferramenta para a educação patrimonial**.

FLORÊNCIO, Sônia Rampim et al. **Educação Patrimonial: histórico, conceitos e processos**. Brasília, DF: Iphan, 2014.

FONSECA, Maria Cecília Londres. **Referências culturais: bases para novas políticas de patrimônio**. In instituto de pesquisa econômica aplicada. Políticas sociais: acompanhamento e análise. Nº 02, pp. 111-120, 2001.

FONSECA. Maria Cecília Londres. **O patrimônio em processo: trajetória da política federal de preservação no Brasil**. 2. ed. Rio de Janeiro: UFRJ/IPHAN, 2005.

FRATINI, Renata. **Educação Patrimonial em arquivos**. Histórica–Revista Eletrônica do Arquivo Público do Estado de São Paulo, n. 34, 2009.

FUNARI, Pedro Paulo A.; PELEGRINI, Sandra de Cássia Araújo. **Patrimônio histórico e cultural**. Zahar, 2006.

FUNARI, Pedro Paulo A.; PELEGRINI, Sandra de Cássia Araújo. **Patrimônio histórico e cultural**. Zahar, 2006.

GOMES, Andréia Prieto. **História da animação brasileira**. Cena Universitária. Centro de análise do cinema e do audiovisual. Universidade do Estado do Rio de Janeiro, 2008.

HORTA, Maria de Lourdes Parreiras; GRUNBERG, Evelina; MONTEIRO, Adriane Queiroz. **Guia básico de Educação Patrimonial**. Brasília: Iphan, 1999.

KÜHL, Beatriz Mugayar. A restauração de monumentos históricos na França após a Revolução Francesa e durante o século XIX: um período crucial para o amadurecimento teórico. **Revista CPC**, n. 3, p. 110-144, 2007.

LIST World Heritage. UNESCO, 2022. Disponível em:
<<https://whc.unesco.org/en/list/>>. Acesso em: 19 mai 2022

MAGALHÃES, Aloísio. **E Triunfo? A questão dos bens culturais no Brasil**. 2. ed. Rio de Janeiro: Nova Fronteira/Fundação Roberto Marinho, 1997.

MEMÓRIA João Pessoa. 2006 a 2021. Disponível em:
<<http://memoriajoapessoa.com.br/>>. Acesso em: 14 abr. 2022.

MENDES, Antônio Rosa. **O que é Patrimônio Cultural**. Editora Gente Singular, 2012.

NETO, Walber Angeline da Silva; MARTINS, Tiago Leal Catunda. Trajetória do conceito de patrimônio cultural: história e reflexão. **Revista Ciência & Saberes-UniFacema**, v. 3, n. 4, p. 760-764, 2018.

OLIVEIRA, Cléo Alves Pinto de. Educação Patrimonial no Iphan: análise de uma trajetória. **Revista CPC**, v. 14, n. 27esp, p. 32-54, 2019.

OLIVEIRA, Tarcisio Dorn de et al. **Educação e Arquitetura: a Educação Patrimonial preservando o patrimônio arquitetônico**. Terr@ Plural, v. 13, n. 2, p. 577-588, 2019.

OLIVEIRA, Tarcisio Dorn de; LOPES, Caryl Eduardo Jovanovich. **Monumento, monumentalidade, valor e poder: interações com a memória e preservação arquitetônica.** 2018.

PATRIMONIAIS Cartas. IPHAM, 2014. Disponível em:
<<http://portal.iphan.gov.br/pagina/detalhes/226>>. Acesso em: 19 mai 2022

PEREIRA, Maria da Piedade Rolo; CARDOSO, Ana Paula Pereira Oliveira. **A escola e a Educação Patrimonial: perspectivas de intervenção.** Millenium, n. 38, p. 107-123, 2010.

PINHEIRO, Maria Lucia Bressan. Origens da noção de preservação do patrimônio cultural no Brasil. **Risco Revista de Pesquisa em Arquitetura e Urbanismo (Online)**, n. 3, p. 4-14, 2006.

SILVA, Rodrigo Manoel Dias da. **Educação Patrimonial e a dissolução das monoidentidades.** Educar em revista, p. 207-224, 2015.

TOMAZ, Paulo Cesar. A preservação do patrimônio cultural e sua trajetória no Brasil. **Fênix-Revista de História e Estudos Culturais**, v. 7, n. 2, p. 1-12, 2010.

UNESCO **O Patrimônio: legado do passado ao futuro.** Disponível em:
<<https://whc.unesco.org/en/about/>> Acesso em: 2 abr 2022

ANEXO A - Roteiro**Roteiro**

Projeto: Memória Campo Belo

Episódio 1 - A Estação Ferroviária

Autor: Cristhian Carlos Fernandes

1 INT. SALA DE AULA

Montagem:

Imagem externa Escola

Sons de fundo escolares.

Imagem interna Corredor da escola.

Imagem interna Sala de aula.

Professora fala na frente com os alunos

PROFESSORA

Pessoal, prestem atenção... Agora vou passar nosso trabalho bimestral de história. Vocês terão a tarefa de pesquisar sobre os Patrimônios Culturais da nossa cidade, ou seja, os bens materiais que possuem importância na história e na vida da comunidade de Campo Belo. Devem reunir as informações referentes ao local, ano, tipo e etc. Para esse trabalho serão divididos em duplas que eu vou escolher. Vamos a primeira dupla: Lais e Maria Clara, Carlos e Daniel, Gabriel e Helena, Ana e Luisa, Lucas e Julio...

Professora continua falando, mas o som fica em segundo plano.

Foca em Gabriel sentado na sua carteira. O menino faz uma expressão de desânimo

GABRIEL (Pensamento)

O que??? É sério? Além de ter que fazer esse trabalho chato, minha dupla é justamente a Helena, a menina mais estranha e maluca da turma?

O menino olha para trás em direção a Helena que ao nota-lo acena feliz, mas acaba se desequilibrando na carteira e quase cai.

GABRIEL (Pensamento)

Ai Deus!

Musica sobe indicando frustração.

2 INT. ESCOLA CORREDOR

Som do sinal.

Crianças falando.

Gabriel e Helena guardam os materiais.

Gabriel olha assustado para Helena, guarda o restante do material rápido e sai correndo.

Gabriel anda pelo corredor.

GABRIEL

Ufa! Despistei...

Helena aparece do nada.

HELENA

Oi!

Gabriel assusta.

GABRIEL

Ah que susto!

HELENA

Uii assustadinho... E aí, tá animado para esse trabalho? Eu tô muito animada...

Helena começa a andar de costas.

GABRIEL

Ah... não muito...

HELENA

Então anima, por que eu sei de um lugar perfeito pra começarmos!

GABRIEL

Jura?

HELENA

Sim, eu sempre vou lá. (Eles chegam no portão da escola) Faz o seguinte, me encontra na pracinha do Museu as duas horas ok?

3 INT. MUSEU

Montagem:

Imagens de Campo Belo

Imagens da Praça da Estação

Gabriel e Helena de frente ao Museu

Helena vai até dona Julia que está sentada na mesa dela.

HELENA

Oi Dona Julia!

DONA JÚLIA

Oi Helena como vai? Já faz algum tempo que você não vem aqui.

HELENA

Eu estava com muito dever de casa, Dona Julia esse é Gabriel, Gabriel, dona Júlia

DONA JÚLIA

Olá Gabriel, prazer em conhece-lo!

GABRIEL

E aí...

O menino dá um leve aceno

DONA JÚLIA

O que posso ajudar vocês?

HELENA

A gente está fazendo um trabalho a respeito dos patrimônios da cidade e queríamos saber se a senhora nos dá uma daquelas cartilhas.

DONA JÚLIA

Ah claro!

A senhora abre uma gaveta, tira um livreto e entrega a Helena que sorri.

HELENA

Muito obrigada, depois eu volto pra gente conversar.

4 EXT. PRAÇA DA ESTAÇÃO

Helena e Gabriel caminham pela praça.

Gabriel tem uma cara de entediado

Helena lê a cartilha.

HELENA

Essa cartilha é muito legal, aqui tem as informações e lugares que precisamos ir. Tem a antiga Escola Cônego Ulisses, A fonte luminosa, A Igreja...

GABRIEL

Tanto faz...

Helena para com as mãos na cintura

HELENA

Tá, agora parou! Você tá com essa cara o tempo inteiro.

GABRIEL

Que cara?

Helena (imitando o menino)

Essa cara... O que você tem?

GABRIEL

Quer saber... Estou de saco cheio de história. Isso é a maior chatice! Pra quer vou querer saber dessas coisas velhas e casas antigas?

HELENA

Você é que é chato, essas "coisas velhas" fazem parte da identidade da cidade, da memória das pessoas...

Enquanto elena fala o Plano de Fundo muda para rosa com brilhos e uma música bonita.

GABRIEL

E daí?

O Plano de Fundo se quebra e cai com sons de caco de vidro.

HELENA (Passa na frente de Gabriel)

Ah deixa, você é muito burro pra entender...

GABRIEL

Burra é você... e eu digo: Essas coisas são chatas sim. Bla bla bla história pra cá, história pra lá.... chato demais... E eu duvido você me convencer do contrário.

Helena para e olha para Gabriel com cara de desafio:

HELENA

Está me desafiando?

GABRIEL

Talvez...

HELENA

O que eu ganho com isso?

GABRIEL

Hmmmm.... Se você me convencer, o que não vai, fico o trabalho inteiro sem reclamar de nada e te pago um sorvete. Mas se não conseguir, Ahhh... você faz o trabalho sozinha e coloca meu nome.

Helena pensa um pouco

HELENA

Feito.

Helena estende a mão e Gabriel aperta com superioridade.

HELENA

Vem comigo...

Helena vai andando em direção ao Museu.

GABRIEL

Espera, onde...?

HELENA

Cala a boca e vem!

GABRIEL

Taaa!!!

Helena para em frente ao museu.

HELENA

Aqui está bom...

A menina espera Gabriel que caminha devagar.

GABRIEL

E aí!

Helena Revira os olhos

HELENA

Me dá sua mão.

GABRIEL

Eu não!

HELENA

Deixa de ser bobo e pega logo na minha mão!

Gabriel, contrariado, pega na mão de Helena que fecha os olhos e respira fundo.

GABRIEL

O que estamos fazendo?

HELENA

Cala a Boca! Tenho que me concentrar... Eu não devia fazer isso, maaas...

A menina fecha os olhos.

De repente os dois são envoltos por um vórtice negro que dispara dois raios verticais e por onde passam a paisagem muda. Não há mais carros e surgem várias pessoas com roupas estranhas ao redor do museu enquanto uma linha férrea fica a mostra.

A imagem fica preta e branca com partículas imitando os filmes antigos, somente os dois estão coloridos.

GABRIEL

O que acabou de acontecer? Onde estamos?

HELENA

No mesmo lugar, só que em 1915.

GABRIEL

Que? Isso é impossível! Como estamos aqui? Você fez isso?

HELENA

Vai com calma e não solta a minha mão (Ela respira fundo) Sim eu fiz isso.

GABRIEL

Como?

HELENA

Eu não sei muito bem... um dom talvez?

GABRIEL

Uau!!! Isso é incrível

Um apito de trem e ele chega na estação

Imagem de pessoas sendo do tempo.

GABRIEL

E desde quando você faz isso?

HELENA

Esse não é o foco!

GABRIEL

Mas...

HELENA

Cala a boca... Vou te mostrar o quanto esse lugar é importante...(A menina puxa Gabriel) Essa é a estação férrea da cidade. Ela foi fundada em 1878 pela Companhia Estrada de Ferro Centro Oeste de Minas Gerais e recebeu o nome de Estação Toscano de Brito, em homenagem ao engenheiro construtor. Só neste ano que ela receberá o nome de Estação Campo Belo.

Os dois passam pelo letreiro com o nome da estação.

Gabriel olha tudo boquiaberto ainda sem acreditar

GABRIEL

Quantas pessoas...

HELENA

Ah sim... esse lugar vivia cheio, como os carros e aviões eram invenções bem recentes e ainda não faziam parte da realidade do povo o melhor meio de transporte para fazer viagens de longa

distância eram os trens. Esse, por exemplo, tem destino a Barra Mansa no Rio de Janeiro e faz parte de uma linha que começa em Goiás, passa por várias cidades e vai até o Rio. Ah... e como essa estação era bastante movimentada, aqui se tornava um ponto de encontro para os amigos (eles passam perto de um casal de mãos dadas) e até para casais, tipo o que acontece lá na praça Conego Ulisses e Menote D'aurea. Uma curiosidade... sabia que muitos casamentos saíram daqui? As pessoas ficavam esperando o trem e acabavam conversando e se conhecendo... quem sabe seus bisavós ou tataravós não se conheceram nessa estação?

Gabriel fica calado pensando na possibilidade.

HELENA

Bem... e é por isso que esse lugar é tão importante, ele foi um ponto estratégico para o crescimento da cidade e um grande marco na vida e memória de muitas pessoas.

Helena solta a mão de Gabriel e do mesmo jeito que a paisagem se transformou em antiga ela volta ao normal.

Gabriel fica parado e não diz nada.

HELENA

Gabriel? Você tá bem?

GABRIEL (Meio aéreo)

Acho que sim...

HELENA

Hahaha! Tá pronto para admitir que estava errado e me pagar um sorvete?

A pergunta parece fazer o menino despertar.

Ele sacode a cabeça e olha para ela com a cara fechada.

GABRIEL

Que? Claro que não! Eu... (fala receoso) ainda acho esses lugares antigos chatos.

O menino cruza os braços.

HELENA (Com um sorrisinho)

Tem certeza?

GABRIEL

Absoluta...

HELENA

Hahahaha! Então vamos...

Helena começa a correr e esbarra de propósito em Gabriel

GABRIEL

Ai!! Espera... onde você á indo?

HELENA

Vem... ainda temos muitos lugares para ver,
muitas chances de eu provar que está errado.

Gabriel sorri e começa a correr também

GABRIEL

Duvido...

Cena termina com a imagem ampla mostrando as crianças
correndo com a música aumentando e o foco sobe para o céu.

FIM